

ISBN: 978-602-51033-4-6

Pengantar Konsep Desain Interior

IKD. Noorwatha

Pengantar Konsep Desain Interior

IKD. Noorwatha

**PUSAT PENERBITAN
LP2MPP
Institut Seni Indonesia Denpasar**

Diterbitkan secara online melalui:
www.nulisbuku.com

**BRUSLI 01:
PENGANTAR KONSEP DESAIN INTERIOR**

Oleh: IKD. Noorwatha
Copyright © 2018 by (IKD. Noorwatha)

Penerbit:

Pusat Penerbitan LP2MPP
Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah, Denpasar-Bali 80235
www.isi-dps.ac.id

Cetakan Pertama: Januari 2018

Desain Sampul: (IKD. Noorwatha)
3D Image Depan: Pande Nyoman Bagus Satria P.
3D Image Belakang: I Gede Belly Arya Ardila

13x19cm; 212 hlm
ISBN: 978-602-51033-4-6

Diterbitkan secara online melalui:
www.nulisbuku.com

KATA PENGANTAR

The Journey of a Thousand Miles Begins With One Step
(Lao Tzu)

Buku yang berada di tangan Anda sekarang ini adalah **BRUSLI 01** yang berjudul **Pengantar Konsep Desain Interior**. BRUSLI® adalah akronim dari **Buku RUMuSan Literatur Interior**, yaitu buku yang merangkum dan merumuskan literatur-literatur desain interior agar mudah dibaca dan memperoleh pemahaman teoritis secara singkat. Penelusuran literatur menggunakan sumber primer untuk literatur utama dan beberapa sumber sekunder dan tersier sebagai pengayaan. Rencananya BRUSLI akan hadir dalam edisi yang berbeda sesuai dengan topik pembahasannya.

Literatur khusus tentang konsep desain interior, belum banyak dapat ditemukan. Pembahasan konsep masih menjadi sub bagian dari literatur desain interior, seakan-akan mengecilkan posisinya yang sangat penting dalam desain interior. Dalam desain interior pembahasan konsep yang bersifat intrinsik yang *intangibile*, masih bias dengan entitas ekstrinsiknya yang *tangible* seperti gaya, tema atau suasana interior. Buku ini ditujukan pada pihak-pihak yang melatarbelakangi menulis buku ini yaitu: Mahasiswa, Akademisi, Praktisi dan Para Pemerhati serta Masyarakat umum yang tertarik pada dunia kreatif khususnya desain interior.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada beberapa pihak yang telah membantu proses penyelesaian buku ini. Pertama kepada Pusat Penerbitan LP2MPP ISI Denpasar atas arahan dan dukungannya. Kedua bagi Dr. Drs. I Gusti Ngurah Ardana, M.Erg sebagai kolega penulis dalam mengajar mata kuliah “Dasar-Dasar Konsep Desain Interior”. Ketiga kepada Dr. Drs. Anak Agung Gede Rai Remawa, M.Sn teman

diskusi, guru dan pembimbing atas diskusi serta arahannya. Selanjutnya bagi seluruh kolega Dosen di Jurusan/Program Studi Desain Interior atas diskusi dan masukannya. Praktisi, Alumni dan Organisasi Profesi HDII (Himpunan Desainer Interior Indonesia) cabang Bali-NTB, atas informasi dan kontekstualisasinya di lapangan. Mahasiswa Jurusan/Program Studi Desain Interior sebagai ‘sampel’ penelitian dan objek studi bagi pemahaman dan pembelajaran konsep. Dari perspektif mereka, materi dan penjelasan konsep disusun dan dibukukan.

Akhir kata, selama proses penulisan sampai diselesaikannya buku ini, penulis masih merasa masih jauh dari kata sempurna dan ideal untuk dijadikan suatu literatur rujukan. Untuk proses penyempurnaan, penulis membutuhkan banyak saran dan kritikan membangun demi kesempurnaan buku ini. Semoga buku yang telah dibuat dengan niat mulia ini, dapat bermanfaat bagi seluruh civitas akademika Jurusan/Program Studi Desain Interior FSRD ISI Denpasar pada khususnya dan dunia kreatif Indonesia pada umumnya.

Denpasar, Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	iii
Daftar Gambar	v
Daftar Tabel	vi
Glossarium.....	vii
BAB I DEFINISI	1
A. Terminologi	2
B. Tujuan Konsep	8
BAB II RUANG LINGKUP	30
A. Titik Awal Konsep	34
B. Tahapan Pengembangan Konsep.....	41
BAB III KONSEP DAN KOGNITIF	50
A. Konsep dan Kognitif manusia	56
B. Unsur Konsep.....	63
C. Nama Lain Konsep dalam Desain Interior	66
BAB IV KONSEP DAN BERPIKIR KREATIF	69
A. Masalah dalam Desain Interior.....	71
B. Masalah dan Pengembangan Konsep.....	79
C. Jenis Konsep Desain Interior.....	85
D. Synectics	98
E. Analogi.....	98
F. Metafora dan Simile.....	109
G. Esensi dan Hakekat (<i>Essences</i>)	117
H. Tanggapan Langsung (<i>Direct Responses and Problem Solving</i>).....	121
G. Utopia/ Cita-Cita (<i>Ideal</i>).....	122
BAB V KARAKTERISASI KONSEP	126
A. <i>Style</i>	129
B. <i>Theme</i>	142
C. Atmosferik (<i>Atmosphere</i>)	145
D. Tingkatan Pengamat dan Narasi Konsep.....	149
E. Representasi Konsep	161

F. Idealitas Pengembangan Konsep173
Daftar Pustaka
Indeks
Tentang Penulis

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Peta Terminologi Konsep	3
Gambar 2. Kebutuhan Penghuni Dalam Interior	20
Gambar 3. Hirarki Konsep	25
Gambar 4. Elemen Konsep	33
Gambar 5. Material Sebagai Dasar Konsep	39
Gambar 6. Skema Perancangan Metode Analitis	41
Gambar 7. Model S-O-R dan Pengolahan Pikiran	51
Gambar 8. Dimensi dari Aktivitas Mendesain	70
Gambar 9. Diskursus Objek dan Subjek Ruang dalam Penentuan Masalah	73
Gambar 10. Pola Pikir Konsep	79
Gambar 11. Fase dari Pengembangan Konsep	84
Gambar 12. Lingkup Konsep Umum	88
Gambar 13. Peran Visual dalam Proses Desain	92
Gambar 14. Ilustrasi Analogi Personal	102
Gambar 15. Ilustrasi Analogi Langsung	103
Gambar 16. Ilustrasi Analogi Simbolik	105
Gambar 17. Ilustrasi Analogi Fantasi	108
Gambar 18. Hubungan Antara Analogi dan Metafora	111
Gambar 19. Definisi dan Hubungan antara Analogi dan Metafora dalam Desain	112
Gambar 20. Pemetaan Lintas-Domain dalam Teori Konseptual Metafora	113
Gambar 21. Daur Hidup Produk Berdasar Tren Gaya	133
Gambar 22. Linimasa Perkembangan Gaya Objektif	137
Gambar 23. Sinergi Penalaran Deduktif dan Induktif	150
Gambar 24. Level Konsep dan Jenis Pengamat	151
Gambar 25. Ilustrasi Perbedaan Pengamat	154
Gambar 26. Pola Komunikasi Konsep	159
Gambar 27. Tahapan Desain dan Pengembangan Konsep	164
Gambar 28. Tahapan Penerjemahan Konsep	168
Gambar 29. Contoh Desain Konseptual	171

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbedaan Aspek Interaksi Manusia dan Lingkungan	17
Tabel 2. Fase Pengembangan Konsep	84
Tabel 3. Perbedaan Tujuan, Kriteria, Konsep Umum	86
Tabel 4. Jenis Konsep Dasar.....	96
Tabel 6. Fungsi dan Peruntukan Representasi Konsep.....	163

GLOSSARIUM

Anthroposentris	: Berpusat pada manusia
Civitas	: Pengguna ruang; manusia yang beraktivitas dalam ruang dalam durasi waktu tertentu
Spasial	: Berkenaan dengan ruang arsitektural
Literal	: Arti harfiah
<i>Tangible</i>	: Entitas berbentuk fisik, dapat diukur dan dicerap oleh panca indera manusia
<i>Intangible</i>	: Entitas yang tidak memiliki wujud, tidak dapat diukur
<i>Sense of place</i>	: Perasaan kebertepatan; hasil dari interaksi manusia dengan tempatnya
Eksisting	: Objek kasus desain berupa bangunan yang sudah terbangun
Lingkungan binaan	: Lingkungan yang dibangun dan dikontrol manusia (<i>human built environment</i>), antonim dari lingkungan alam (<i>natural environment</i>) yaitu lingkungan tanpa campur tangan manusia
Persepsi	: Tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu; serapan
<i>Spatial experience</i>	: Perasaan kemeruangan; perasaan yang timbul ketika berdiam atau beraktifitas dalam suatu ruang arsitektural

- Place attachment*** : Keberikatan tempat; kondisi dimana pengguna ruang merasa menyatu dengan ruang secara psikologis; pengguna merasa ruang arsitektural merupakan representasi dirinya
- Spatial image*** : Citra/kesan ruang arsitektural yang terekam dalam memori pengguna ruang
- Integral** : Mengenai keseluruhannya; meliputi seluruh bagian yang perlu untuk menjadikan lengkap; utuh; bulat; sempurna
- Parsial** : Berhubungan atau merupakan bagian dari keseluruhan
- Diskursus** : Cara menghasilkan pengetahuan, beserta praktik sosial yang menyertainya, bentuk subjektivitas yang terbentuk darinya, relasi kekuasaan yang ada di balik pengetahuan dan praktik sosial tersebut, serta kesaling-berkaitan di antara semua aspek ini.
- Arsitektonis** : Struktur *logis* yang diberikan oleh *akal* (terutama melalui pemanfaatan pembagian berlipat-dua dan berlipat tiga), yang wajib digunakan oleh filsuf sebagai rencana untuk mengorganisasikan isi *sistem* apapun
- Pragmatis** : Bersifat praktis dan berguna bagi umum; bersifat mengutamakan segi kepraktisan dan kegunaan (kemanfaatan)
- Narasi** : Pengisahan suatu cerita atau kejadian

ideologi	: Kumpulan konsep bersistem yang dijadikan asas pendapat (kejadian) yang memberikan arah dan tujuan untuk kelangsungan hidup; cara berpikir seseorang atau suatu golongan; paham, teori, dan tujuan yang merupakan satu program sosial politik;
Sintaksis	: Pengaturan dan hubungan kata dengan kata atau dengan satuan lain yang lebih besar.
Spektrum	: Rentetan warna kontinu yang diperoleh apabila cahaya diuraikan ke dalam komponennya; rangkaian atau urutan yang bersinambung
Finishing	: Teknik pelapis akhir material dalam dunia arsitektural dan elemen interior
Fixture	: Fitting; Perlengkapan tambahan
Fitur (<i>feature</i>)	: Karakteristik khusus yang terdapat pada suatu alat
Upcycle	: Teknik mengolah kembali benda bekas menjadi benda baru dengan fungsional dan citra tambahan
Visual Literacy	: Kemampuan untuk ‘membaca’ atau menginterpretasikan pesan visual secara akurat
Upholstery	: Material atau lapisan pelembut atau pengempuk pada desain furnitur
Divergen	: Dalam keadaan menjadi bercabang-cabang; dalam keadaan menyebar
Konvergen	: Bersifat menuju satu titik pertemaun; bersifat memusat

Alegori	: Sebuah cerita, gambar atau citra visual, yang di balik makna literal dan eksplisitnya tersembunyi makna lain yang berbeda
Ego	: (1) aku; diri pribadi (2) rasa sadar akan diri sendiri (3) konsepsi individu tentang dirinya sendiri
Superego	: Aspek kepribadian yang menampung semua standar internalisasi moral dan cita-cita yang kita peroleh dari kedua orang tua dan masyarakat, penentuan nilai benar dan salah dalam segala sesuatu.
Konsepsi	: (1) Pengertian; pendapat (paham); (2) Rancangan (cita-cita dan sebagainya) yang telah ada dalam pikiran
Konseptual	: Berhubungan dengan (berciri seperti) konsep
Desain Konseptual	: Formulasi konsep ke dalam bentuk gambar desain dari hasil diskusi dengan klien dan proses pemograman ruang. Gambar konseptual memuat gagasan desain awal dan konsep desain yang sesuai dan mendeskripsikan karakter, fungsi dan segi estetika dari proyek.
Proposisi	: rancangan usulan; ungkapan yang dapat dipercaya, disangsikan, disangkal, atau dibuktikan benar tidaknya

BAB I

Definisi

Tujuan Instruksional

Setelah membaca Bab I ini diharapkan pembaca dapat memahami Definisi dengan pembahasan:

- A. Terminologi
- B. Tujuan Konsep

BAB I DEFINISI

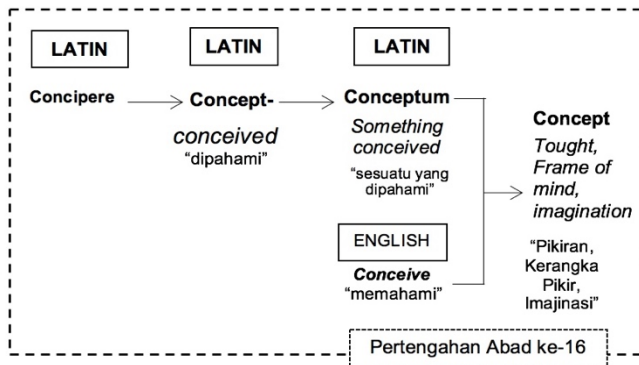
*“Design is the method of putting form and content together.
Design is so simple, that's why it is so complicated.”*
(Paul Rand)

Faktor apa yang menentukan kualitas desain interior? apakah tampilan visualnya? kejeniusan penyelesaian masalahnya? perasaan atau *mood* yang ditimbulkannya? persepsi manusia yang beraktifitas di dalamnya? kreatifitas dan unsur kebaruan? selera subyektif?; atau kesemuanya itu? Pertanyaan-pertanyaan tersebut selalu mengemuka ketika mengobservasi sebuah desain interior atau interior yang telah terbangun. Interior baik masih berbentuk ‘desain’ atau sudah terbangun, sebagai sebuah objek, tentu mempunyai asal-muasal ‘kelahiran’nya. Bukan sebuah ‘*creatio ex nihilo*’ atau sebuah hasil penciptaan dari ketiadaan. Desain interior tercipta dari penggabungan beragam elemen dengan teknik tertentu (*creatio ex materia*), yang proses penciptaannya mempunyai satu alur dan metodenya sendiri. Proses penggabungan tersebut, memerlukan satu ide dasar yang digunakan untuk merekatkan semua elemen menjadi suatu kesatuan yang utuh. Entitas perekat tersebut dinamakan konsep desain interior. Darimana istilah tersebut pertama kali dicetuskan? apa arti katanya? Untuk itu akan dijabarkan definisi konsep dari etimologi katanya.

A. Terminologi

Pembahasan dimulai dengan penjabaran pengertian umum tentang ‘konsep’ dalam konteks desain interior, sebagai berikut:

1. Kamus etimologi online (www.etymonline.com) menyatakan bahwa istilah konsep mulai mengemuka dan digunakan secara umum sejak tahun 1550-an yang berasal dari Bahasa Latin Abad pertengahan (*Medieval*) “**conceptum**” yang berarti "**rancangan (draft) dan abstrak (abstract).**" Istilah tersebut diserap ke dalam bahasa Latin klasik yang mengalami perubahan makna menjadi “**sesuatu hal (a thing) yang dipahami (conceived)**”. Perkembangan istilah ‘konsep’ dapat didiagramkan dalam gambar di bawah ini:



Gambar 1. Peta Terminologi Konsep

Sumber: google. translate

2. Kamus Besar Bahasa Indonesia online (kbbi.or.id) mengartikan kata ‘konsep’ sebagai : (1) rancangan atau surat buram dan sebagainya; (2) ide atau pengertian yang diabstrakkan dari peristiwa konkret (3) gambaran mental dari objek, proses, atau apa pun yang ada di luar bahasa, yang digunakan oleh akal budi untuk memahami hal-hal lain.
3. Solomon (2015) mengemukakan bahwa istilah konsep yang dikategorikan kata benda, adalah ide umum yang digunakan untuk memformulasikan sebuah rancangan (*plan*). Sebuah konsep desain adalah ide di balik sebuah desain. Konsep desain memuat dasar perancangan dan pemecahan masalah yang dihadapi oleh desainer. Konsep juga menggarisbawahi logika perancangan, berpikir desain dan alasan dalam menghasilkan sebuah karya desain. Konsep desain yang dihasilkan oleh seorang desainer akan dijadikan panduan dalam memilih elemen pembentuk desain interior. Konsep juga akan menentukan aspek estetika pada setiap rancangan dan pemilihan *layout* lantai. Setiap keputusan desain yang akan dicetuskan oleh desainer selalu mengacu pada konsep desain tersebut. Konsep desain akan menjadi kerangka kerja (*framework*) pada setiap keputusan desain.
4. Wicaksono & Tisnawati (2014: 43) menyatakan bahwa Konsep Desain Interior adalah dasar pemikiran desainer yang digunakan

- untuk memecahkan permasalahan atau problematika desain. Pencarian konsep secara subjektif, adalah tahapan proses kegiatan atau eksplorasi intelektual untuk menangkap sesuatu hal dengan panca indera secara objektif. Konsep memuat tanda-tanda umum dari suatu objek atau suatu hal. Konsep adalah gagasan yang memadukan berbagai unsur dalam suatu kesatuan
5. Taura & Nagai (2013: 13) memaparkan bahwa ‘konsep’ didefinisikan sebagai sesuatu yang mengacu pada sosok atau karakteristik figur dari sebuah objek, bersama dengan representasi lain yang menyatu pada objek tersebut. Contohnya seperti atribut/tanda kelengkapan) atau fungsi objek, yang telah diwujudkan ataupun yang akan diwujudkan, yang bisa jadi sifatnya masih dalam wujud imajinasi pikiran manusia ataupun sesuatu yang telah ada di dunia nyata.
 6. Tohjiwa (1998) menyatakan bahwa Konsep adalah gagasan-gagasan yang memadukan berbagai unsur ke dalam suatu keseluruhan.
 7. Dodsworth (2009: 38) menjelaskan bahwa konsep desain wajib dilihat secara menyeluruh dan integral dibandingkan melihat secara parsial. Hal ini butuh pencarian tentang suatu hal yang dapat menyatukan semua elemen esensial tersebut. Ide tunggal sebagai pemersatu itu dinamakan konsep desain. Konsep mempunyai banyak bentuk, bisa berupa visual atau literal.

Konsep bisa ditemukan secara tidak sengaja dalam proses desain, ataupun melalui pencarian secara intens dengan serius. Konsep dapat berwujud cerita, foto dari surat kabar, kolase dari *image*, sebuah puisi, sebuah pola yang tampak dari potongan surat kabar pembungkus, halaman dari buku bekas atau apapun yang memunculkan imajinasi bagi desainer. Apapun itu ketika dijadikan konsep, mampu memantik sebuah kata kunci, yang memunculkan sebuah ide yang kuat yang dibutuhkan dalam pemecahan masalah proyek.

8. Tselas (2013) menyebutkan bahwa konsep adalah gagasan tentang sesuatu yang dibentuk secara mental dengan menggabungkan semua karakteristik atau spesifikasinya. Istilah tersebut mencakup seluruh proses mendesain bangunan atau pembuatan skema umum (*general scheme*) proyek. Konsep adalah gagasan awal proyek dan karena dikembangkan melalui desain, sehingga bentuknya lebih jelas dan realistis.
9. Remawa (2017) memaparkan bahwa desain interior adalah berkenaan dengan masalah *eidos*, apakah desain tersebut menarik atau tidak menarik, estetik atau tidak estetik, berguna sesuai fungsi dan kodratnya apa tidak. Desain adalah bertemunya seni dan teknologi, dan desain dipastikan menyelesaikan masalah-masalah fungsi serta masalah visualisasi keberaturan (konseptik) sebagai dasar keindahan.

Keberaturan bukan saja bersifat formal tetapi tampilan dari susunan antar struktur dan elemennya. Menciptakan sebuah keberaturan memerlukan ‘term’ yang dapat menyatukan berbagai elemen dasarnya. *Term* lahir dari dunia idea, dunia yang tidak bertubuh, tanpa materi dan transenden. Termini tersebut kemudian disebut konsep sebagai dasar untuk menerjemahkan yang tidak tampak menjadi nampak (*praxis*) atau melalui desain, manusia dapat melihat dan merasakan transendensi dalam penampakan (*apparition*) atau keindahan dalam gubahan rupa desain.

Seluruh pernyataan di atas sebenarnya mewacanakan suatu definisi yang sama tentang konsep. **Konsep pada hakekatnya adalah hasil pengolahan pikiran desainer secara mental, dalam usahanya menggabungkan seluruh elemen desain interior ke dalam satu kesatuan yang abstrak untuk menyelesaikan masalah eksisting dan mencapai tujuan desain.** Pemahaman tersebut mengemukakan bahwa apapun itu asal dapat dipresentasikan dan dikomunikasikan serta secara nalar merupakan jawaban dari permasalahan lapangan, layak diangkat menjadi konsep. Konsep yang kuat adalah yang secara visual dapat dikembangkan ke seluruh elemen interior dan secara langsung dapat dipahami oleh civitas dalam ruang. Civitas melihat ada unsur ‘jenius’ atau ‘wow effect’ ketika konsep tersebut divisualisasikan

ke dalam desain interior. Konsep menandakan kualitas teknik penyelesaian masalah, menawarkan unsur kebaruan, cita rasa estetis, penyampaian ide dengan narasi dalam ruang, atmosfer yang ditimbulkan dan kenyamanan beraktifitas. Hal tersebut memberikan pengalaman meruang pada civitas yang membangkitkan perasaannya dalam interior.

B. Tujuan Konsep

Proses desain modern mengemukakan metode desain yang sistematis, terukur dan objektif. Pembahasan mengenai konsep merupakan salah satu elemen penting dalam keseluruhan proses desain tersebut. Konsep sebagai pengembangan dari proses sintesis atau pengambilan keputusan desain sementara, merupakan gabungan solusi desain yang dilaksanakan secara konvergen. Keputusan tersebut memuat solusi awal dari seluruh permasalahan desain interior, berdasarkan hasil identifikasi dan analisis sebelumnya. Proses selanjutnya dilaksanakan secara **divergen**, dengan mengembangkan hasil proses **konvergen** dan mengaplikasikan ke dalam setiap elemen desain interior.

Sebagai sebuah solusi awal, konsep juga memuat reka gagasan visualisasi gambaran akhir desain interior yang diharapkan lebih “baik” dari eksisting sebelumnya. Hal tersebut dicapai dengan terlebih dahulu melakukan penguatan kualitas pemahaman

mengenai tujuan dari pembuatan konsep yang secara langsung mempengaruhi kualitas visualisasi hasil akhir desain interior.

Ching & Binggeli (2012: 36) menjelaskan bahwa desain interior adalah suatu kegiatan merencanakan, menata dan merancang ruang di dalam sebuah bangunan arsitektural. Proses desain interior menghasilkan tatanan fisik arsitektural dapat memenuhi kebutuhan dasar akan sarana bernaung dan berindung; tatanan fisik tersebut juga menentukan langkah sekaligus mengatur bentuk aktivitas manusia di dalamnya; memelihara aspirasi dan mengekspresikan ide-ide yang menyertai segala tindakan; mempengaruhi penampilan ruang, perasaan dalam ruang dan kepribadian manusia ketika beraktivitas dalam ruang. Oleh sebab itu, maksud dan tujuan desain interior utamanya adalah untuk memperbaiki fungsi, memperkaya nilai estetika dan meningkatkan aspek psikologikal dari ruang interior. Tujuan utama desain interior wajib selaras dengan tujuan akhir konsep desain interior, karena bagaimanapun juga konsep merupakan dasar dari desain interior itu sendiri.

Bagaimana dengan tujuan konsep desain dalam tataran profesi? dimana desain interior sebagai ilmu seni terapan simulasi perkuliahannya merupakan simulasi ruang lingkup profesinya? The American Society of Interior Designers (ASID) dan the International Federation of Interior Designers/Architects (IFI)

dalam tataran praktis dan profesi desain interior menyatakan bahwa seorang desainer interior profesional dideskripsikan sebagai seseorang yang lolos kualifikasi baik secara **pendidikan formal**, pengalaman dan telah mengikuti ujian kompetensi profesi dan yang menguasai kemampuan sebagai berikut:

1. Kemampuan untuk mengidentifikasi, meneliti dan secara kreatif mampu memecahkan masalah yang berhubungan dengan fungsi dan kualitas dari lingkungan interior.
2. Kemampuan menunjukkan pelayanan yang berhubungan dengan ruang dalam arsitektural, termasuk di dalamnya pemograman ruang, analisis desain, perencanaan ruang dan estetika ruang, dengan menggunakan pengetahuan yang mengkhusus pada konstruksi interior.
3. Kemampuan untuk menyiapkan gambar dan dokumen yang berhubungan dalam proses desain sebuah interior yang **bertujuan untuk meningkatkan dan melindungi kesehatan, keamanan dan kesejahteraan penggunaannya** (dalam Hadad, 2014).

Konsep desain interior wajib mengakomodasi tujuan umum desain interior di atas. Konsep dalam proses desain interior mempunyai 2 tujuan baik secara umum dan juga secara praktis, yaitu:

1. Tujuan Umum Konsep Desain Interior

Tujuan umum konsep desain interior adalah tujuan akhir yang wajib dipenuhi oleh desainer dalam pengembangan konsep, juga berhubungan dengan tujuan akhir desain interior secara umum, yaitu:

- a. Memperbaiki Fungsi Ruang**
- b. Memperkaya Nilai Estetika dalam ruangan**
- c. Meningkatkan Aspek Psikologis sebuah ruangan**
- d. Meningkatkan kualitas hidup manusia**

2. Tujuan Praktis Konsep Desain Interior

Tujuan praktis konsep yaitu penggunaan konsep dari perspektif desainer dalam pengembangan karier profesionalnya. Tujuan praktis pengembangan konsep yang berhubungan dengan teknis pengembangan dan aplikasinya dalam proses penyelesaian proyek desain interior, yaitu:

- a. Memenangkan Kompetisi dengan Desainer lain**
- b. Penguatan Proses Berpikir Kreatif**
- c. Portofolio Desain Personal**

Masing-masing tujuan tersebut akan dijabarkan untuk memberikan gambaran mengenai alasan pembuatan konsep dalam proses desain interior. Penjabaran tujuan konsep desain interior adalah sebagai berikut:

1. Tujuan umum Konsep

a. Memperbaiki Fungsi Ruang

Proses perbaikan fungsi diawali dengan proses pemecahan masalah pada elemen desain interior. Interior tidak dilihat secara parsial namun sebagai sebuah sistem yang holistik yang memuat fungsi utamanya yang terkesan filosofis. Untuk memahami sistem hubungan perikehidupan manusia dengan seluruh elemen ruang arsitektural, wajib dipahami dulu gambaran umum filosofi kemeruangannya. Filosofi kemeruangan tercermin melalui fungsi ruang per ruang dalam kesatuan sistem ruang arsitektural dalam bangunan. Sehingga dalam pemilihan konsepnya menyatu dengan filosofi tersebut. Contoh visualisasi konsep desain interior rumah sakit yang filosofi kemeruangannya adalah higienis, alur sirkulasi yang efektif, efisien dan sistematis serta cepat tanggap. Berbeda dengan pemilihan dan visualisasi konsep desain interior untuk restoran yang mengedepankan suasana, tata pelayanan dan higienis. Konsep yang dihasilkan oleh desainer wajib mengakomodasi filosofi kemeruangan tersebut untuk memperkuat fungsi interior itu sendiri.

b. Memperkaya Nilai Estetika dalam ruangan

Keberadaan konsep dalam desain interior juga menguatkan karakter desain yang terintegrasi ke dalam visualisasi secara holistik. Integrasi tersebut secara visual wajib menerapkan prinsip

estetika untuk menghasilkan visualisasi desain yang ‘indah’ secara psikis yang memberikan pengalaman ‘keindahan’ pada pengguna interior. Pemikiran Marcus Vitruvius Pollio (70 SM sampai 15 SM) menyebutkan bahwa terdapat tiga aspek yang menjadi pertimbangan utama dalam perancangan arsitektur, yaitu **aspek *venustas*** (berhubungan dengan estetika), **aspek *utilitas*** (berhubungan dengan fungsi) dan **aspek *firmitas*** (berhubungan dengan struktur).

- 1) **Aspek fungsi** meliputi hal-hal yang berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan aktivitas pengguna ruang di dalamnya, kemudahan dan kenyamanan pemakaian dan pemeliharaan bangunan yang diperoleh melalui analisa dan perhitungan standard ukuran tertentu. Aspek fungsi ini pada akhirnya berkaitan dengan aspek estetika yaitu melalui pemenuhan syarat psikis seperti penciptaan suasana ruang tertentu dengan tujuan ketentraman, ketenangan, kenyamanan, keamanan dalam berkegiatan.
- 2) **Aspek struktur** berkaitan dengan hal-hal yang mendukung beban dan kokokohan bangunan. Bangunan struktural adalah bangunan yang kokoh dan secara ekspresif pun tampak kokoh dengan didasari ketepatan perhitungan dan kejujuran dalam memberi bentuk. Hal ini juga berkaitan erat dengan aspek selanjutnya estetika.

3) **Aspek estetika** berkaitan dengan hal-hal yang menimbulkan keindahan bentuk dan ekspresi dari bangunan.

Dengan pemenuhan syarat ketiga aspek pertimbangan ini, diharapkan karya arsitektural termasuk di dalamnya desain interior, mampu mewartakan secara ideal kebutuhan aktivitas manusia di dalamnya. Bersifat kokoh, kuat, memberi rasa aman dan nyaman serta merupakan hasil komposisi yang memiliki nilai-nilai keindahan tertentu. Dari ketiga aspek tersebut, aspek estetika dalam ruang arsitektural yang bersifat abstrak dapat dipenuhi dengan cara memenuhi syarat kedua aspek sebelumnya yang bersifat logis yaitu fungsi dan struktur.

Peranan estetika dalam desain arsitektur secara ideal ditentukan pula oleh pemenuhan syarat fungsi dan struktur, tidak hanya menekankan pada keindahan subyektif desainer semata. Pemenuhan persyaratan estetis arsitektur, yang secara teknis diwujudkan dengan penerapan prinsip estetika yaitu keterpaduan, keseimbangan, keseimbangan, proporsi dan skala yang tercermin dalam ekspresi visualisasi bangunan. Keindahan ekspresi timbul dari pengalaman di dalam arsitektur. Civitas yang mempunyai pengalaman mengamati, memasuki, menempati bangunan, dapat merasakan sikap batin arsitek yang merupakan cerminan pola pikirnya yang terangkum dalam konsep yang diterapkan. Estetika atau keindahan dalam arsitektur muncul melalui ekspresi

bangunan, yang didukung oleh penerapan elemen-elemen rupa tertentu. Penguatan nilai estetika dalam desain interior sebagai dasar pengembangan konsep, tidak serta merta memperbanyak unsur dekorasi dalam interior semata. Namun lebih ke dalam penerapan prinsip dan elemen desain ke dalam interior dengan mengeksplorasinya ke dalam fungsi maupun struktur bangunan.

Jadi dapat disimpulkan, bahwa tujuan konsep dalam memperkaya nilai estetika tidak serta merta mengaplikasikan visualisasi konsep dalam bentuk dekorasi yang bersifat ‘banal’ semata, yang hanya menyentuh ‘permukaan’ dari desain interior. Lebih jauh dari itu, konsep merupakan jiwa dari keseluruhan fungsi, struktur dan elemen arsitektur dalam program ruang yang mempengaruhi aktivitas manusia dan sistem interior.

c. Meningkatkan Aspek Psikologis sebuah ruangan

Proses perencanaan dan desain sebuah lingkungan binaan manusia termasuk di dalamnya desain interior, selalu membahas tentang penciptaan dan peningkatan kualitas lingkungan terbangunnya. Kualitas tersebut juga bermakna bagi pengguna ruang dalam lingkungan tersebut. Proses peningkatan kualitas dan pemaknaan terhadap lingkungan memerlukan pertimbangan aspek psikologis manusia pada suatu ruangan. Keilmuan psikologi membahas persepsi manusia dalam suatu ruangan baik visual maupun spasial, yang dipengaruhi interaksi manusia dengan kebertempatannya

dengan interior. Hashemnezhad dkk (2013) mengungkapkan bahwa secara umum, **interaksi antara manusia dan tempat** dapat dibagi menjadi tiga aspek yaitu **kognitif, perilaku** dan **emosional**, dijabarkan sebagai berikut:

- **Aspek kognitif dari interaksi** yang menyebabkan persepsi spasial yang selama interaksi tersebut berlangsung, civitas mengetahui seluruh elemen lingkungan dan menggunakannya sebagai navigasi dalam bersirkulasi di dalam ruangan. Aspek kognitif mengacu ke kualitas pengolahan pikiran dan intelegensia manusia dalam mencerpah fenomena realitas. Pada kognitif juga mengacu pada proses pemahaman dan interpretasi manusia terhadap elemen tempat, sampai dapat memandang kesatuan elemen pembentuk tempat tersebut sebagai suatu citra yang utuh.
- **Aspek Perilaku dari interaksi** merujuk untuk kegiatan yang mengacu hubungan fungsional antara manusia dan lingkungannya. Keilmuan desain arsitektural memberikan pengetahuan bagi desainer dua pandangan desain berbasis interaksi, yaitu: bangunan yang didesain berdasarkan studi perilaku atau bangunan yang didesain untuk menciptakan pola perilaku tertentu.
- **Aspek emosional dengan tempat** mengacu pada tingkat kepuasan terhadap interaksinya dengan lingkungan dan kualitas

interaksi tersebut membuat suatu keterikatan terhadap tempat tersebut. Keterikatan itu berupa sebuah perasaan yang menyenangkan ketika berada pada tempat. Perasaan menyenangkan tersebut tersimpan dalam memori manusia dan menjadi suatu ingatan yang selalu muncul (*recall*) dalam pikirannya. Proses *recall* akan memantik keinginan manusia untuk kembali ke tempat itu dan mengalami kembali perasaan yang menyenangkan di tempat tersebut.

Hubungan ketiga aspek tersebut yang secara psikologis mempengaruhi psikologis manusia, seperti yang tampak pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Perbedaan Aspek Interaksi Manusia dan Lingkungan

Interaksi Antara Manusia dan Tempat	Jenis Hubungan	Detail Hubungan	Komponen Tempat
	Kognitif	Persepsi umum dalam tujuan untuk meningkatkan pemahaman terhadap aspek geometri dari ruang dan orientasi dalam ruang	Bentuk
	Perilaku	Persepsi dari kemampuan ruang untuk memenuhi kebutuhan	Fungsi
	Emosional	Persepsi tentang kepuasan menggunakan ruang dan keterikatan dengan tempat	Makna

Sumber: (Hashemnezhad dkk, 2013: 6)

Tabel di atas menjelaskan bahwa aspek psikologis yang mempengaruhi persepsi manusia baik kognitif, perilaku dan emosionalnya dipengaruhi oleh komponen tempat yaitu bentuk, fungsi dan makna. Pemahaman di atas menegaskan bahwa konsep desain yang dicetuskan oleh desainer diharapkan untuk meningkatkan aspek psikologis dari interior khususnya untuk keberikatan tempat dan perasaan kebertempatan. Lopez (2010) menjabarkan bahwa perasaan kebertempatan dan pengaruh stimulasi desain, dapat berperan penting dalam mengarahkan desain untuk meningkatkan kualitas dari suatu lingkungan binaan. Perasaan kebertempatan tersebut selalu dipertahankan dan bahkan ditingkatkan dengan mendesain tempat yang unik, yang berbeda dengan tempat yang lain.

d. Meningkatkan Kualitas Hidup Manusia

Tujuan desain interior dalam meningkatkan kualitas hidup manusia sesuai dengan ASID dan IFI secara praktis adalah untuk:

- 1) **Meningkatkan dan melindungi kesehatan** penggunaanya ketika berada dalam interior dalam durasi tertentu (*health*),
- 2) **Keamanan** penggunaanya dalam beraktivitas, bernaung dan berinteraksi dengan seluruh elemen desain interior (*life safety*)

- 3) **Kesejahteraan (*welfare*)** pengguna yang tercermin dalam peningkatan produktifitas dan kinerja penggunanya dalam ruang.

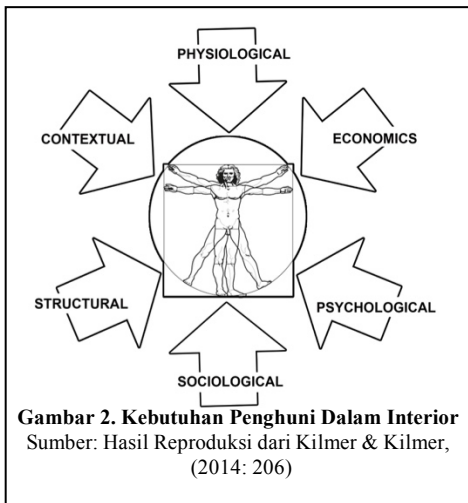
Santana (2015) menambahkan tujuan tersebut dalam konteks desain interior yang meningkatkan kualitas hidup manusia yaitu dengan menambahkan:

- 4) **Aspek sosial pengguna** yaitu meningkatkan interaksi sosial kemasyarakatan dan juga tanggung jawab sosial budaya desainer dalam pengembangan desain
- 5) **Lingkungan (*environmental*)** yaitu wawasan lingkungan yang berkelanjutan dalam pemilihan material, kesesuaian dengan karakteristik dan kesehatan lingkungan dalam desain interior yang mempengaruhi secara langsung kesehatan pengguna
- 6) **Ekonomi** yaitu sumbangsih desain interior dalam pengembangan ekonomi penggunanya baik secara fisik yaitu program ruang yang meningkatkan kinerja dalam bidang ekonomi dan juga psikis yang berhubungan dengan citra ruang yang memberikan nilai ekonomi seperti status sosial, prestise dan identitas.

Tambahan 3 tujuan tersebut yang disebut juga tiga pilar pengembangan berkelanjutan, disesuaikan dengan arah pengembangan dan tantangan yang dihadapi oleh keilmuan desain

interior kekinian. Keenam tujuan tersebut secara langsung meningkatkan kualitas hidup manusia sebagai pengguna dalam desain interior baik secara individu ataupun kelompok.

Peningkatan kualitas hidup manusia ini melahirkan suatu pandangan desain interior modern yang menekankan “manusia sebagai titik tolak perancangan”. Jadi kualitas hidup manusia ditentukan kepada pemenuhan segala aspek kehidupannya dalam ruang arsitektural. Pembahasan **anthroposentris** atau disebut juga dengan faktor kodrati manusia sangat mempengaruhi sistem arsitektural. Faktor kodrati secara umum merupakan konsekuensi fisik dan psikologikal manusia dalam aktivitas kehidupannya yang mempengaruhi seluruh artefak yang berhubungan dengannya. Faktor kodrati tersebut dapat bersifat individu yaitu kebutuhan



yang timbul dalam diri individu manusia; dan juga dapat bersifat sosial yaitu faktor kodrati yang lahir dari hubungan antara individu satu dengan yang lainnya.

Pemenuhan faktor kodrati tersebut

melahirkan beberapa kebutuhan manusia dalam ruang arsitektural. Kilmer & Kilmer (2014) menjabarkan kebutuhan manusia (gb.2) sebagai berikut:

- **Kebutuhan fisiologikal** adalah kebutuhan fisik alamiah yang berhubungan dengan aktivitas manusia manusia dalam ruangan dan persyaratan kebutuhannya serta wajib mengakomodasi fungsi dasar fisik manusia.
- **Kebutuhan psikologikal dan sosiologikal** adalah kebutuhan yang timbul dari ruang psikologikal yang menyelubungi manusia yang dinamakan ruang personal. Ruang personal memiliki toleransi penetrasi ketika berinteraksi dengan ruang personal individu yang lain. Kebutuhan ini melahirkan pertimbangan zonasi dalam interior.
- **Kebutuhan kontekstual** adalah harmonisasi bangunan dengan lingkungan alam sekitar. Dibagi menjadi dua aspek yaitu: **aspek kontekstual budaya** yang memuat sejarah, agama dan elemen politik; serta **aspek konstekstual fisik bangunan** yang memuat sumber listrik, mode komunikasi, air, sumur dan unit transportasi.
- **Kebutuhan ekonomi** adalah kebutuhan akan penyesuaian dengan anggaran klien, *feasibility study* konstruksi yang ekonomis, dapat mengakomodasi kebutuhan pengguna secara maksimal dan biaya perawatan yang terjangkau dalam jangka

panjang.

Pemahaman di atas mengemukakan keberadaan desainer sebagai subjek yang menghasilkan konsep desain interior, wewenangnya sangat besar dalam mempengaruhi aktivitas fisik maupun psikis pengguna dalam interior. Konsep yang berkualitas yang lahir dari proses yang berkualitas juga akan memberikan nilai positif pada eksisting yang secara langsung meningkatkan kualitas hidup manusianya. Begitu juga sebaliknya, konsep yang buruk akan mempengaruhi kualitas penggunaannya dan segala konsekuensi yang terjadi akibat eksekusi yang buruk tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari desainer.

2. Tujuan Praktis Konsep

Desain interior mempunyai karakter keilmuan yang perkembangannya sangat progresif. Progresifitas tersebut diakibatkan oleh kompetisi yang sangat tinggi dalam industri desain interior. Kompetisi tersebut menuntut pada desainer agar lebih kreatif dan profesional dalam memberikan pelayanan dalam konteks profesi. Secara lingkup profesi, konsep bertujuan untuk:

a. Memenangkan Kompetisi dengan Desainer lain

Lingkup pelayanan profesi desainer interior menurut NCIDQ (The National Council for Interior Design Qualification) atau badan kualifikasi desain interior Amerika; adalah menyediakan pelayanan yang memuat kegiatan riset, pengembangan dan implementasi dari

rencana (*plans*) dan desain lingkungan interior untuk meningkatkan kualitas hidup, produktifitas dan melindungi kesehatan, keamanan dan kesejahteraan masyarakat. Proses desain interior mengikuti sebuah metodologi yang sistematis dan koordinatif. Kegiatan penelitian, analisis dan integrasi dari informasi yang diperoleh di lapangan, akan dijadikan dasar untuk proses kegiatan kreatif dalam lingkungan interior yang spesifik.

Jasa pelayanan tersebut di atas, menunjukkan bahwa konsep desain melalui desain konseptual merupakan ‘produk jualan’ dari desainer dalam konteks profesinya. Industri desain interior dengan persaingan yang sangat tinggi mensyaratkan konsep desain yang berkualitas, kreatif dan inovatif. Berdasarkan hal tersebut maka untuk memenangkan persaingan tersebut desainer wajib mengembangkan dan memahami proses penyusunan konsep desain, untuk menghasilkan suatu konsep yang berkualitas yang kompetitif.

b. Penguatan Proses Berpikir Kreatif

Sebagai sebuah ‘produk’ dari proses berpikir, penyusunan konsep juga secara tidak langsung turut melatih dan menguatkan proses berpikir desain. Semakin seringnya menyusun konsep, desainer secara tidak sadar melatih kemampuannya dalam mengembangkan konsep dan mengembangkan wawasannya, sehingga dapat mengatasi kendala dalam pembuatan konsep selanjutnya. Konsep

yang dihasilkan pun semakin kreatif dan realistis. Menurut Tohjiwa (1998) dan Snyder & Catanese (1979) menyatakan bahwa kendala pembuatan konsep adalah:

- **Masalah Komunikasi**

Masalah tersulit dalam pembuatan konsep bukanlah pada saat menjelaskan gagasan kepada orang lain, namun lebih kepada menjelaskan pada diri sendiri. Desainer belajar mengembangkan dialog dalam pikirannya sebagai langkah awal untuk menjelaskan gagasan tersebut pada orang lain. Seperti yang dikemukakan oleh Albert Einstein yang menyatakan “*If you can’t explain it simply, you don’t understand it well enough* (Jika kamu tidak dapat menjelaskannya dengan gampang maka kamu tidak memahaminya dengan baik)”. Pertama desainer wajib paham apa yang melatarbelakanginya dan struktur konsep itu sendiri, setelah itu mengkomunikasikannya dengan pihak lain. Dengan cara itu, kualitas pemahaman pihak lain menjadi tinggi.

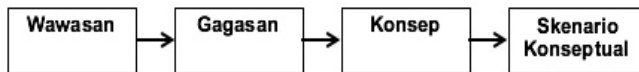
- **Ketidakpengalaman**

Konsep akan sulit diciptakan bila pemahamannya terhadap keilmuan desain interior juga kurang. Konsep dibuat pada hakekatnya adalah dengan menentukan solusi tunggal untuk diaplikasikan ke dalam seluruh elemen desain interior. Pembuatannya memerlukan suatu pemahaman terhadap lingkup

keilmuan dan juga kemampuan inovatif dan kreatif dalam menentukan solusi permasalahan sebagai dasar konsep desain.

- **Identifikasi Hirarki yang Tepat**

Karena ketiadaan pengalaman, desainer mengalami kesulitan dalam memutuskan apakah suatu gagasan merupakan konsep yang ‘baik’ atau ‘buruk’. Desainer wajib sanggup membuat penilaian yang tepat terhadap hirarki konsep, seperti yang tampak pada gambar di bawah ini dan dijabarkan setelahnya.



Gambar 3. Hirarki Konsep

Sumber: Tohjiwa (1998)

1) **Wawasan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, wawasan berasal dari kata ‘wawas’ yang berarti ‘meneliti; meninjau; memandang; mengamati’. Wawasan mempunyai pengertian ‘(1) hasil mewawas; tinjauan; pandangan; (2) konsepsi cara pandang’. Salah satu prinsip pokok pemecahan masalah adalah pembangkitan gagasan secara acak. Kesanggupan untuk membangkitkan gagasan secara acak tersebut sangat tergantung pada wawasan seseorang. Desainer interior yang ‘tulang punggung’nya adalah proses kreatif,

memerlukan wawasan yang luas dalam pengembangan desainnya. Proses perluasan wawasan tersebut dapat dicapai dengan banyak membaca literatur, rajin mengamati atau menyaksikan segala bentuk kesenian dan juga perkembangan desain interior dengan cara berkunjung dan berinteraksi langsung dengan obyek tersebut.

2) **Gagasan**

Gagasan adalah suatu pemikiran nyata yang spesifik yang dimiliki sebagai hasil pemahaman, pengertian atau pengamatan. Konsep dan gagasan sama-sama merupakan hasil dari pengamatan. Perbedaannya adalah konsep merupakan pemikiran mengenai cara beberapa unsur atau karakteristik dapat digabungkan ke dalam satu hal saja. Gagasan merupakan ide yang abstrak yang telah dipindahkan kedalam bentuk tulisan ataupun visual berbentuk sketsa.

3) **Skenario Konseptual**

Skenario konsep merupakan sebuah essay singkat yang menyatukan semua faktor dan gagasan penting yang mempengaruhi penyelesaian masalahnya. Skenario konsep memasukan sejumlah konsep yang dapat diterapkan yang digunakan untuk mengkomunikasikan gagasan kepada diri sendiri dan para klien. Terdapat 2 jenis skenario konsep yaitu:

- **Skenario Konsep Inkremental**

Strategi perancang yang berdasarkan pada konsep untuk masing-masing bagian dari keseluruhan elemen desain. Desainer dengan sikap inkremental berpendapat bahwa desain interior berasal dari usaha mengatasi masing-masing persoalan menurut kebutuhannya dan bukan karena pencarian konsep yang menyeluruh. Contoh skenario konsep ruang, warna, pencahayaan, material dan lain lain.

- **Skenario Konsep Umum (menyeluruh)**

Suatu strategi yang mengintegrasikan konsep desainnya menjadi sebuah konsep umum. Skenario konseptualnya merupakan essay ringkas yang memuat lebih dari satu persoalan utama dan mengidentifikasi lebih dari satu perangkat citra visual pada proyek tersebut.

c. Portofolio Desain Personal

Dalam konteks profesional, daya jual dan prestise seorang desainer interior adalah portofolio yang dimilikinya. Portofolio bagi desainer merupakan media promosi yang efektif dan meyakinkan bagi calon klien dalam mendapatkan proyek berikutnya. Penciptaan konsep dalam proyek sebelumnya yang melahirkan interior terbangun, mendapatkan apresiasi atau respon dari pengguna ruang yang lambat laun mengacu pada kualitas desainer penciptanya. Mitton (2010) memaparkan bahwa fungsi portofolio

bagi desainer interior adalah untuk mencari pekerjaan baik wawancara pekerjaan atau presentasi dengan klien. Fungsi lainnya adalah untuk capaian akademis, khususnya dalam konteks pendidikan desain interior. Portofolio juga dibutuhkan untuk mendaftar di Organisasi Profesi dan mengajukan Sertifikasi Keahlian. Terakhir. Fungsi portofolio adalah untuk apresiasi desain oleh pihak ketiga yaitu penghargaan dalam bidang desain interior.

RINGKASAN BAB I

1. Konsep berasal dari Bahasa Latin Abad pertengahan “conceptum” yang berarti "rancangan (*draft*) dan abstrak (*abstract*)."
2. Konsep pada hakekatnya adalah hasil pengolahan pikiran desainer secara mental, dalam usahanya untuk menggabungkan seluruh elemen desain interior ke dalam satu kesatuan yang abstrak untuk menyelesaikan masalah eksisting dan mencapai tujuan desain
3. Tujuan Umum Konsep Desain Interior adalah tujuan akhir yang wajib dipenuhi oleh desainer dalam pengembangan konsep yang berhubungan dengan tujuan akhir desain interior secara umum yaitu: (a) Memperbaiki Fungsi (b) Memperkaya Nilai Estetika (c) Meningkatkan Aspek Psikologis sebuah ruangan (d) Meningkatkan kualitas hidup manusia
4. Tujuan Praktis Konsep Desain Interior adalah penggunaan konsep dari perspektif desainer dalam pengembangan karier profesionalnya. (a) Memenangkan Kompetisi dengan Desainer lain (b) Penguatan Proses Berpikir Kreatif (c) Portofolio Desain Personal

BAB II

Ruang Lingkup

Tujuan Instruksional

Setelah membaca Bab II ini diharapkan pembaca dapat memahami Ruang Lingkup dengan pembahasan:

- A. Titik Awal Konsep
- B. Tahapan Pengembangan Konsep

BAB II RUANG LINGKUP

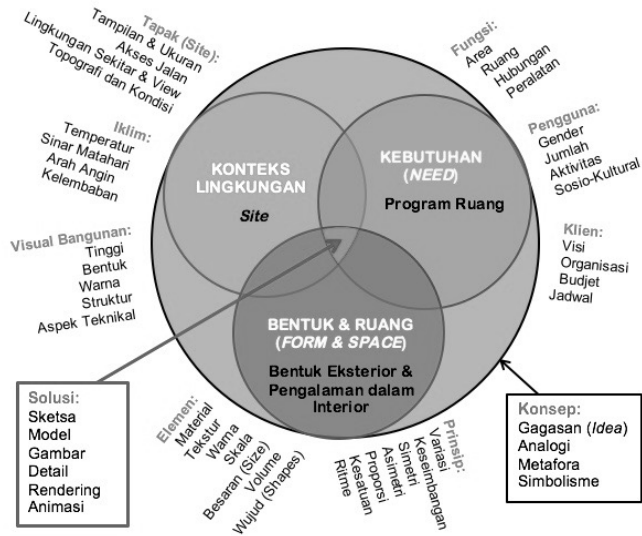
“A designer is an emerging synthesis of artist, inventor, mechanic, objective economist, and evolutionary strategist.”
(Buckminster Fuller)

Ruang lingkup keilmuan desain interior yang bersifat multidisipliner, membutuhkan cara pandang yang holistik dan wawasan yang komprehensif. Oleh karena itu, desainer wajib selalu mengembangkan wawasannya dalam usaha pencarian solusi. Pengembangan wawasan merupakan salah satu faktor utama yang menentukan kualitas konsep desain yang dihasilkan oleh desainer. Mahgoub (2009) menyatakan bahwa keberadaan konsep dalam desain interior sebagai solusi dalam permasalahan arsitektural tidak terlepas dari 3 permasalahan pokok yaitu: **kebutuhan manusia dalam ruang** (*need*), **bentuk & ruang** (*form & space*) dan **konteks lingkungan** (*context*). Diskursus ketiga permasalahan pokok tersebut akan menghasilkan solusi berupa konsep, yang ketika diterjemahkan oleh keilmuan desain interior menjadi desain konseptual yang bisa direpresentasikan dengan: sketsa, model, gambar, detail, *rendering* dan atau animasi. Tahapan diskursus tersebut sampai menghasilkan sebuah solusi desain dapat dijabarkan sebagai berikut:

- **Kebutuhan Ruang (*Need*)** berhubungan dengan *program* ruang yang akan diimplementasikan ke dalam interior. Kebutuhan ruang tersebut dibagi menjadi:
 - **Fungsi dari ruang** yang meliputi bidang (*areas*), ruang (*spaces*), Hubungan Antar elemen interior (*relationship*) dan Peralatan (*equipment*).
 - **Pengguna/Civitas (*Usser*)** yang meliputi gender, jumlah, aktivitas dan aspek sosio kultural pengguna.
 - **Klien** yang meliputi: Visi desain atau disebut juga harapan (*vision*), Organisasi usaha (*organization*), kemampuan ekonomis (*budget*) (dalam konteks praktik lapangan), Durasi pengerjaan sampai waktu akhir tuntutan penyelesaian (*dead line*) serta jadwal kerja (*Schedule*).
- **Bentuk dan ruang (*Form & Space*)** berhubungan dengan bentuk perwajahan bangunan (fasad), akses masuk utama (*main entrance*), ‘kulit bangunan’ (*enclosure/envelope*) dan visualisasi tampak dari jalan raya. Kesemuanya ini disebut dengan *exterior form*; dan pengalaman dalam interior (*interior experience*) yang meliputi:
 - Prinsip Desain yang meliputi variasi, keseimbangan, simetri, asimetri, penekanan (*emphasys*), proporsi, kesatuan dan ritme.

- Elemen Desain yang meliputi material, tekstur, warna, skala, besaran (*size*), volume dan wujud (*shapes*)
- Elemen Interior yang meliputi elemen pembentuk ruang (lantai, dinding dan plafon/*ceiling*), elemen pelengkap pembentuk ruang (pintu, jendela, ventilasi), fasilitas, utilitas dan dekorasi serta aksesoris.
- **Konteks lingkungan (*context*)** meliputi pemahaman dan korelasi lingkungan (*site*) sekitar terhadap keseluruhan sistem bangunan yang meliputi:
 - Tapak (*Site*) yang meliputi Wujud & Ukuran, Akses Jalan (*Road & Access*), Lingkungan sekitar & Pemandangan (*Surroundings & View*), Topografi dan keadaan Tanah (*Topography & Soil*)
 - Iklim (*Climate*) yang meliputi temperatur, sinar matahari, arah angin dan kelembaban yang mempengaruhi bangunan secara langsung
 - Bangunan (*building*) yang meliputi tinggi bangunan (misal ada Peraturan Daerah yang mengatur ketinggian bangunan), bentuk (*forms*), warna, struktur dan aspek teknis yang sesuai.

Mahgoub (2009) menggambarkan pemaparan tersebut seperti yang tampak pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. Elemen Konsep
Sumber: Mahgoub (2009)

Dari gambar di atas dapat dipahami kualitas konsep seorang desainer interior ditopang oleh pengetahuan yang mumpuni tentang teori desain interior, selain wawasan penunjang lainnya yang berhubungan dengan seni dan kreatifitas. Karena pada hakekatnya desain interior termasuk ke dalam keilmuan seni terapan yang tujuan akhirnya adalah estetis.

A. Titik Awal Konsep

Higgins (2015: 38) menyebutkan bahwa konsep dapat dirumuskan dari banyak titik mulai disebut dengan *starting point*. Penentuan titik awal konsep yang tepat dan kontekstual

akan menghasilkan gagasan yang brilian, biasanya yang terbaik; untuk dijadikan panduan dalam mengerjakan keseluruhan proyek yang ditangani. Ketika mulai mengerjakan sebuah proposal proyek, desainer interior dapat melakukan penilaian seluruh komponen untuk memastikan peluang untuk dapat dikembangkan pada tataran konseptual. Komponen tersebut akan bervariasi pada setiap proyek yang ditangani. Namun secara ideal, titik perumusan konsep desain interior dapat berawal dari: **(1) Klien (2) Program Ruang (3) Kondisi Site** dan **(4) Pendekatan Desain** disebut juga *The design approach*; dijabarkan sebagai berikut:

1. Klien

Konsep dapat diawali dari proses wawancara dengan klien. Pada umumnya klien sudah mempunyai konsep desain interior yang akan dibangunnya dalam benaknya. Konsep klien masih bersifat abstrak, tidak berstruktur atau bahkan campur aduk disebabkan kurangnya keilmuan desain. Klien dapat dibedakan menjadi yang bersifat personal tunggal, personal berpasangan/grup, perwakilan perusahaan langsung ataupun perusahaan/korporat. Klien kekinian pada umumnya telah mempunyai perbendaharaan desain interior yang akan dibangunnya sebelumnya, baik dengan melihat di media internet atau media lainnya karena akses teknologi informasi yang sangat maju.

Keluasan akses transportasi yang semakin murah juga menyebabkan klien kekinian mempunyai pengalaman menggunakan ruang secara langsung dan hasil pengamatan lapangan ketika beranjangsana. Hal tersebut membuat klien kekinian mempunyai gambaran langsung ataupun citra tentang interior yang dikehendaknya.

Desainer di sisi lain, sebagai konsekuensi fenomena klien kekinian tersebut, wajib membekali dirinya dengan pengetahuan, pengalaman dan wawasan, agar dapat paham dan mampu menerjemahkan keinginan klien tersebut. Pemahaman tentang latar belakang klien menjadi kunci dari titik awal konsep. Latar belakang klien dapat digali oleh desainer dengan cara mendengar, memahami dan mencermati apa yang menjadi keinginannya yang paling esensial. Desainer wajib mampu menerjemahkan hal tersebut ke dalam wujud desain. Higgins (2015) menjelaskan bahwa konsep dari klien khususnya yang bersifat interior komersial berdasar pada:

a. Konsep Bisnis Klien

Desainer wajib mampu menghasilkan konsep desain interior yang meningkatkan konsep bisnis klien. Konsep menjadi suplemen penguat bisnis bukan malah mengaburkannya atas nama estetika dan kreatifitas. Dalam konteks ini, desainer wajib memahami konsep dan strategi pemasaran dalam konteks

permerekan (*branding*) dan menjadikan keilmuan desain sebagai nilai tambah bisnis (Mozota, 2003).

b. Produk dan Pelayanan Klien

Tujuan akhir konsep atau alasan dibalik diperlukannya jasa desainer interior profesional dalam perspektif komersial, adalah mampu mewujudkan desain interior yang dapat ‘menjual’ produk atau jasa lebih banyak. Untuk itu diperlukan beberapa pendekatan psikologi khususnya psikologi konsumen yang dipengaruhi oleh desain interior (Quartier dkk, 2008).

c. Identitas Korporat Klien

Identitas korporat merupakan identitas visual resmi dan elemen sentuh (*touchpoints*) sebuah *brand* perusahaan yang digunakan sebagai penguat citra, dan unsur pembeda dengan perusahaan lain dalam konteks komunikasi perusahaan (Wheeler, 2013). Setiap perusahaan mempunyai identitas visualnya yang spesifik dapat berupa logo, warna, ikon, simbol dan slogan yang dikomunikasikan secara visual. Dalam konteks desain interior, ruang yang didesain wajib mampu mengkomunikasikan strategi komunikasi dan identitas visual tersebut dalam ruangan. Konsep desain wajib bersinergi dengan identitas korporat perusahaan, menghindari saling tumpang tindih atau keluar dari panduan dan arahan identitas korporat. Salah satu contohnya adalah desain interior Waralaba Restoran Cepat Saji yang mempunyai standar

dan kode desain arsitekturalnya sendiri. Panduan tersebut wajib dipatuhi oleh desainer dan konsep desain interior wajib tunduk pada standar dan kode yang telah ditetapkan oleh perusahaan.

2. Program ruang

Program ruang sebuah proyek bisa menjadi sumber inspirasi yang melimpah untuk pengembangan ide konseptual dalam penyusunan skema tata ruang desain interior. Hal ini seringkali mampu menghasilkan respons 'naratif', di mana aspek aktivitas yang diprogramkan untuk bangunan tersebut digunakan untuk menghasilkan gagasan sebagai dasar konsep yang dapat diaplikasikan untuk proyek tersebut. Interior dengan elemen naratif menceritakan sebuah cerita yang mampu dipahami oleh para pengguna bangunan. Setiap bagian dalam komposisi interior bertindak sebagai metafora untuk meningkatkan pengalaman civitas. Gagasan yang diperoleh melalui pengamatan program ruang, hendaknya selalu dievaluasi ulang oleh desainer agar dapat mengembangkan keseluruhan sistem baru untuk menangani masalah yang dihadapi. Gagasan baru pengembangan tipologi bangunan bisa berbentuk ide besar, untuk dijadikan konsep yang menuntut pendekatan baru terhadap perencanaan dan tata ruang dalam desain interior.

3. Kondisi tapak (*site*)

Kualitas bangunan eksisting seringkali menjadi sebuah gagasan konseptual yang memandu pengembangan konsep desain interior. Konsep yang dikembangkan dari kondisi tapak hendaknya dapat merespon isu di bawah ini yaitu:

- a. **Sejarah Bangunan:** jika eksisting merupakan bangunan bersejarah yang dapat dijadikan ide pokok pengembangan konsep. Konsep desain interior bisa diinspirasi melalui aspek kesejarahan bangunan. Contohnya desain interior dalam kawasan konservasi (*heritage*) akan mempertahankan dan menggunakan aspek kesejarahan tersebut sebagai nilai tambah desainnya.
- b. **Lokasi site:** Memaksimalkan lokasi tapak merupakan pemantik gagasan yang signifikan untuk mengembangkan konsep. Dalam industri properti, lokasi tapak merupakan faktor dominan dalam pengolahan desain interiornya. Contohnya lokasi tapak dengan *view* laut, danau atau sungai dikenal dengan konsep hunian *waterfront* yang menjadi primadona properti di mancanegara.
- c. **Gaya arsitektural bangunan:** Konsep menggali aspek visualisasi bangunan eksisting khususnya gaya arsitekturalnya. Gaya arsitektural yang bersifat

eksterior, seyogyanya disinergikan dengan gaya interior yang akan dibangun. Contohnya bangunan kolonial di Bandung yang menggunakan gaya *art deco* sedikit tidaknya akan mempengaruhi visualisasi desain interiornya.

- d. **Material yang mayoritas dipakai dalam konstruksi:** Konsep juga dapat dikembangkan dari material mayoritas yang digunakan di lokasi. Material yang eksotik dengan karakteristik unik dapat dikembangkan secara menyeluruh ke dalam konsep desain interior. Contohnya sebuah masjid di Djenne, Mali-Afrika yang seluruh bangunannya dibuat dari lumpur, sebagai material yang banyak ditemukan di lokasi sekitar.



Gambar 5. Material Sebagai Dasar Konsep
Sumber: (kiri) www.cultureshocktherapy.com (kanan) www.travelblog.org

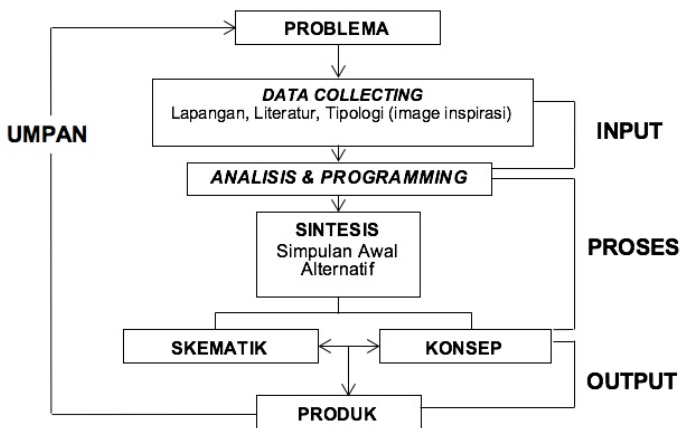
4. Pendekatan Desain (*The Design Approach*)

Berbeda dengan titik awal sebelumnya, pendekatan desain lebih mengedepankan penggunaan dan pengekplorasian elemen dan prinsip desain dalam interior sebagai solusi terhadap permasalahan eksisting. Jika konsep dari klien menitikberatkan pada keinginan dan keberadaan klien, program ruang lebih ke aspek fungsional dan efektifitas ruangan dan kondisi *site* memaksimalkan kondisi lingkungan; pada program ruang mengedepankan eksplorasi elemen dan prinsip desain sebagai pendekatan menyelesaikan permasalahan eksisting.

Pendekatan desain adalah strategi yang digunakan untuk mengkreasikan bahasa spasial tiga dimensional untuk dijadikan sebagai pendorong utama pengembangan skema konsep desain interior. Pendekatan ini dapat menghasilkan kondisi kontras yang antara eksisting yang ada dengan elemen interior baru yang akan diaplikasikan di dalamnya. Keunggulan dari pendekatan ini adalah memberikan keleluasaan penjelajahan prinsip dasar tiga dimensi, seperti penggunaan sistem modular atau bagaimana ruang dapat didefinisikan dengan membentuk komposisi bidang atau garis di ruangan.

B. Tahapan Pengembangan Konsep

Konsep mempunyai metode dan tahapan khususnya untuk mencapai konsep desain interior yang ideal dan dapat dipertanggungjawabkan baik secara akademis maupun praktisi. Meskipun pengembangan konsep disebut juga *concept generation* merupakan bagian dari metode desain interior dan bersinergi dengan keseluruhan proses desain interior. Namun khusus dalam pengembangan konsep dalam konteks eksplorasi kreatif mempunyai tahapan pengembangannya secara khusus. Dimanakan posisi konsep dalam proses desain? dan bagaimana metode pengembangannya? Santosa (2005: 115) memaparkan metode analitis (*analitical method*) sebagai dasar proses desain.



Gambar 6. Skema Perancangan Metode Analitis

Sumber: Dikembangkan dari Santosa, 2015: 115

Metode analitis mengacu pada metodologi desain sebagai formulasi dari apa yang dinamakan “berpikir sebelum menggambar” kalimat aslinya “*thinking before drawing*”. Metode ini merupakan metode dasar yang di dalamnya dapat dipilah lagi dalam metode pendekatan yang lebih spesifik.

Bagan metode analisis di atas menunjukkan bahwa hasil rancangan akan sangat dipengaruhi oleh proses yang dilakukan sebelumnya. Proses tersebut meliputi penetapan masalah, pendataan lapangan, literatur, tipologi menggunakan parameter atau *image* inspirasi, analisis pemrograman, sintesis, skematik desain, penyusunan konsep dan pewujudan desain. Setiap tahapan metode analitis yang saling berkait dan kualitas produk desain didasarkan atas kualitas penyelesaian tiap tahapan. Dari skema perancangan metode analitis tersebut, dapat dilihat bahwa konsep lahir setelah tahapan sintesis. Sintesis yang memuat kesimpulan awal dari analisis dan pemrograman ruang, dieksplorasi secara kreatif dalam konsep.

Secara khusus, Rengel (2014: 128-129) merekomendasikan tahapan pengembangan konsep dalam desain interior yaitu:

1. Memahami Proyek (*Understanding The Project*)

Hal pertama yang dilakukan oleh desainer adalah penguatan pemahaman terhadap kasus atau proyek. Desainer tidak dapat menghasilkan konsep desain yang berkualitas jika tidak

memahami proyek secara utuh. Pemahaman terhadap proyek mengantarkan kepada penemuan masalah eksisting yang wajib diselesaikan oleh desainer. Tahapan memahami proyek termasuk di dalamnya ruang lingkup dan batasan proyek, populasi civitas, realitas dari konteks proyek dan kebutuhan program desain.

2. Mengidentifikasi Isu Utama (*Identifying Dominant Issues*)

Setelah bersentuhan langsung dengan eksisting dan memahami ruang lingkup proyek, desainer mulai berhadapan dengan beragamnya masalah yang ditemukan. Masalah mempunyai level dan urgenitas penyelesaiannya disesuaikan dengan konteks proyek. Hal tersebut kadang membuat bingung dan bias bagi desainer, karena bersifat acak, saling terkait dan tumpang tindih. Dari beragamnya masalah yang ditemui, desainer mulai mencari isu utama atau penyebab segala masalah tersebut dalam mencapai idealitas dalam desain interior yang baru.

Identifikasi isu utama dilakukan desainer tidak hanya secara analitis, namun juga kreatif untuk menyeleksi ide yang muncul dalam proses tersebut. Setelah isu utama didapat, selanjutnya desainer mencari hubungannya dengan urgenitas dan skala prioritas yang dapat mempengaruhi organisasi,

bentuk dan estetik dalam proyek interior.

3. Mencari pendekatan yang tepat (*Conceiving Workable Approach*)

Konsep sering diidentikan dengan sesuatu yang unik dan berbeda, dengan istilah yang ‘njlimet’ dan tidak masuk akal agar kelihatan berbobot. Ini tidak sepenuhnya benar, seringkali konsep yang ideal tersebut bersifat ‘langsung menukik ke permasalahan’ (*straightforward*) dan ‘biasa saja atau umum’ (*ordinary*). Kadangkala usaha berpikir konsep yang sangat keras pada akhirnya hanya menghasilkan konsep yang ‘biasa-biasa saja’ namun cocok untuk diterapkan sebagai pendekatan desain pada eksisting. Hal ini membuktikan bahwa pada hakekatnya aspek kreatifitas memang penting dalam pengembangan konsep, namun yang lebih penting adalah berpikir yang sistematis, untuk mendapatkan korelasi yang jelas antara konsep dengan penyelesaian masalah pada eksisting.

Isu utama yang didapat, mengantarkan pada pemilihan pendekatan desain yang tepat dalam solusinya. Terdapat beragam pendekatan untuk menyelesaikan satu isu utama dalam proyek. Dalam tahapan ini, desainer dituntut pikiran kreatif dan meluaskan wawasannya untuk menentukan pendekatan yang tepat dalam menjawab isu utama proyek.

Pendekatan yang tepat juga mempertimbangkan aspek realistis dan komunikasinya pada pemberi tugas. Pada tahapan ini juga dinamakan **tahap inkubasi**, desainer mereka-reka pendekatannya melalui sketsa desain dan media desain yang lain untuk mendapatkan gambaran pendekatan desain yang realistis.

4. Mengeksternalisasi pendekatan (*Externalizing the Approach*)

Setelah mendapatkan pendekatan yang tepat, desainer mulai memikirkan bagaimana menerjemahkan pendekatan tersebut ke dalam media yang tepat. Terdapat dua jenis media yang tepat untuk mengeksternalisasi pendekatan yaitu: verbal dan visual. Pendekatan verbal adalah dengan membuat pernyataan singkat atau bentuk yang lebih panjang dapat berupa skenario desain yang deskriptif Pendekatan visual dapat berupa digram, skema atau sketsa desain konseptual.

Pernyataan singkat sangat efektif dalam merekam ide yang terlintas. Pernyataan singkat yang bagus wajib menyertai sebuah deskripsi dari sebuah pengaturan fisik atau hubungan ruang dan efeknya bagi civitas. Skenario deskriptif adalah pernyataan yang lebih panjang yang menggambarkan organisasi, elemennya dan efeknya bagi pengguna. Skenario mengakomodasi penjelasan yang lebih

spesifik dan lebih mendetail serta hambatan yang akan dihadapi setiap tahapan tersebut dalam pengembangan konsep. Skenario adalah alat yang bagus untuk mendeskripsikan kualitas desain interior yang akan dicapai dengan lebih mendetail.

Pendekatan visual berupa diagram, sketsa adalah alat yang baik untuk menggambarkan konsep umum disebut juga dengan konsep organisasional. Alat yang baik untuk abstraksi secara visual dan alat utama untuk merepresentasikan konsep. Hal ini didukung oleh kemampuan sketsa oleh desainer dan kemampuan menggambarkan ide abstrak dalam pikirannya ke dalam media gambar. Hal ini harus sering dilatih oleh desainer untuk mendapatkan kepekaan visual dan peningkatan kemampuan estetik.

5. Mengevaluasi Pendekatan (*Evaluating the Approaches*)

Tahapan mengevaluasi pendekatan yang berisikan keputusan desain yang diambil desainer, ketika telah mendapatkan pendekatan yang mewakili maksudnya. Dalam desain, keputusan dibuat secara hierarki dari dasar dan umum menuju ke lebih detail.

6. Mengkonsolidasikan Ide dan Memilih Arah Pengembangan (*Consolidating ideas and Choosing a Direction*)

Pada tahapan akhir ini, desainer telah memiliki sebuah konsep desain dan media yang tepat untuk mengkomunikasikannya dengan pihak lain. Konsep desain interior yang baik adalah konsep yang mampu ‘bicara’ dengan pengguna ruang melalui visualisasi tampilannya dan menimbulkan perasaan khusus ketika pengguna beraktifitas di dalamnya. Merupakan tanggung jawab desainer untuk melahirkan suatu konsep yang ideal yang dapat mewujudkan tujuan desain interior sekaligus memberikan karakter khusus pada desain interior terbangun.

RINGKASAN BAB II

1. Tiga permasalahan pokok arsitektural yaitu: kebutuhan manusia dalam ruang (*need*), bentuk dan ruang (*form & space*) dan konteks lingkungan (*context*).
2. Titik perumusan konsep yang ideal desain interior dapat berawal dari: (1) Klien (2) Program Ruang (3) Kondisi Tapak (*Site*) dan (4) Pendekatan Desain (*The design approach*)
3. Metode analitis dalam mengembangkan konsep meliputi penetapan masalah, pendataan lapangan, literatur, tipologi (*parameter/image* inspirasi), analisis pemrograman, sintesis, skematik desain, penyusunan konsep dan pewujudan desain]
4. Tahapan pengembangan konsep dalam desain interior adalah: (1) Memahami Proyek (*Understanding The Project*) (2) Mengidentifikasi Isu Utama (*Identifying*

Dominant Issues) (3) Mencari pendekatan yang tepat (*Conceiving Workable Approach*) (4) Mengeksternalisasi pendekatan (*Externalizing the Approach*) (5) Mengevaluasi Pendekatan (*Evaluating the Approaches*) (6) Mengkonsolidasikan Ide dan Memilih Arah Pengembangan (*Consolidating ideas and Choosing a Direction*)

BAB III

Konsep dan Kognitif

Tujuan Instruksional

Setelah membaca Bab III ini diharapkan pembaca dapat memahami Konsep dan Kognitif dengan pembahasan:

- A. Konsep dan Kognitif Manusia
- B. Unsur Konsep
- C. Nama Lain Konsep dalam Desain Interior

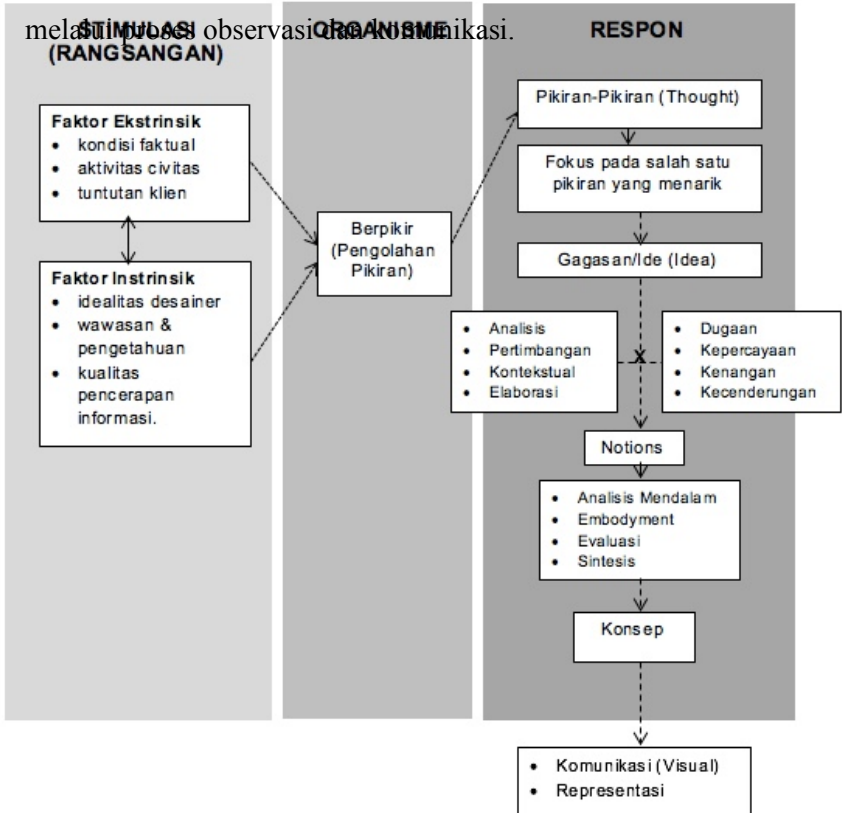
BAB III KONSEP DAN KOGNITIF

“We can’t solve problems by using the same kind of thinking we used when we created them.”
(Albert Einstein)

Konsep pada awalnya adalah hasil pengolahan pikiran, berdasarkan respon desainer terhadap permasalahan eksisting dengan tujuan untuk mencapai suatu solusi yang kreatif. Untuk menghasilkan konsep desain interior yang berkualitas, desainer wajib memahami bagaimana pikiran itu dibentuk dan bagaimana pengolahannya yang dapat dijadikan solusi kreatif dalam konsep.

Pikiran lahir dari proses hubungan manusia dengan obyek, dimana obyek tersebut menjadi stimulus yang memantik perhatian manusia seperti yang diterangkan oleh Teori S-O-R. Teori S-O-R singkatan dari Stimuli, Organisme dan Respon, yang dicetuskan Mehrabian & Russell (1974) menerangkan bahwa dalam pengolahan pikiran dimulai dari stimulus yang diperoleh melalui fenomena lapangan. Stimulus tersebut dipengaruhi oleh faktor pemantik dalam desain interior yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik termasuk di dalamnya idealitas desainer, wawasan, pengetahuan dan kualitas

pencerapan informasi. Faktor Ekstrinsik adalah kondisi faktual eksisting, aktivitas civitas dan tuntutan klien yang didapat melalui observasi dan komunikasi.



Gambar 7. Model S-O-R dan Pengolahan Pikiran

Sumber: dikembangkan dari Noegroho (2017)

Beragam stimulus diolah dalam pikiran desainer sehingga

muncul beragam respon dalam pikiran desainer untuk mengolah informasi tersebut. Pikiran manusia mempunyai beberapa tahapan dalam pengolahan informasi. Tahapan tersebut diistilahkan berbeda dalam berbagai bahasa. Tahapan pikiran manusia dalam Bahasa Inggris yang mempunyai kemiripan dengan kata ‘konsep’ dalam konteks hasil pengolahan pikiran yaitu *Thought*, *Idea*, *Notions* dan *Concept*. 3 kata sebelumnya (*Thought*, *Idea* dan *Notions*) tersebut mempunyai kedekatan makna dan bersifat saling menggantikan. Ketiganya secara praktikal mempunyai perbedaan pemaknaan ketika diaplikasikan ke dalam kalimat, yang mempunyai makna umum yang kurang lebih sama, yakni gagasan yang ada dalam pikiran (Noegroho, 2017).

Gambar 7 di atas menunjukkan 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*

Kata ‘*thought*’ sebagai kata benda berfungsi sebagai nomina *countable* (bisa dihitung) atau *uncountable* (tidak bisa dihitung). Sebagai nomina yang bisa dihitung, kata ini sering diartikan pikiran, dan biasanya merujuk pada apapun yang muncul dalam

benak/pikiran, bisa bersifat spontan ataupun sengaja dimunculkan (Noegroho, 2017). *Thought* muncul ketika mulai merespon sesuatu ataupun suatu pikiran diluar respon yang berupa kenangan (*recall*) atau pikiran ‘liar’ yang kadangkala tidak berhubungan dengan respon terhadap fenomena kekinian, hal ini disebut juga khayalan. Pikiran seringkali bermunculan dalam benak manusia, bersifat acak, belum tertata dan tidak teratur, hanya berlangsung singkat atau sesaat serta kedatangannya muncul dan hilang. Dalam konteks konsep, pikiran tersebut masih kabur, visualisasi dan belum definitif, belum dipikirkan sungguh-sungguh dan belum dielaborasi. Pikiran belum bisa dikomunikasikan atau ditawarkan kepada orang lain untuk dimanfaatkan, digunakan belum bisa diwujudkan karena masih kabur dan wajib dipikirkan lebih mendalam.

2. *Idea*

Kata ini sering diartikan sebagai ‘ide’ dalam bahasa Indonesia. Ide merupakan lanjutan dari *thought*. Kata ini digunakan untuk merujuk pada *thought* yang dipikirkan secara serius dan sedikit lebih fokus. *Idea* adalah salah satu *thought* yang menarik perhatian pengamatnya dan mulai mempunyai bentuknya meskipun masih kabur, namun ide sudah dapat dikomunikasikan ke pengamat yang lain. Ketika ide dipikirkan lagi secara

mendalam, lebih detail, dipertimbangkan dari segala aspek dan konteksnya, akhirnya ide tersebut mulai mengerucut menjadi ide yang tunggal dan berbentuk jelas. Meskipun masih terbuka kemungkinan untuk perubahan dan pengembangannya. Itulah yang disebut *idea*. Gagasan yang disebut *idea* ini merupakan bentuk *thought* yang sudah dipikirkan, ditata, dielaborasi dan dirumuskan secara jelas dan pasti.

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

3. *Notions*

Kata ini juga berarti pikiran, gagasan. Tetapi, gagasan atau pikiran ini belum terbantu dengan baik, masih kabur, dan lebih merujuk pada gagasan yang didasarkan pada perasaan, dorongan hati, firasat, keyakinan, dugaan, kesan atau kecenderungan. Dibandingkan dengan ide, *notions* masih berbaur dengan perasaan yang secara tidak langsung berhubungan dengan pengalaman atau wawasan pemikir. *Notions* belum dapat dikatakan menjadi sebuah konsep karena belum dianalisis secara mendalam dan dielaborasi secara seksama dengan memperhitungkan segala konsekuensinya.

4. Concept

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

Konsep ketika akan diterapkan ke dalam desain interior akan mempengaruhi seluruh aktifitas dan persepsi pengguna ruang. Dengan kata lain, aplikasi konsep yang akan menjadi stimulasi dalam interior dan mempengaruhi persepsi, interpretasi dan perilaku penggunanya. Maka dari itu, konsep wajib dibuat sejelas mungkin dan senyata mungkin dengan pertimbangan level pengamat dan juga visualisasi aplikasinya dalam interior.

A. Konsep dan Kognitif Manusia

Konsep sebagai hasil pengolahan pikiran dan sistem kognitif manusia, telah dibahas dari beberapa abad yang lampu, dimulai dari para cendekiawan Yunani sebagai peletak dasar filsafat Barat sampai penyusunan teori kecerdasan buatan (*artificial intelligent*) pada era kekinian. Pemahaman konsep selalu berada di ranah perdebatan oleh para cendekia tersebut. Konsep

secara esensi bersifat abstrak sebelum direpresentasikan ke dalam berbagai media dalam proses komunikasinya. Bentuknya akan selalu abstrak. Konsep di dalamnya mengandung sebuah ‘keputusan’ sementara yang telah mengalami berbagai proses ‘analisis’ sederhana yang menyaring berbagai jenis pikiran sebelumnya (*thought, idea, notion*), ketika pikiran fokus pada sesuatu hal sebagai dasar tindakan. ‘Keputusan awal’ tersebut dalam konteks desain dinamakan konsep, dapat disebut juga substansi (inti) dari desain atau ideologis desainer. Konsep dalam representasinya kemudian secara visual, membutuhkan penubuhan (*embodiment*) dengan komunikasi visual-spasial yang secara logis secara tepat ‘menerjemahkan’ sebuah ‘bentuk’ konsep yang abstrak tersebut menjadi lebih nyata secara visual.

Pernyataan tersebut secara eksplisit menyatakan bahwa konsep telah mempunyai ‘bentuk’-nya sendirinya meskipun tidak berwujud, karena secara esensi memang bersifat abstrak. Konsep mempunyai ‘bentuk’nya sendiri dalam pikiran manusia. Hal tersebut disebut dengan ‘meta bentuk (*meta form*)’ atau ‘meta fisik’. Meskipun tidak berwujud secara fisik konsep dapat dikenali batas-batasnya atau perbedaannya untuk mengenali ‘kenyataannya’. Pembahasan kenyataan sesuatu dalam konteks filsafat berpikir digunakan kajian ontologi; dipaparkan oleh

Margolis & Laurence, (2011) sebagai berikut.

1. Konsep sebagai representasi mental

Pandangan ini berpendapat bahwa konsep adalah bagian dari entitas psikologis, karena letaknya di pikiran dan bersifat abstrak. Pemahaman ini muncul dari **Teori Representasi Pikiran** (*Representations of The Mind*, disingkat RTM). RTM menyatakan bahwa pemikiran terjadi dalam sistem representasi internal manusia. Pemikiran itu muncul dari keyakinan, keinginan dan sikap proposisional lainnya yang masuk ke dalam proses mental, sebagai simbol internal diri yang digunakan sebagai penilaian secara eksternal. Teori Representasi Pikiran memaparkan bahwa **kepercayaan** (sesuatu yang membuat orang percaya terhadap sesuatu (*belief*)) dan sikap **proposisional** (sesuatu hal yang dapat dinilai benar-salah) berhubungan dengan **agen** (entitas yang aktif memantik, menyebabkan) dan representasi **mental**(kondisi mental dalam diri).

Contohnya adalah Dewi percaya bahwa Budi badannya lebih tinggi dibandingkan Ucok, Dewi juga percaya bahwa Ucok lebih tinggi dibandingkan Johan. Secara representasi mental Dewi percaya bahwa Budi lebih tinggi juga dari Johan (karena lebih pendek dari Ucok). Kepercayaan Dewi yang disebabkan oleh representasi mentalnya menegaskan bahwa Budi, Ucok dan Johan mempunyai tinggi badan yang relatif. Kenapa

kepercayaan itu ada? karena representasi mental lahir dari simbolisasi hubungan **penyebab-fungsional** (*causal-functional*) yang berperan dalam membentuk representasi mental yang berupa konsep. Contohnya dalam konteks desain interior seperti konsep oleh desainer A yang akan diterapkan dalam bangunan A, merupakan hasil representasi mental desainer A dalam melihat hubungan penyebab-fungsional dalam elemen eksisting bangunan A. Sebagus apapun hasil konsep A tidak serta merta diterapkan ke bangunan B secara utuh.

2. Konsep sebagai Sebuah Kemampuan

Pandangan ini menyatakan bahwa konsep adalah citra mental atau entitas seperti ‘kata’ dalam bahasa kognitif. Citra merupakan sesuatu yang memiliki gambaran atau wujudnya meskipun samar. Contohnya adalah konsep ‘kucing’ adalah sebuah ‘kemampuan’ untuk membedakan atau mendiskriminasikan binatang kucing dengan binatang yang lainnya dan untuk menarik kesimpulan tertentu untuk menegaskan bahwa yang dimaksud adalah ‘kucing’ bukan hewan yang lain. Penegasan tersebut menyiratkan bahwa konsep ‘kucing’ terdapat **penanda (signifikasi)** kucing seperti: mamalia, kaki empat, tinggalnya di hunian manusia, ‘mengeong’ (bedanya dengan anjing); **atribut** kucing seperti kumis, cakar,

bulu, bentuk badan; **simbol** kucing seperti hewan penyayang (*emphatical animal*) dan hewan peliharaan (*pet*).

Contoh pandangan tersebut dalam desain interior adalah sebuah kemampuan adalah desainer menggunakan atau mengeksplorasi bunga mawar sebagai simbol romantisme universal, sebagai dasar pengembangan kamar hotel khusus pengantin baru. Desainer menggali aspek penanda, atribut dan simbol bunga mawar, baik secara denotasi maupun konotasi yang dapat diterjemahkan secara visual kemeruangan dengan bahasa desain interior menjadi ruangan yang romantis.

3. Konsep Sebagai Indera Fregean (*Fregean Senses*)

Indera (*senses*) Fregean mengacu pada pemahaman *sense* (indera/perasaan) dan *reference* (rujukan) dalam filsafat Bahasa, yang dikemukakan oleh Gottlob Frege dalam tulisannya “On Sense and Reference” (dalam Indera dan Rujukan). Artikel aslinya dalam Bahasa Jerman berjudul “Uber Sinn und Bedeutung” (Frege, 1892). Frege mempostulastkan bahwa istilah tunggal kadang mempunyai makna dengan dua cara. *Reference* yang diterjemahkan menjadi ‘referensi’ atau “rujukan” (Bahasa Jerman ‘Bedeutung’), adalah nama yang tepat dari **objek** yang dimaksudkan atau ditunjukkannya (*bedeuten*). ‘Sense’ atau Inderanya sebagai **mental/perasaan** yang timbul dari pernyataan tersebut (dalam bahasa Jerman ‘Sinn’) adalah

apa yang diungkapkan oleh **nama** tersebut. Referensi dari sebuah kalimat adalah nilai kebenarannya (proposisi), inderanya adalah **pemikiran** yang diungkapkannya. Frege mengungkapkan dua hal yaitu:

- Rasa (*sense*) adalah sesuatu yang dimiliki oleh sebuah nama, apakah itu mempunyai sebuah rujukan/referensi atau tidak. Misalnya, nama "Odysseus" dapat dimengerti, dan oleh karena itu memiliki arti, meskipun tidak ada objek individual (rujukannya) yang sesuai dengan namanya. Kenapa? karena nama tersebut diangkat dari kisah Odysseus Raja Ithaca adalah tokoh protagonis dari puisi karya Homer dalam buku berjudul 'Illiad and Odyssey' (1260-1180 SM). Cerita tersebut sangat populer sebagai karya sastra klasik Yunani. Odysseus adalah bagian dari karya sastra yang abstrak, namun dalam benak pembacanya timbul suatu bayangan mental yang merujuk ke karakter tersebut. Wajahnya, bentuk tubuhnya, warna kulitnya, karakter dan seluruh atributnya. Contoh serupa di Indonesia adalah 'Hanoman'. Hanoman sebagai tokoh dalam karya sastra diinterpretasikan visual secara bebas di beberapa negara, namun konsep dasar sebagai manusia kera, abdi setia Sri Rama dan simbol kekuatan; melekat dalam

‘konsep’nya. Sehingga nama Hanoman mempunyai rujukan secara abstrak meskipun secara faktual tidak ada bentuk fisiknya atau terdapat multi interpretasi dalam visualnya.

- Rasa (*sense*) dari perbedaan nama adalah berbeda, meskipun rujukan/referensinya sama. Frege berpendapat bahwa jika sebuah pernyataan identitas seperti "Hesperus adalah planet yang sama dengan Phosporus" wajib informatif, nama yang tepat yang mengapit tanda identitas wajib memiliki arti yang berbeda. Tapi yang jelas, jika pernyataan itu benar, maka wajib memiliki referensi yang sama. Arti adalah 'mode presentasi', yang berfungsi untuk menerangi hanya satu aspek dari rujukan.

Pernyataan ini sangat banyak contohnya dalam Bahasa Daerah di Indonesia, khususnya yang berhubungan dengan aktifitas budaya. Contohnya adalah konsep ‘jatuh’ yang dalam Bahasa Inggris ‘*fall*-kata kerja (*fell, fallen, falling*)’. Bahasa Jawa mempunyai rasa (*sense*) yang lebih spesifik untuk menginterpretasi ‘konsep’ jatuh, seperti: jatuh ke belakang: *nggeblak*, jatuh dari atas: *ceblok*, jatuh ke depan: *nyungsep*, jatuh terlempar: *njungkel*, jatuh tersandung: *nlungup*, jatuh meluncur:

ndlosor, jatuh tergulung: *ngglundung* dan nyaris jatuh: *mingklik-mingklik* dan lain sebagainya (fv4eva.wordpress.com). Warna dalam setiap budaya juga mempunyai penekanan identitas dengan penamaannya sesuai dengan budaya yang melingkupinya, sepaham dengan pemaparan Frege. Suku Inuit (Eskimo) Di Amerika Utara mempunyai 17 nama berbeda untuk merujuk warna putih, hal tersebut disebabkan oleh lingkungan sekitarnya yang mayoritas bersalju dengan dominasi warna putih. Warna Bali mempunyai 3 istilah untuk putih seperti sweta, putih, petak (Remawa, Wiwana, Sukarya, & Bawa Putra, 2012).

Konsep sebagai bagian dari indera yang dikemukakan oleh Frege (*Fregean Senses*) mengidentifikasi konsep sebagai objek abstrak dan merupakan bagian dari sebuah proposisi. Setiap istilah yang digunakan sebagai konsep wajib mempunyai rujukannya secara univesal yang berlaku spesifik.

B. Unsur Konsep

Konsep sebagai hasil pengolahan pikiran dan bersifat abstrak mempunyai bayangan mental dan meta bentuk yang dapat dibedakan unsur-unsurnya. Menurut Eysenck (2012) dan

Jacobsen & Kauchak (2009) menyatakan bahwa konsep sebagai pengolahan kognitif manusia memiliki lima unsur, yaitu:

1. **Nama/Istilah** konsep diwakili suatu kata tunggal yang merepresentasikan ide atau gagasan. Contoh: "rumah" mewakili ide atau gagasan mental tentang bangunan untuk tempat tinggal.
2. **Contoh Positif dan Negatif** menganalisis dan membandingkan contoh positif dan negatif beserta karakteristiknya. Ketika dipilih “Rumah Ibadat” maka contoh positifnya adalah Masjid, Gereja, Pura, Wihara dan Kuil. Contoh negatif: Gadang, Joglo, dan Bubungan Tinggi. Kenapa Gadang, Joglo dan Bubungan Tinggi itu negatif? karena kurang tepat menggambarkan konsep ‘rumah ibadat’ meskipun sama-sama nama rumah.
3. **Karakteristik Pokok/Atribut** karakteristik menciptakan aturan dan menentukan suatu contoh termasuk dalam kategori konsep atau bukan konsep. Karakteristik pokok rumah yaitu mempunyai atap, dinding, dan lantai.
4. **Rentangan Karakteristik** suatu konsep berhubungan dengan konsep lainnya dan mempunyai rentangan karakteristik yang membatasi konsep tersebut, yaitu:

- a. **Superordinat** yaitu konsep yang dihubungkan dengan konsep yang lebih luas. Contoh: konsep "tempat tinggal" adalah konsep *Superordinat* dari "rumah".
- b. **Koordinat** yaitu konsep yang setara dan saling berkaitan satu dengan lainnya. Contoh: konsep "rumah kontrakan" setara dengan konsep "rumah dinas".
- c. **Subordinat** kebalikan konsep *superordinat* yaitu subkategori atau bagian kecil dari suatu konsep. Contoh: konsep "rumah" adalah bagian dari konsep "tempat tinggal".

5. Kaidah

Setiap konsep mempunyai aturan atau kaidah tersendiri yang membedakannya dengan konsep lainnya dan terkadang menjadi ciri khas suatu konsep. Konsep juga dipertimbangkan konteks pemakaiannya, disesuaikan dengan ruang dan waktunya. Apakah merujuk ke kondisi faktual (denotasi) atau simbolik (konotasi) yang kesemuanya membutuhkan komunikasi dan representasi konsep untuk menegaskan maknanya. Juga dalam kaidahnya, konsep mempertimbangkan unsur penyebab-fungsionalnya dalam konteks aplikasi.

C. Nama Lain Konsep dalam Desain Interior

Dunia desain arsitektural dalam tataran praktik mempunyai beberapa istilah yang mengacu pada kata konsep. Snyder & Catanese (1979) menyebutkan bahwa terdapat 6 kata yang digunakan oleh desainer untuk mendeskripsikan proses pencarian atau mengembangkan konsep yaitu: **gagasan arsitektural** (*architectural ideas*), **tema** (*themes*), *superorganizing ideas*, *parti & equisse* dan **terjemahan literasi** (*literal translations*), dengan penjelasan sebagai berikut:

- **Gagasan arsitektural** (*architectural ideas*) adalah konsep yang telah diringkas ke dalam konsentrasi arsitektonis formal seperti pencahayaan alami, ruang, hubungan/urutan ruang, integrasi struktur, bentuk dan penataan lanskap. Setiap bagian tersebut dapat mempengaruhi desain bangunan secara umum. Konsentrasi arsitektonis yang mengkhusus yang dipilih, digunakan sebagai dasar dalam setiap keputusan desain yang diikuti oleh setiap elemen desain selanjutnya.
- **Tema** (*Theme*) adalah pola atau gagasan spesifik yang diulang dalam setiap desain pada sebuah proyek desain. Tema dapat bersifat ‘permukaan’, banal ataupun ‘dangkal’ yang ditujukan untuk memberikan

pemahaman langsung kepada civitas mengenai ‘judul’ dari visualisasi suatu desain.

- ***Superorganizing ideas*** adalah konfigurasi geometris secara umum atau susunan hirarki pada setiap bangunan yang wajib diperhatikan oleh desainer. Desain tata kota dan kompleks kampus merupakan contoh nyatanya yang menerapkan pola pengorganisasian secara umum yang merupakan kesatuan dari pola yang spesifik. Tujuan dari *superorganizing ideas* adalah memberikan struktur pada pola desain, sehingga unit individual dapat dikembangkan sesuai dengan cirinya (*their own idiosyncracies*) namun tetap mendukung kesatuan dari keseluruhan unit.
- **Parti** (*skema/scheme*) dan **esquisse** (*sketsa/sketch*) adalah produk grafik dan konseptual dari metode khusus instruksi yang dikembangkan oleh Beaux Art School di Perancis pada abad ke-19. Metode ini mendorong mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan konseptualnya. *Parti* dan *esquisse* merupakan konsep dan sketsa awal dari bangunan/konfigurasi bangunan yang dikerjakan dalam beberapa jam dari permulaan suatu proyek dan pelaksanaan proyek konsisten mengacu pada skema tersebut.

- **Penerjemahan Literal (*Literal Translation*)** adalah istilah yang digunakan oleh Edward Larrabee Barnes (1915-2004) untuk mendeskripsikan tujuan dari pengembangan konsep dan diagram yang dapat dianggap sebagai penyederhanaan dari rencana sebuah proyek.

RINGKASAN BAB III

1. Tahapan hasil pengolahan pikiran yaitu *Thought, Idea, Notions* dan *Concept*.
2. Konsep ketika akan diterapkan ke dalam desain interior akan mempengaruhi seluruh aktifitas dan persepsi pengguna ruang.
3. Secara ontologis konsep dapat dibagi menjadi: (1) Konsep sebagai representasi mental (2) Konsep sebagai Sebuah Kemampuan (3) Konsep Sebagai Indera Fregean (*Fregean Senses*)
4. Konsep sebagai pengolahan kognitif manusia memiliki lima unsur, yaitu: (1) Nama/Istilah. (2) Contoh Positif dan Negatif (3) Karakteristik Pokok/Atribut. (4) Rentangan Karakteristik (5) Kaidah
5. Istilah yang mengacu pada kata konsep dalam arsitektur yaitu: gagasan arsitektural (*architectural ideas*), tema (*themes*), *superorganizing ideas*, *parti & equisse* dan terjemahan literasi (*literal translations*).

BAB IV

Konsep dan Berpikir Kreatif

Tujuan Instruksional

Setelah membaca Bab IV ini diharapkan pembaca dapat memahami Konsep dan Berpikir Kreatif dengan pembahasan:

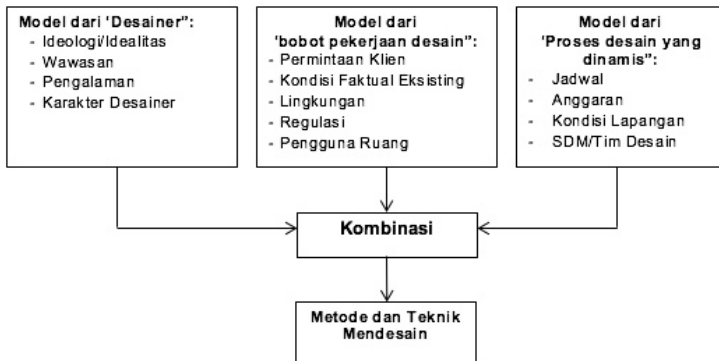
- A. Masalah Dalam Desain (Interior)
- B. Masalah dan Pengembangan Konsep
- C. Jenis Konsep Desain Interior
- D. Synectics
- E. Analogi
- F. Metafora dan Simile
- G. Esensi atau Hakekat (*Essences*)
- H. Tanggapan Langsung (*Direct reponses and Problem Solving*)
- I. Utopia/Cita-Cita (*Ideal*)

BAB IV KONSEP DAN BERPIKIR KREATIF

“Good design is obvious. Great design is transparent.”
(Joe Sparano)

Esensi kegiatan desain adalah penyelesaian masalah. Konsep sebagai proses pengolahan pikiran dalam konteks desain, tentu berhubungan dengan kegiatan penyelesaian masalah tersebut. Kegiatan penyelesaian masalah oleh desainer, menggunakan metodologi desain tertentu yang disesuaikan dengan konteks perancangan dan tuntutan lapangan yang dihadapi desainer yang melahirkan dimensi aktivitas desain yang kontekstual. Di sisi lain desain interior juga merupakan sebuah proses ‘berkesenian’, dimana hasil karyanya mengandung unsur seni yang mengandung unsur kreatifitas dan estetika. Kreatifitas dalam desain mutlak adanya. Tanpa kreatifitas, desain interior hanya bersifat mesin belaka yang mengedepankan aspek penyelesaian masalah seperti mesin komputer. Desainer interior wajib mampu berada di tengah diantara penyelesaian masalah fungsional yang logis dan juga citra desain yang kreatif dan estetis.

Dorst (2004) menjelaskan metode dan teknik mendesain merupakan kombinasi dari model dari ‘desainer, model dari ‘bobot pekerjaan desain’ dan model dari ‘proses desain yang dinamis’.



Gambar 8. Dimensi dari Aktivitas Mendesain

Sumber: Diadaptasikan dari (Dorst, 2004)

Secara praktikal kadang ada hal-hal yang muncul yang tidak ideal, di luar struktur dan bersifat tak laras dengan keseluruhan visualisasi eksisting. Hal tersebut dinamakan masalah dalam desain yaitu struktur yang tidak sempurna dalam metodologi desain (Dorst, 2004). Kualitas desain akhir ditentukan dengan kualitas penyelesaian masalahnya. Jadi penentuan masalah dalam desain merupakan elemen krusial dalam tahapan desain selanjutnya.

A. Masalah Dalam Desain Interior

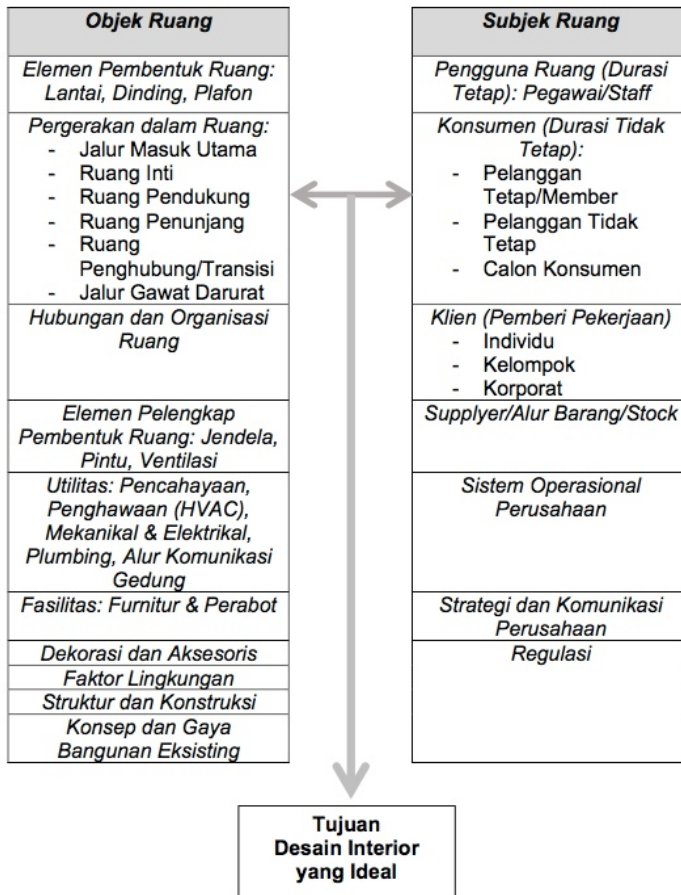
Kemunculan masalah dalam desain interior pada awalnya disebabkan oleh **intervensi desainer terhadap eksisting**. Intervensi tersebut diawali oleh proses observasi yang mendalam dan melakukan wawancara dengan pemilik dan pengguna ruang

secara langsung. Keberadaan objek ruang yaitu seluruh elemen interior eksisting dan respon subyek pengguna ruang dalam aktifitas serta persepsinya terhadap ruangan dikumpulkan. Pengumpulan data tersebut bertujuan untuk mendapatkan banyak hal yang secara faktual yang dijadikan dasar penentuan masalah. Jadi korelasi antara objek dan subjek ruang tersebut merupakan masalah dalam desain interior. Dorst (2004) menerangkan bahwa masalah dalam desain disebabkan oleh 3 hal yang utama yaitu **kebutuhan (*needs*)**, **persyaratan (*requirements*)** dan **niat/fokus dari desainer (*Intentions*)**. Hal tersebut menegaskan bahwa ada keterbatasan desainer dalam melihat seluruh permasalahan dalam eksisting dalam tujuan untuk menciptakan interior terbangun yang ideal tanpa cacat. Desainer ‘hanya’ bisa melakukan penyelesaian masalah dengan skala prioritas sesuai kemampuannya, dengan tidak bertentangan dengan aspek regulasi, aspek lingkungan, aspek manusia, estetika dan aspek keselamatan serta keteknikan bangunan.

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

jiwa, dan utuh secara langsung. Keterlibatan langsung ke masalah yang dihadapi mengarah pada beragam solusi parsial. Masalah dalam desain interior wajib diidentifikasi atau dinyatakan sebelum desainer secara efektif dapat mengatasinya. Semakin jelas masalah yang didefinisikan pada tahap awal, berdampak 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 atau hal lain di luar kebutuhan perancangan mempengaruhi pengembangan solusi baru.

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



Gambar 9. Diskursus Objek dan Subjek Ruang dalam Penentuan Masalah
 Sumber: Digambar Penulis 2017

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

Masalah dalam desain interior terdapat perbedaan tingkatan masalah, tergantung pada level pengamatan subjek ruang dan juga desainer. Level pengamatan yang mempengaruhi kepekaan desainer berhubungan dengan wawasan keilmuan dan pengalaman praktikal yang dikuasainya. Desainer pemula akan menyandarkan hal tersebut pada standard literatur, kajian teoritis yang kompeten menganalisis korelasi objek dan subjek ruang tersebut, untuk menggali permasalahannya. Dalam konteks desain interior korelasi antara faktor kodrati manusia disebut juga **idealitas manusia** sebagai subjek ruang dengan sistem

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

Hal yang berbeda dikemukakan oleh Sherwin (2010) yang menyatakan bahwa masalah merupakan ‘ruang perubahan’ dari kondisi yang nyata menjadi sesuatu yang ideal. Jadi dapat disimpulkan sementara bahwa masalah adalah jurang pemisah

antara kondisi fakta lapangan dengan ideal (*Problems are spaces for change from the real to the ideal*). Pernyataan Sherwin mengungkapkan bahwa masalah lahir dari dua hal yang berhubungan yaitu *gap* antara kenyataan atau fakta lapangan dan idealitas manusia. Proses mengubah fakta lapangan menjadi ideal itu adalah proses penyelesaian masalah yang menjadi tujuan utama dalam desain. Kesimpulan awal yang dapat dipahami, bahwa masalah dalam desain interior timbul dikarenakan ketidaksesuaian antara kebutuhan baru yang bersumber dari data idealitas manusia dengan kondisi faktual interior pada kasus. Jenis masalah dalam desain interior dapat dibagi lagi menjadi:

- a. **Berbasis *Maintenance*** Mayoritas permasalahan pada lingkungan terbangun yang akan di re-desain adalah mengenai perawatan atau *maintenance*. Permasalahan tersebut timbul dari perilaku dan perlakuan manusia terhadap seluruh elemen dalam interior. Contoh masalah berbasis *maintenance* adalah dinding berjamur, lantai licin, elemen interior kotor, kusam dls. Permasalahan jenis ini dikategorikan ke masalah pada level rendah dalam masalah desain interior.

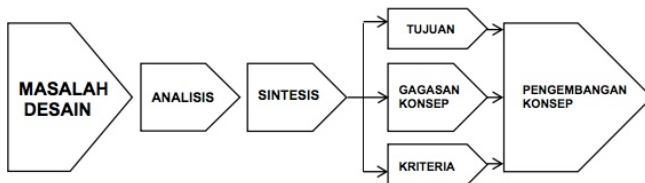
- b. **Berbasis Ergonomi** Jenis permasalahan jenis berbasis ergonomi berhubungan pada aktivitas kerja civitas dalam hubungannya dengan elemen desain interior.
- c. **Berbasis Fungsi** Jenis permasalahan berbasis fungsi dalam desain interior berhubungan antara manusia dan ruang arsitekturalnya. Masalah yang dimasukkan ke dalam jenis masalah ini adalah optimalisasi, efektifitas dan efisiensi ruang, besaran ruang, zonasi dan sirkulasi ruang yang belum maksimal mengakomodir aktivitas manusia.
- d. **Berbasis Citra** Jenis permasalahan jenis berbasis citra berhubungan pada aplikasi citra perusahaan (*corporate identity* dan *brand image*) pada konsep, proses stimulasi perasaan civitas dalam visualisasi desain interior kasus.
- e. **Berbasis Estetik** Jenis permasalahan jenis berbasis estetik berhubungan dengan penguatan nilai estetika dalam ruang. Nilai estetika sebagai puncak keilmuan desain secara filosofis dikuatkan dengan aplikasi prinsip desain dan elemen desain pada seluruh elemen interior.

Dari berbagai jenis permasalahan di atas dapat diklasifikasikan dari yang terendah (*maintenance*) sampai tertinggi (estetik). Makin rendah klasifikasinya maka penanganannya tidak terlalu *urgent* dan skala prioritas akan mengutamakan klasifikasi yang

lebih tinggi. Contohnya: dinding berjamur yang dimasukan ke klasifikasi masalah perawatan akan diabaikan terlebih dahulu dibandingkan dengan penanganan tentang permasalahan optimalisasi ruang (fungsi). Penerapan skala prioritas dalam desain interior membutuhkan wawasan dan kemampuan desainer dalam memandang masalah dan tujuan akhir desain.

B. Masalah dan Pengembangan Konsep

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. Proses tersebut memuat beragam pengambilan keputusan yang dapat dirumuskan secara konvergen menjadi rumusan solusi umum yang melingkupi keseluruhan solusi desain. Solusi tersebut kemudian akan dijabarkan secara divergen sehingga mendapatkan aplikasinya ke dalam desain. Seperti yang tampak pada gambar di bawah ini yang merupakan bagian dari metode desain yang telah dibahas pada bab sebelumnya.



Gambar 10. Pola Pikir Konsep

Sumber: Digambar Penulis 2017

Dari gambar di atas dapat dilihat pola pikir konsep yang memuat korelasi antara masalah dan konsep sebagai jawaban dari masalah desain tersebut. Sintesis yang merupakan rangkuman solusi sementara yang **bersifat tertulis (tekstual)** dari berbagai masalah desain yang ditemui di lapangan akan dikongkretkan lagi ke dalam tahapan penentuan **tujuan desain, gagasan konsep** dan **kriteria desain** yang dijadikan dasar dalam pengembangan konsep desain sampai melahirkan desain konseptual yang **bersifat visual** sebagai bahan presentasi desain kepada klien sebagai pemberi pekerjaan.

a. Tujuan Desain

Menjelaskan secara spesifik hasil akhir dan untuk apa kasus tersebut didesain, karena merupakan indikator yang digunakan menilai keberhasilan desain interior ini agar menjadi objektif. Uraian tujuan desain ini dapat dibuat untuk beberapa kepentingan, terutama bagi pemilik/penghuni. Juga sebagai upaya untuk memajukan ilmu desain interior secara umum dan perkembangan desain interior dalam hubungannya dengan konstruksi tren dan inovasi desain. Hal tersebut merupakan sumbangsih dunia akademisi kepada masyarakat sebagai *stakeholder*.

b. Kriteria Desain

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

c. Gagasan Konsep (Umum)

Uraian global yang mengabstraksikan atau menggambarkan wujud desain yang akan dikerjakan, digunakan sebagai pedoman solusi masalah. Menurut Solomon (2015) menyatakan bahwa desainer dapat menyusun pola pikir konsep dalam dua bagian yaitu:

1) Verbal

yaitu konsep yang masih bersifat abstrak yang masih berupa tulisan, yang mengacu pada wujud atau bentuk tertentu yang

dijadikan dasar pengembangan visualisasi desain akhir. Konsep yang abstrak ini masih bersifat pragmatis dan fungsional, yang merupakan solusi yang efektif untuk memecahkan masalah lapangan. Konsep Verbal masih berfokus kepada pesan apa yang ingin disampaikan kepada civitas pengguna ruang dan juga solusi apa yang diterapkan secara eksploratif untuk optimalisasi desain eksisting.

2) Visual

Bagian visual dari konsep dapat berupa imej atau skema warna yang spesifik yang akan dikembangkan sebagai dasar visualisasi desain akhir. Konsep visual cenderung lebih kongkret dibandingkan dengan konsep verbal. Konsep visual cenderung memperhitungkan bagaimana mengemas pesan yang tepat pada civitas pengguna ruang.

Berdasarkan kedua bagian tersebut maka konsep yang ditulis hanya dengan kalimat, akan tetapi mampu menghasilkan imajinasi visual bagi klien walaupun belum ada gambar apalagi bentuk riil desainnya. Setiap konsep desain yang sudah ditetapkan, wajib dijabarkan secara rinci model unsur yang akan didesain tersebut memakai kalimat yang ringkas, padat dan menarik.

Dari gagasan konsep yang dikorelasikan dengan tujuan dan kriteria desain maka dilanjutkan dengan tahapan pengembangan

konsep desain sebagai dasar pemikiran desain konseptual. Taura & Nagai (2013) menyatakan bahwa dalam konteks pengembangan konsep berbasis kreativitas terdapat dua fase yang wajib dilalui yaitu : (1) Fase Berbasis Intuisi Desainer (*Inner Sense-Driven Phase*) dan (2) Fase berbasis masalah (*Problem-Driven Phase*) dengan penjabaran sebagai berikut:

a. *Inner Sense-Driven Phase*

Fase pengembangan konsep desain yang berdasarkan aspek intuitif semata dengan ciri-ciri:

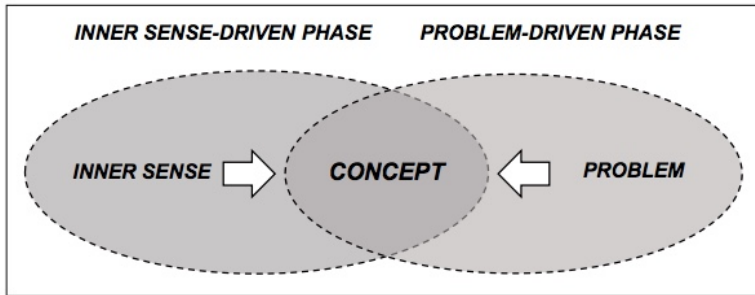
- 1) Proses pengembangan desain yang bisa jadi tidak mempertimbangkan kondisi dan potensi eksisting.
- 2) Lebih bersifat menggali ide dan gagasan yang diperlukan dalam pengembangan konsep desain dan bersifat *black box* (intuitif, imajinatif dan spekulatif) dengan mengkomposisikan beberapa *image* pendukung dan parameter yang kompeten.
- 3) Semata-mata ingin menghasilkan desain yang ‘berbeda’ daripada yang bersifat eksperimental, spekulatif ataupun imajinatif.
- 4) Proses yang mengembangkan kesadaran estetis desainer dan pengalaman praktik yang menjadi dasar eksplorasi kreatif dan wawasan desainer.

b. Problem-Driven Phase

Fase pengembangan konsep desain yang berdasarkan metode ilmiah (*scientific*) yang cenderung terkesan “mesin” dengan ciri-ciri:

- 1) Pengembangan konsep yang berdasar pada proses pemecahan masalah (*pragmatic-problem solving*) dengan menganalisis eksisting sebelumnya.
- 2) Proses analisis tersebut berbasis riset yang bersandar pada identifikasi masalah yang lahir dari pencarian kondisi ideal dalam segala “keterbatasan” kondisi eksisting dan permintaan & kebutuhan klien yang spesifik.
- 3) Bersifat *glass box*, dengan metode yang bersifat *scientific*, sehingga dapat diamati alur kerja desainer beserta argumentasi pada setiap tindakannya sebagai dasar proses penawaran pada klien.
- 4) Nilai inovasi dan kreativitas diukur dari kecerdasan desainer menjawab segala permasalahan eksisting.

Kedua fase tersebut sangat penting dalam pengembangan konsep selanjutnya untuk menghasilkan konsep desain interior yang ideal Seperti yang tampak pada gambar di bawah ini.



Gambar 11. Fase dari Pengembangan Konsep
 Sumber: Reproduksi dari Taura & Nagai (2013: 15)

Lebih jauh Taura & Nagai (2013) mentabulasi dasar dan kemampuan dari generasi konsep.

Tabel 2. Fase Pengembangan Konsep

Fase Pengembangan Konsep	Basis	Kemampuan
<i>Problem-driven phase</i>	Masalah (<i>Problem</i>)	Menganalisa (<i>analyzing</i>)
<i>Inner sense-driven phase</i>	Intuitif (<i>Inner Sense</i>)	Mengkomposisi (<i>composing</i>)

Sumber: Taura & Nagai (2013: 15)

Untuk mengembangkan gagasan konsep desain yang lebih bersifat tekstual menjadi lebih visual yang dapat langsung berinteraksi secara fisik maupun psikologikal kepada civitas

pengguna ruang maka perlu mengembangkan ide sebagai dasar kreatifitas dan inovasi desain secara visual maupun spasial.

C. Jenis Konsep Desain Interior

Konsep sebagai sebuah metode dan bagian dari proses desain mempunyai tahapan yang dibedakan menurut jenisnya. Menurut Ardana (2016) konsep desain dapat dikembangkan dalam tiga jenis sebagai yaitu:

- 1. Konsep Umum (Ideologis Desain-Tekstual)**
- 2. Konsep Khusus (Visualisasi Desain)** yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1. Konsep Umum (Ideologis Desain)** dimaksudkan untuk mengungkapkan gambaran imajinatif wujud desain yang belum ditampilkan secara visual. Konsep umum di sisi lain 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 secara umum, yang nantinya diringkas penulisannya agar gampang dikomunikasikan kepada *stakeholders*.

Lebih jauh 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 wajib mampu memandang civitas dalam arti generik bukan secara parsial yang 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. Terdapat perbedaan mendasar antara konsep umum, tujuan dan kriteria desain interior dalam aplikasinya sebagai ‘jembatan’ dari proses ke *output* desain; seperti yang terlihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Perbedaan Tujuan, Kriteria, Konsep Umum

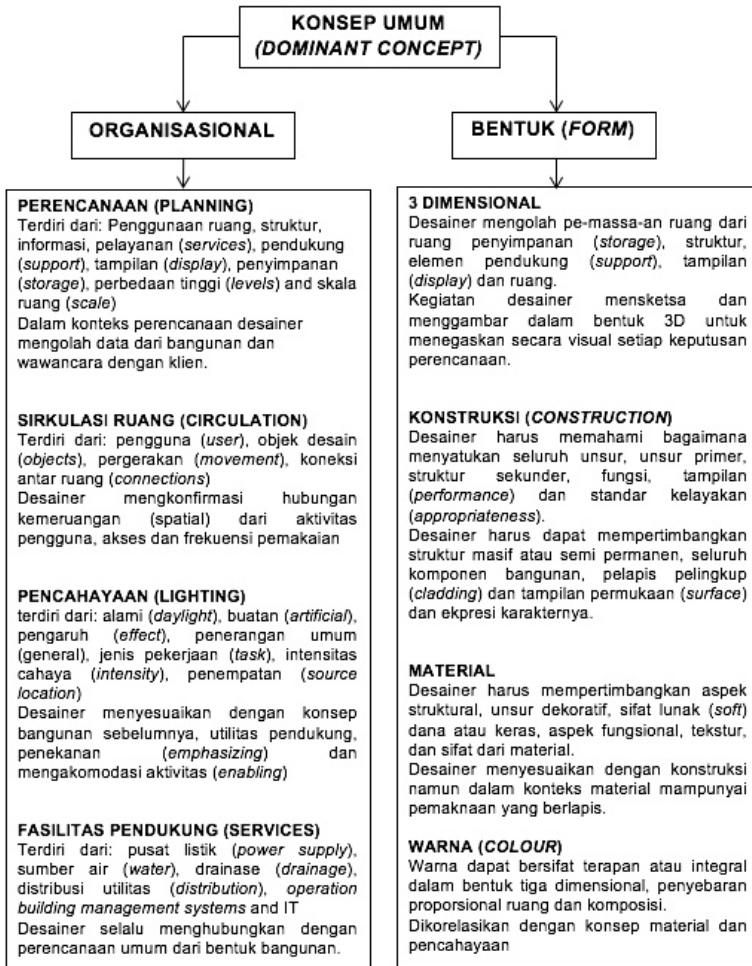
	Tujuan Desain	Kriteria Desain	Konsep Umum
Pengertian	Gambaran Hasil akhir (<i>output</i>) sebuah desain, merupakan hasil kolaborasi antara permintaan klien, fakta eksisting dan idealitas desainer (<i>what is the final design will look and operate</i>)	Berupa daftar kata kunci yang harus dipenuhi untuk 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

Sumber: penulis 2017

Salustri (2015) menyatakan bahwa konsep desain adalah kegiatan desain utama yang memetakan fungsi seluruh elemen desain interior untuk ‘menciptakan’ perilaku civitas dalam desain interior dalam konteks situasi tertentu. Ini adalah bagian dari proses perancangan yang umum dikenal sebagai “langkah kreatif” dalam mengembangkan intervensi terhadap desain pada eksisting dalam proyek desain interior; Proses pengembangan konsep desain adalah kegiatan paling “menyenangkan” dibandingkan dengan analisis atau sintesis yang terkesan obyektif-ilmiah. Pengembangan konsep desain memberikan peluang desainer untuk dapat membiarkan kreativitasnya “berjalan liar” untuk mencapai suatu desain yang ‘baru’, ‘segar’ dan mampu menjawab masalah serta mengoptimasi eksisting sebelumnya. Di sisi lain konsep desain juga salah satu bagian yang paling sulit dan kadang membuat frustrasi.

Sully (2015) menyatakan bahwa civitas mengamati dan menyenangi sebuah interbangun yang dijadikan salah pertimbangan tujuan konsep adalah: (1) skema warna yang baik (2) efek Pencahayaan yang memukau (3) Atmosfer ruang yang membetahkan (4) civitas merasa senang bekerja di dalamnya (5) sangat nyaman (6) civitas menyenangi perpaduan material (7) ruang berfungsi maksimal (8) sebagai tempat bertemu dengan orang yang bagus (9) pemandangan yang memukau. Lebih lanjut

Sully (2015) membagi dua aspek dari konsep umum sebagai berikut:



Gambar 12. Lingkup Konsep Umum
 Sumber: Sully (2015)

Rengel (2014) menambahkan bahwa Konsep dapat bersifat filosofikal, tematik, fungsional, artistik, berhubungan dengan perasaan dalam ruang (*mood related*) atau stilistik.

- **Konsep yang bersifat filosofikal** lebih kepada komunikasi konsep yang penuh dengan nilai filosofis sebagai solusi masalah dan tampak dalam visualisasi ruangnya. Contoh sifat konsep ini adalah ‘less is more’ (Louis Sullivan), ‘A Room is Not A Room Without Natural Light’ (Louis Khan), ‘equal amount of space for all’ dll
- **Konsep yang bersifat tematik** adalah visualisasi ruangan dengan tema tertentu. Contohnya Western Bar, Oriental, Star Wars dll.
- **Konsep yang bersifat fungsional** yaitu menggunakan atau eksplorasi elemen ruang arsitektural sebagai solusi.
- **Konsep yang bersifat Artistik** adalah eksplorasi elemen dan prinsip seni visual ke dalam ruangan. Contoh interior dengan eksplorasi warna untuk meningkatkan aspek psikologis dalam interior.
- **Konsep yang bersifat berhubungan dengan perasaan dalam ruang (*mood related*)** adalah mengembangkan atau memvisualkan perasaan tertentu dalam ruangan dengan tujuan agar civitas dapat mencapai perasaan tersebut ketika

beraktifitas dalam ruang. Contoh *Tranquility, Homey, Cozy*, Romantis dls.

- **Konsep bersifat stilistik** adalah konsep dengan gaya tertentu. Contohnya interior yang memproyeksikan penampilan futuristik namun masih berakar pada tradisi masa lalu.

Karena beragamnya sifat konsep umum tersebut maka Rengel (2014) mengategorikan konsep umum menjadi 2 jenis konsep yaitu Konsep organisasional dan Konsep Karakter.

a) Konsep Organisasional

Konsep yang mengacu pada pengaturan fisik bangunan arsitektural dan pengaturan ruang. Konsep organisasional menggunakan pendekatan pada penempatan ruang dan hubungan antar elemen arsitektural dalam ruangan. Konsep organisasional merupakan sadar untuk mengembangkan denah, organisasi ruang dan alur aktivitas ruangan (*sequences*). Konsep organisasional ini merupakan inti dalam membentuk interior.

b) Konsep Karakter

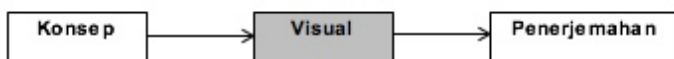
Konsep yang mengacu ke ekspresi visual dan lebih bersifat ‘permukaan’ yang memberikan karakter dalam interior. Konsep karakter berhubungan dengan gaya (*style*), citra atau tema tertentu, yang menggugah civitas

dalam ruangan. Konsep karakter juga melibatkan keputusan tentang pendekatan pengayaan ruang (*stylistic*) dan pemilihan finishing ruang (*surface treatment*), perabot (*furnishing*) dan objek detail lainnya (*miscellaneous*).

Kedua kategori konsep umum ini adalah hal yang sangat penting dalam proyek interior dan saling berkaitan. Desainer tidak boleh melihatnya secara parsial namun lebih holistik atau satu kesatuan yang utuh.

- 2. Konsep Khusus (Visualisasi Desain)** digunakan sebagai upaya penggambaran wujud desain yang bersumber dari beberapa objek khusus yang dianggap representatif. Sebagai bagian dari *visual art*, di samping mampu menganalisis secara teknikal beberapa permasalahan desain eksisting juga dituntut mempunyai kreatifitas visual dalam perwujudan desainnya. Konsep umum yang masih berbentuk abstrak karena sifatnya tekstual diterjemahkan secara visual menjadi gambar kerja desain, selain memberikan pemahaman secara visual kepada klien juga kepada para pembangunnya. Dalam konteks pendidikan desain, menurut Hadijyanni (2008) desainer hendaknya selalu ditekankan pada kemampuan mengolah unsur visual dalam pembelajaran desain interiornya. Pengalaman menerjemahkan konsep (umum)

yang sifatnya tekstual-abstrak memberikan wawasan, kemampuan dan citarasa mengenai berbagai kemungkinan pengembangan konsep secara visual dan untuk menginspirasi untuk mengeksplorasi secara penuh daya kreatifitas yang potensial dalam proses desain konseptual. Mengilustrasikan ide konseptual dalam bentuk visual juga terkesan sangat praktis dalam ruang lingkup pembelajaran seni visual seperti desain interior. Pembelajaran tersebut, memberikan akses kepada sebuah representasi visual yang dapat lebih dimengerti dibandingkan dengan tekstual dalam memahami konsep umum yang telah dipilihnya. Hadijyanni (2008) menggambarkan proses tersebut sebagai berikut.



Gambar 13. Peran Visual dalam Proses Desain

Sumber: Hadijyanni (2008: 46)

Pernyataan Hadijyanni tersebut memunculkan suatu pemahaman bahwa proses penerjemahan tersebut memerlukan representasi visual dalam pengembangan konsep desain. Seitamaa-hakkarainen & Hakkarainen (2000) menjelaskan bahwa representasi visual dalam desain dapat dilihat sebagai transaksi antara pengetahuan konseptual dan wawasan visual, yang memungkinkan

desainer untuk segera mengontrol, mempromosikan 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 pemecahan masalah secara grafis (*graphical problem solving method*), dimana ide-ide konseptual desain yang diwujudkan dalam bentuk visual.

Sketsa ide memungkinkan untuk mengevaluasi dan membandingkan representasi visualnya dalam perspektif kelen ataupun pengamat dalam interior. Sketsa bisa identik dengan aslinya atau masih berupa variasi pengembangan dari gambar sebelumnya, tetapi gambar tidak pernah dapat identik dengan objek sebelumnya. Selain itu, transformasi gambar dapat terjadi dalam lateral ataupun secara vertikal. Transformasi lateral menunjukkan eksplorasi ide desain yang sedikit berbeda dan memperluas kemungkinan sedangkan transformasi vertikal memerlukan usaha untuk memproduksi sketsa untuk memperdalam pemahaman dan memecah ide menjadi lebih rinci dan

perspektif personal dari ide/konsep umum yang sama. Broadbent (1973) memaparkan pendekatan translasi konsep umum yang tekstual ke pendekatan bentuk 3 dimensional dalam arsitektur ke dalam empat kategori yang berkorelasi juga dengan sejarah perkembangan arsitektur yaitu:

- 1) **Desain Pragmatikal (*Pragmatic Design*)** adalah pendekatan melalui tahap percobaan, *trial and error* dalam menemukan formulasi yang tepat untuk mempertahankan hidup yang tercermin melalui arsitektural
- 2) **Desain Ikonikal (*Iconic Design*)** (selanjutnya dikembangkan menjadi Tipologikal) adalah pendekatan melalui tradisi, kebiasaan yang telah umum dilakukan atau berdasar kesepakatan sosial
- 3) **Desain Analogikal (*Analogic Design*)** adalah pendekatan analogi atau meniru terhadap objek alam disebut juga mimesis, atau segala sesuatu yang berhubungan dengannya (kerja tubuh manusia, teori fisika, dsb.).
- 4) **Desain Kanonikal (*Canonic Design*)** adalah pendekatan sistem geometris, matematis, keteraturan, modul, dsb.

Selanjutnya Broadbent mengembangkan konsep bentuk dalam konteks semiotika atau ilmu tanda berdasar teori Peirce dan

Piaget dalam buku 'Sign, Symbol, and Architecture' (1980) dalam Herlambang (2008):

- **Pragmatikal** sebagai **Indeks** (menyatakan hubungan sebab akibat) merupakan petunjuk sesuatu dan sebagai tanda yang dapat direspon secara langsung oleh pengamat sebagai bagian aktivitas dalam ruang arsitektural.
- **Analogikal dan Kanonikal** sebagai **Ikon**, hasil olah bentuk baik secara matematis, analogis, metafora, dsb. dan sebagai tanda atau 'pembungkus' pesan yang tersirat dalam emdia arsitektur
- **Tipologikal** sebagai **Simbol** merupakan hasil kesepakatan sosial, kebiasaan umum, dan sebagai tanda dan atau pesan dapat diketahui maksudnya dengan melihat hubungan obyek dengan lingkungan yang ada di sekitar juga hubungan-hubungan dalam obyek, bersifat kontekstual

Tim McGinty (1979) dari perspektif arsitektur modern mengemukakan bahwa konsep dalam arsitektur yang mengacu ke pemahaman konsep dasar atau bentuk visual dapat dikembangkan dan ditabelkan sebagai berikut.

Tabel 4. 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)	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)	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: dikembangkan dari Tim McGinty dalam Snyder & Catanese (1979)

D. Synectics

Pembahasan konsep desain interior, tidak dapat dipisahkan dengan cara berpikir kreatif. Berpikir kreatif sebagai sebuah teknik dapat dipelajari dan dimaksimalkan untuk mendapatkan unsur kebaruan (*novelty*) dalam desain interior. Salah satu metode berpikir kreatif dalam konteks pemecahan masalah adalah *synectics*. *Synectics* berasal dari Bahasa Yunani yaitu ‘*synecticos*’ yang berarti ‘usaha menggabungkan elemen yang tidak berhubungan menjadi satu kesatuan’.

Konsep ‘*synectics*’ menjadi sebuah teknik penyelesaian masalah dipelopori oleh W.J.J. Gordon (dalam Wilson dkk, 1973). *Sinektik* ini pada dasarnya meminjam atau meniru atau disebut juga dengan *mimesis*, sesuatu untuk dijadikan inspirasi untuk mencari ide dan solusi baru diluar konteks masalah yang akan diselesaikan. Proses peniruan atau *mimesis* dengan teknik *synectics* menggunakan beberapa tahapan dalam pencariannya. Tahapan tersebut menggunakan pendekatan linguistik yaitu analogi dan metafora, yang oleh Tim McGinty (1979) dimasukkan ke dalam jenis konsep arsitektur.

E. Analogi

Analogi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah termasuk ke dalam kata benda yang berarti **(1) persamaan atau persesuaian antara dua benda atau hal yang berlainan**; kias:

(2) Dalam konteks Linguistik berarti “kesepadanan antara **bentuk** bahasa yang **menjadi dasar terjadinya bentuk lain**”; (3) Dalam konteks Mikologi “sesuatu yang **sama dalam bentuk, susunan, atau fungsi**, tetapi berlainan asal-usulnya sehingga tidak ada hubungan kekerabatan”; (4) Dalam konteks sastra “kesamaan sebagian ciri antara dua benda atau hal yang dapat dipakai untuk dasar perbandingan”; Sedangkan kata kerjanya ‘**menganalogikan**’ *berarti* membuat sesuatu yang baru berdasarkan contoh yang sudah ada; mereka-reka bentuk kata baru dengan mencontoh bentuk yang telah ada.

Jika dilihat dari terminologi katanya menurut kamus etimologi online (etymonline.com), kata ‘analogi’ berasal dari Bahasa Latin ‘*analogia*’ dan Yunani ‘*analogia*’ yang berarti ‘proporsi (perbandingan)’. Analogi adalah membandingkan dua objek berupa benda, entitas dll, yang pada hakekatnya berbeda namun terdapat kesamaannya dalam konteks tertentu. Misalnya menganalogikan gerak berbaris prajurit dengan sistem komputer. Kalau dibandingkan secara faktual tentu 2 hal yang berbeda, namun ketika digunakan untuk meningkatkan sistem operasional komputer, analogi tentara berbaris dapat diambil aspek ‘kekompakan’ ‘garis lurus barisan’ dan sinergi dalam menerima perintah. Hal tersebut dapat diterapkan dalam sistem komputer.

Terdapat beberapa kata kunci yang dapat ditarik dari pengertian dan terminologi kata ‘analogi’ adalah: ‘meniru’, ‘bentuk’, ‘mencontoh yang sudah ada’. Menurut Hey dkk (2008) menyebutkan bahwa analogi dalam konteks konsep desain cenderung digunakan selama proses pengembangan konsep atau pada fase menggali ide untuk konsep desain. Analogi digunakan untuk menemukan solusi terhadap masalah desain secara praktikal dan membantu untuk lebih memahami permasalahan tersebut secara lebih mendalam. Analogi dengan jalan meniru alam dan desain sebelumnya merupakan cara umum digunakan dalam konsep desain analogi. Analogi juga mendukung pemilihan konsep. Ketika desainer mengevaluasi serangkaian konsep yang tepat bagi kasusnya, desainer biasanya akan menggunakan beberapa referensi desain yang pernah dilihat sebelumnya dalam proses evaluasi konsepnya. Desainer demikian menggunakan analogi untuk memprediksi kinerja yang dari konsep desain.

Dalam konteks penyelesaian masalah sebagai aspek esensial dari konsep, manusia sebagai; meminjam istilah Cassiner (1944) yaitu ‘binatang yang menggunakan simbol’ (*animal symbolicum*) dalam menyampaikan gagasan dan hasil pikirannya membutuhkan simbol yang digunakan untuk berkomunikasi. Simbol tersebut merupakan representasi sesuatu

yang abstrak dalam pikirannya ke dalam bentuk yang lebih mewujudkan sehingga dapat dimengerti oleh lawan bicaranya. Pesan dalam pikiran berupa abstraksi pikiran yang bersifat tekstual dikontekstualisasi menjadi suatu informasi yang dapat disepakati dan akhirnya dipahami oleh penerima pesan. Hal tersebut membutuhkan simbol atau ikon yang tepat sesuai level dan latar belakang penerima pesan. Proses rekontekstualisasi tersebut dinamakan analogi. Davies & Goel (2011) menerangkan bahwa proses analogi mengandung pembelajaran mengenai target analog dengan memindahkan pengetahuan dari entitas (benda, sistem, objek) yang dijadikan sumber analognya. Jadi terdapat kegiatan ‘meniru’ dari objek lainnya dalam konteks rekontekstualisasi tersebut. Lebih jauh Davies & Goel (2011) memaparkan beberapa langkah analogi dalam pemecahan masalah yaitu:

- **Retrieval** yaitu mengidentifikasi sebuah kandidat yang akan dijadikan objek yang tepat untuk dijadikan representasi sumber analog objek kasus
- **Mapping** yaitu mencari korespondensi (padanan) yang terbaik dari 2 objek (Objek kasus (objek1) dan Objek yang akan dijadikan sumber analog (objek 2))

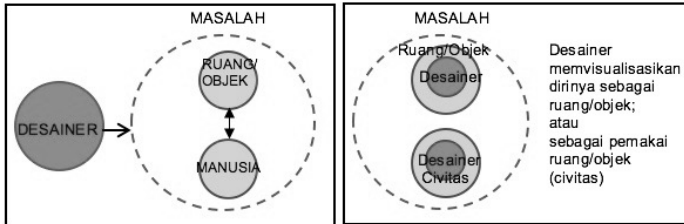
- **Transfer** yaitu mengaplikasikan pengetahuan dari objek yang dijadikan sumber analog (objek 2) ke objek kasus (objek 1)
- **Evaluation** yaitu mengevaluasi apakah permasalahan di objek 1 telah terjawab dengan objek 2; kalau belum melakukan kembali proses agar mendapat jawaban yang ideal
- **Storage** yaitu menyimpan objek 1 (target analog) yang telah dijawab untuk pemakaian dalam pemecahan masalah yang lain.

Berdasarkan tahapan analogi di atas maka analogi dalam Konsep Desain dapat dibagi menjadi:

(1) Analogi Personal (*Personal Analogy*)

Analogi personal adalah cara pandang desainer secara personal yang subyektif sebagai dasar penyelesaian masalah. Desainer menempatkan dirinya dalam pusat atau inti masalah sebagai bagian integral dari proses perbandingan yang dilakukannya. Desainer secara pribadi (personal) memvisualisasikan dirinya menjadi objek desainnya atau melihat dari perspektif konsumen/klien untuk lebih merasakan secara nyata proses pemecahan masalahnya. Metodenya dengan cara merumuskan masalah dalam istilah yang sederhana, lalu desainer mengimajinasikan dirinya sebagai subyek maupun obyek

perbandingan masalah dengan pertanyaan “bagaimana jika saya di posisi obyek, apa yang saya rasakan, harapkan atau inginkan”; dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 14. Ilustrasi Analogi Personal

Sumber: digambar penulis 2017

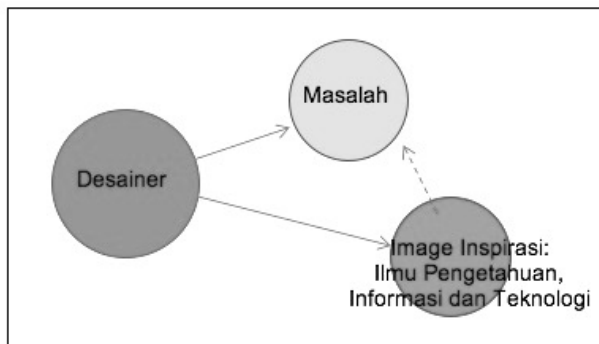
Dengan analogi personal, desainer belajar mengembangkan empatinya terhadap ruang maupun civitas. Proctor (2014) menganjurkan teknik analogi personal dengan:

- Mendeskripsikan objek/masalah dengan memasukan ke daftar berdasarkan karakteristik dasarnya
- Mendeskripsikan perasaan objek yang mungkin timbul dalam situasi yang dikondisikan
- Mendeskripsikan perasaan seseorang ketika menggunakan objek
- Mendeskripsikan bagaimana perasaannya jika pengamat berada dalam posisi objek

(2) Analogi Langsung (*Direct Analogy*)

Analogi langsung adalah mendeskripsikan **hubungan langsung** antara masalah dengan objek lain yang dapat dijadikan unsur pemecahan masalahnya. Proctor (2014) menyarankan dalam teknik analogi langsung dengan jalan:

- Membuat Perbandingan dengan fakta yang akan dibandingkan (*analogous fact*), informasi dan teknologi yang terkait
- Contoh analogi atom dan molekul memberikan analogi yang menarik untuk mempelajari manajemen informasi
- Gagasan wajib dideskripsikan secara jelas, langsung menitik pada hubungan antara masalah dengan objek, gagasan atau benda yang dijadikan inspirasi; diilustrasikan sebagai berikut:



Gambar 15. Ilustrasi Analogi Langsung

Sumber: digambar penulis 2017

Perbedaan analogi langsung dengan analogi personal adalah, jika analogi personal, desainer membayangkan dirinya sebagai objek. Sedangkan analogi langsung hanya meminjam objek lain sebagai solusi terhadap masalah.

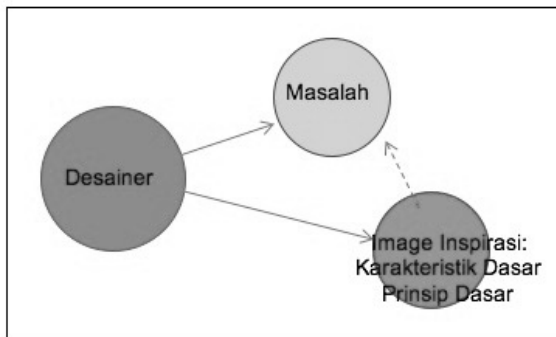
(3) Analogi Simbolik (*Symbolic Analogy*)

‘Simbol’ berasal dari kata dalam bahasa Yunani ‘*symballo*’ yang artinya melempar bersama-sama, melempar atau meletakkan bersama-sama dalam satu ide atau gagasan objek yang kelihatan, sehingga objek tersebut mewakili gagasan kolektif. Simbol dapat mengantarkan seseorang ke dalam gagasan masa depan maupun masa lalu (Fritz, 1961). Aspek Simbolik mengacu pada objek yang dijadikan gagasan bersama dengan menggunakan prinsip dari karakteristik objek tersebut.

Penyelesaian masalah analogi simbolik mengubah objek inspirasi pemantik ide dan solusinya kepada simbol yang telah mapan. Berbeda dengan analogi langsung yang lebih membandingkan langsung antara solusi dengan objek inspirasi; analogi simbolik lebih mengacu ke menggunakan karakteristik khusus objek inspirasi untuk dijadikan solusi. Proctor (2014) menyarankan teknik analogi simbolik dengan cara:

- (1). Menggunakan tujuan dan citra personal untuk mendeskripsikan sebuah masalah
- (2). Contoh adalah menggunakan pepatah, *quote* atau semboyan (dalam konteks budaya atau agama)
- (3). Meluaskan wawasan untuk mengembangkan dan menghubungkan dengan masalah, dan menjadikannya sebagai solusi.

Yang (2013) menjelaskan bahwa analogi Simbolik membandingkan masalah dengan prinsip abstrak dari objek inspirasi yang didasarkan atas pengamatan langsung pada karakteristik objek. Pengamatan tersebut dilakukan dalam sebuah mode abstrak. Bapat & Joshi (2015) menambahkan bahwa analogi Simbolik menggunakan citra impersonal secara objektif untuk mendeskripsikan masalah dalam pencarian solusi.



Gambar 16. Ilustrasi Analogi Simbolik

Sumber: digambar Penulis 2017

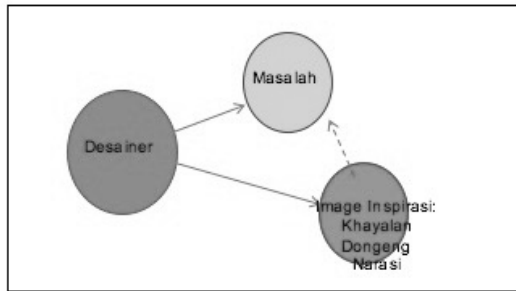
(4) Analogi Fantasi/Fantastik (*Fantasy Analogy*)

Fantasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah (1) Gambar (bayangan) dalam angan-angan; khayalan (2) daya untuk menciptakan sesuatu dalam angan-angan. Bapat & Joshi (2015) menjelaskan bahwa analogi fantasi mengadopsi Teori Pemenuhan Keinginan ('Wish Fulfilment' atau 'Wunscherfüllung' dalam Bahasa Jerman) oleh Sigmund Freud. Pemenuhan keinginan adalah suatu kondisi untuk memenuhi atau memuaskan keinginan melalui proses pemikiran yang tidak disengaja. Pemenuhan keinginan bisa terjadi dalam mimpi atau dalam lamunan, dalam gejala neurosis, atau dalam halusinasi psikosis. Kepuasan ini seringkali tidak langsung dan membutuhkan interpretasi untuk dikenali. Menurut Freud, pemenuhan keinginan terjadi saat keinginan tak sadar ditekan oleh Ego dan Superego. Penekanan ini sering berawal dari rasa bersalah dan tabu yang dipaksakan oleh masyarakat. Mimpi adalah usaha oleh alam bawah sadar untuk menyelesaikan beberapa konflik yang tertekan dalam internal

Pemenuhan keinginan ini yang melahirkan alam dan bentuk fantasi, dalam konteks budaya masyarakat berkembang menjadi mitologi atau cerita dongeng (*fairy tales*). Bapat & Joshi (2015) melanjutkan bahwa Analogi fantasi adalah usaha menyelesaikan masalah dengan meminjam objek lamunan,

narasi populer, mitologi atau kisah dongeng. Abdul Hamid dkk (2006) menjelaskan analogi ini murni menggunakan imajinasi dari desainer. Imajinasi adalah suatu hal yang diangan-angankan atau dikhayalkan. Bisa jadi tidak dapat bentuk fisiknya di alam nyata, karena hanya rekaan; atau bentuk merupakan pengembangan bentuk nyata secara kreatif. Dengan berangan-angan, desainer dapat mendapatkan solusi yang tepat untuk suatu masalah spesifik dengan cara mengembangkan khayalan dalam pikiran.

Jika analogi simbolik dan analogi langsung menggunakan objek yang nyata, analogi fantasi mengembangkan khayalan dalam penyelesaian masalahnya. Khayalan yang dipilih juga telah diinterpretasi sehingga dapat dipahami oleh orang lain, dan sinergi secara nalar dalam penyelesaian masalah. Proctor (2014) menambahkan bahwa cara menggunakan analogi fantasi adalah dengan menanyakan apa imajinasi terliar yang diinginkan ketika bertujuan untuk menyelesaikan masalah. Imajinasi fantasi bersifat di luar pola berpikir kebanyakan. Mengembangkan ‘pengembaraan’ pikiran tanpa batas sehingga menemukan objek inspirasi yang pas untuk solusi.



Gambar 17. Ilustrasi Analogi Fantasi

Sumber: Digambar Penulis 2017

F. Metafora dan Simile

Terminologi metafora menurut kamus etimologi online (etymonline.com), kata ‘metaphore’ berasal dari Bahasa Yunani ‘metaphora’ yang berarti ‘a transfer’ yang berarti ‘sebuah peminjaman/ peralihan/ pergantian/ pemindahan’. Hal tersebut mengacu ke konteks linguistik atau bahasa mengenai perpindahan dari satu kata ke kata yang lain. Secara harfiah berarti ‘*a carrying over*’ yang berarti ‘sebuah aktivitas membawa sesuatu’. Proses asosiasi ‘perpindahan makna kata tersebut’ berasal dari kata ‘metapherein’ yang berarti ‘transfer’ yang berarti ‘memindahkan’, *carry over* yang berarti ‘membawa’; ‘*change*’ yang berarti ‘mengubah’, ‘*alter*’ yang berarti ‘mengubah’; ‘*to use a word in a strange sense*’ yang berarti ‘membawa kata dalam pemaknaan berbeda’. Kata ‘metapherein’ berasal dari gabungan kata ‘meta’ yang berarti

'over, across' yang berarti melampaui' dan 'pherein' yang berarti 'to carry' (membawa), 'bear' (menanggung)'.

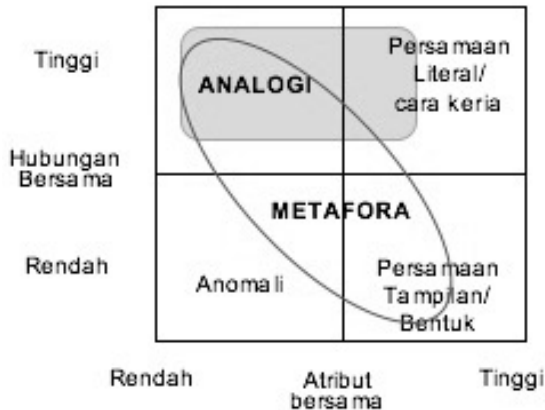
Menurut Wonoseputro (2006) menyebutkan bahwa kata 'metafora' berasal dari keilmuan linguistik yaitu pada tata bahasa (gramatikal) atau dalam bentuk kalimat ekspresif. Kata metafora dalam struktur gramatikal bahasa didefinisikan sebagai perbandingan langsung antara dua atau lebih yang tampaknya tidak terkait sama sekali. Dalam Bahasa Indonesia, metafora masuk ke dalam salah satu majas. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002) **majas** atau **gaya bahasa** adalah (1) pemanfaatan kekayaan bahasa (2) pemakaian ragam tertentu untuk memperoleh efek tertentu yang membuat sebuah karya sastra semakin hidup; serta (4) keseluruhan ciri bahasa sekelompok penulis sastra dan cara khas dalam menyampaikan pikiran dan perasaan, baik secara lisan maupun tertulis. Jadi penggunaan metafora lebih dekat ke bidang seni, khususnya seni sastra dibandingkan dengan 'analogi'. Contoh dalam bahasa Indonesia adalah 'kuli tinta' yang mengacu ke istilah 'wartawan' yaitu orang yang bekerja diidentikan secara 'proletar/rendahan' sebagai 'kuli' dengan menggunakan 'tinta' yang mengacu ke kegiatan menulis/mengabarkan sesuatu. Jadi secara metaforis profesi wartawan **direpresentasikan** sebagai seorang 'kuli tinta'. Ketika mendengar istilah 'kuli tinta', pendengar merasa lucu,

unik atau memiliki citra kreatifitas yang konotatif dibandingkan dengan kata ‘wartawan’ itu sendiri yang terkesan formal, umum dan tegas yang denotatif.

Metafora menggambarkan subjek pertama dianggap sama sebagai subjek kedua dalam beberapa cara. Dengan demikian, subjek pertama dapat efektif dijelaskan karena atribut implisit dan eksplisit atau makna dari subjek kedua, dalam rangka meningkatkan deskripsi yang pertama. Metafora menjelaskan dan menekankan dalam beberapa kata, emosi, dan asosiasi dari satu konteks dengan benda dan entitas dalam konteks yang berbeda atau mempunyai perbedaan makna sama sekali. Metafora dalam linguistik bisa menjadi makna denotatif dan makna konotatif. Metafora memiliki pengakuan yang sama dan terkait erat dengan istilah lain dan struktur gramatikal yang menggunakan gaya tata bahasa.

Tim McGinty dalam (Snyder & Catanese, 1979) menjelaskan bahwa seperti analogi, metafora mengidentifikasi hubungan antara benda baik yang berbentuk fisik (*tangible*/teraga) maupun non fisik (*intangible*/tidak teraga). Namun perbedaannya adalah hubungan dalam metafora lebih abstrak dibandingkan dengan analogi yang lebih bersifat literal. **Simile** adalah metafora yang menggunakan kata ‘seperti’ atau ‘bagaikan’ untuk mengekspresikan sebuah hubungan. Metafora

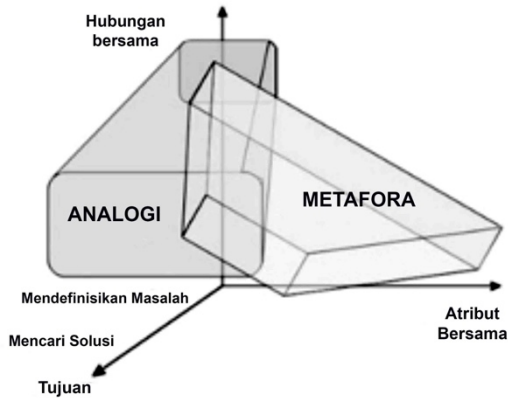
dan simile mengidentifikasi pola yang bisa diterapkan (*possible pattern*) dari hubungan paralel berbeda dengan analogi mengidentifikasi hubungan literal yang bisa diterapkan. Gentner & Markman (1997) menganggap bahwa sifat dasar analogi adalah kesamaan relasional dan struktural, metafora di sisi lain mencakup spektrum kesamaan relasional di satu sisi, dan kemiripan penampilan di sisi lain.



Gambar 18. Hubungan Antara Analogi dan Metafora

Sumber: adaptasi dari Gentner & Markman (1997)

Hey dkk (2008) menyatakan bahwa mengembangkan hubungan tersebut dan diadaptasikan ke dalam proses desain. Hal tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 19. Definisi dan Hubungan antara Analogi dan Metafora dalam Desain

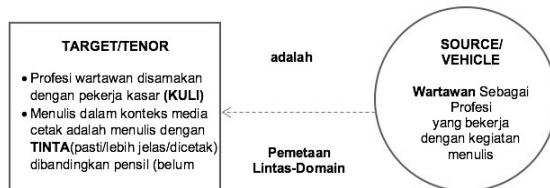
Sumber: Hey dkk (2008)

Perbedaan antara analogi dan metafora dalam konteks desain adalah metafora ‘membangkitkan’ dan membantu desainer dalam menentukan masalah desain. Metafora biasanya digunakan untuk memetakan pemahaman pengguna, aktivitas dan respon terhadap suatu objek desain (produk, ruang, sistem). Metafora membantu memahami kebutuhan pengguna atau atribut fisik dari sumber inspirasi yang dipilih sebagai representasi. Kemampuan komunikasi metafora memberikan makna pada situasi desain. Analogi, sebaliknya, fungsi utamanya adalah memetakan struktur penyebab atau kausal antara objek inspirasi

atau sistem dalam objek sebagai satu domain ke target masalah desain yang akan diselesaikan.

Tohjiwa (1998) menjelaskan bahwa konsep metafora dan simile adalah konsep yang menggunakan ungkapan “bagaikan” atau ‘seperti’ untuk mengidentifikasikan suatu hubungan antara benda tertentu dengan desain. Perbedaannya dengan analogi, jika analogi lebih mengacu pada hubungan sifat atau cara kerja, metafora di sisi lain lebih ke hubungan bentuk (*form*) atau pola (*pattern*). Teori Metafora dalam Kognitif yang dikeluarkan oleh George Lakoff dalam Ortony (1992) menyatakan bahwa secara konseptual metafora mempunyai 2 bagian yaitu **target (tujuan)** dan **source (sumber)**, yang sepham dengan **tenor (analog dengan target)** dan **vehicle (analog dengan source)** yang diwacanakan oleh Richard (1936). Seperti yang dideskripsikan di bawah ini.

Contoh: Wartawan adalah Kuli Tinta



Gambar 20. Pemetaan Lintas-Domain dalam Teori Konseptual Metafora

Sumber: diadaptasi dari Neo (2010)

Ilustrasi di atas merupakan cara kerja metafora secara umum dalam linguistik. Dalam konteks desain arsitektural, metafora telah menjadi suatu gerakan dalam bidang arsitektur yang dikembangkan pada pertengahan abad 20 yang dinamakan arsitektur metaforik (*metaphoric architecture*) (Katarani, 1995). Hal tersebut juga dikembangkan pada arsitektur posmodern yang lebih dikembangkan lagi menjadi arsitektur ekspresionisme (Fez-Barrington, 2012). Lebih jauh Fez-Barrington (2012) menjelaskan bahwa arsitektur sebagai implementasi konsep metafora adalah studi tentang perancangan yang efektif. Konsep populer tentang penggunaan metafora dalam linguistik perlu disisihkan, dan difokuskan pada penggunaan prinsip metafora pada lingkungan terbangun yang bersifat fisik. Bukan hanya terjemahan, alegoris atau terjemahan yang indah, tapi mekanisme kognitif, psikologis, sosiologis dan politik yang beroperasi di dalamnya. Metafora arsitektural berkenaan dengan pendefinisian wujud bentuk arsitektur, yaitu bagaimana menjelaskan dan mencari hubungan logis antara kiasan tertentu dari arsitek kedalam bentuk ruang bangun rancangannya, sebagai makna kedua disamping pemenuhan fungsi bangunan (Broadbent dkk, 1980).

Metafora memuat kegiatan mentransfer, menjembatani dan merepresentasikan gagasan arsitektural; dimana dalam

proses transfer tersebut bisa menjembatani gagasan apapun dalam dua domain yang ditransfer dan memiliki konsekuensinya tersendiri. Dengan cara ini metafora adalah kunci untuk desain dan kualitas tampilan lingkungan binaan. Dalam bukunya *Poetics of Architecture: Theory of Design*, Antoniades (1992) membagi metafora dalam konsep desain menjadi 3 kategori yaitu:

(1). **Metafora Tidak Teraga (*Intangible Metaphor*)**

yang termasuk dalam kategori ini misalnya suatu konsep, sebuah ide, kondisi manusia atau kualitas-kualitas khusus (individual, naturalistis, komunitas, tradisi dan budaya) yang dijadikan inspirasi untuk penyelesaian masalah, yang sifatnya tidak dapat dilihat atau diraba. Neo (2010) memaparkan bahwa metafora tidak teraga didasarkan pada gagasan yang abstrak yang kadangkala tidak berbentuk secara fisik namun mempunyai bentuk tertentu dalam pikiran.

(2). **Metafora Teraga (*Tangible Metaphor*)**

Neo (2010) menjelaskan bahwa, metafora teraga adalah metafora yang merupakan bentuk teraga sebagai sebuah representasi visual dan material dari sebuah gagasan. Metafora teraga dapat dirasakan dari suatu karakter visual atau material

(3). **Metafora Gabungan (*Combined Metaphor*)**

Neo (2010) menjelaskan bahwa, metafora gabungan adalah metafora yang menggabungkan metafora tidak teraga sebagai *source/vehicle* dan metafora teraga sebagai *target/tenor*. Ditambahkan oleh Septian & Mappajaya (2013) yang memaparkan bahwa metafora gabungan adalah suatu objek inspirasi dimana secara konsep (non fisik) dan visual (fisik) saling mengisi sebagai unsur-unsur awal, dan visualisasi sebagai pernyataan untuk mendapatkan kebaikan kualitas dan dasar.

G. Esensi atau Hakekat (*Essences*)

Tohjiwa (1998) menjelaskan konsep esensi adalah konsep yang mengandung pengertian aspek yang paling penting & intrinsik dalam desain. Konsep ini merupakan hasil penemuan & Identifikasi Masalah. Konsep hakekat atau esensi (*Essences*) oleh Tim McGinty (dalam Snyder & Catanese, 1979) dilakukan dengan jalan ‘menyaring’ dan mengkonsentrasikan aspek dari masalah yang lebih kompleks menjadi pernyataan singkat dan eksplisit. Inti konsep ini adalah dengan memfokuskan wawasan desain dan fokus pikiran ke aspek yang paling kritis dan intrinsik dari hal yang sedang dianalisis. Konsep hakekat juga bisa menjadi hasil penemuan dan identifikasi ‘akar’ (*root*) dari sebuah isu utama yang didapat di eksisting. Desainer telah

mengembangkan beberapa metode untuk mencari esensi dari sebuah proyek dan untuk mengubahnya menjadi sebuah pernyataan konsep (*concept statement*). Pencariannya adalah untuk mengidentifikasi gagasan yang dapat mengikat dalam satu kesatuan seluruh bagian bangunan. Pendekatan konsep esensi memungkinkan desainer untuk menyelesaikan masalah pada setiap bagian dari proyek, untuk mencapai tujuan desain yang diharapkan. Metode pragmatis untuk mengidentifikasi hal yang esensial dari proyek adalah, dengan jalan menganalisis program dan mengidentifikasi isu-isu proyek dalam susunan hierarki yang tepat.

Penggunaan simbol adalah sub bagian dari konsep hakekat. Simbol menyiratkan bahwa esensi dapat dicirikan dalam bentuk dan gambar tertentu yang dapat dimengerti oleh masyarakat pengguna ruang. Simbol dalam desain arsitektural adalah gambar yang membangkitkan respon otomatis untuk menetapkan rangsangan (stimuli) dari ruang, biasanya rangsangan visual. Jadi, simbol ada hubungannya dengan harapan. Banyak tipe bangunan bisa didesain sesuai harapan (*expectations*) yang ideal tentang bagaimana hasil akhir dari konsep tersebut ketika diimplementasikan dalam ruang. Bangunan bisa menjadi tempat untuk aktivitas dan citra yang melambangkan aktivitas itu.

Pencarian ‘inti’ dari solusi permasalahan eksisting, maka konsep esensi mengacu ke pendekatan minimalisme dalam desain interior. Pendekatan minimalisme didefinisikan sebagai konsep untuk meminimalisir segala ‘gangguan’ (*distractions*) dari apa yang betul-betul penting atau esensial dari sesuatu. Sebagai hasilnya, sebuah pendekatan minimalis dalam desain menawarkan sebuah pandangan langsung dan menanyakan sebuah pertanyaan besar, apa ‘realitas asli (*true nature*)’ dari subjek dan objek. Hal tersebut mengundang desainer untuk mempertimbangkan apa yang murni dari: sebuah bentuk, sebuah pikiran, sebuah gerakan, yang akan selalu mengingatkan untuk fokus apa yang benar-benar penting untuk dijadikan solusi pada permasalahan eksisting.

Obendorf (2009) menyatakan bahwa konsep minimalisme diaplikasikan ke area keilmuan luas seperti seni, musik, linguistik, rekayasa komputer dan desain arsitektural. Dari luasnya perspektif minimalisme, terdapat lima konsep berulang kali muncul dalam literatur yang berbeda: **minimalitas dalam metode, minimalitas makna, minimalitas struktur, penggunaan pola, dan keterlibatan penerima dalam karya seni**. Secara praktis, prinsip minimalisme yang dapat diterapkan dalam pengembangan konsep esensial adalah:

- (1). Konsep minimalisme adalah proses penyederhanaan suatu entitas sampai ke substansi dan esensi dasarnya, dengan menghilangkan/mereduksi elemen tidak penting yang tidak berhubungan dengan tujuan utama desain (seperti ornamen yang hanya hiasan).
- (2). Pertimbangan esensi dasar dalam desain interior adalah kebutuhan dasar manusia terhadap ruang hunian yaitu cahaya, bentuk, detail material, ruang, tempat dan kondisi biologis manusia dalam ruang.
- (3). Interior tidak semata fisik namun juga ada sisi spiritual dan penyatuan dengan alam.
- (4). Elemen desain yang diterapkan dalam komunikasi konsep menyampaikan pesan kesederhanaan, bentuk geometris (bentuk dasar alam), elemen tanpa dekorasi (apa adanya, tanpa finishing atau warna berlebihan), Komposisi ruang untuk menimbulkan dinamisasi ruang dan repetisi struktur untuk merepresentasikan keberaturan dan kualitas esensial dari interior itu sendiri.
- (5). Diktum minimalisme yang terkenal dikeluarkan oleh Ludwig Mies Van De Rohe yang menyatakan “Less is More” (Kurang pada hakekatnya adalah lebih) yang melahirkan gerakan ‘kesederhanaan (*simplicity*) dalam desain modern’.

H. Tanggapan Langsung (*Direct responses and Problem Solving*)

Tohjiwa (1998) menjelaskan bahwa konsep yang dikembangkan berkisar persoalan-persoalan yang pragmatis yang diidentifikasi dari program sebuah bangunan. Konsep ini merupakan tanggapan langsung dari pemecahan masalah. Tim McGinty (dalam Snyder & Catanese, 1979) menyatakan bahwa tidak semua konsep yang dihasilkan oleh desainer dapat menangkap esensi proyek, dan juga tidak semuanya melambangkan fungsi semua aktivitas di dalam sebuah bangunan. Konsep dapat dikembangkan seputar isu-isu pragmatis yang sering diidentifikasi secara eksplisit dalam program desain. Mayoritas desainer bangga dengan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah klien. Hanya sedikit yang benar-benar membuat pendekatan pragmatis sebagai sesuatu yang mendasar, untuk mengilhami penggalan konsep. Banyak desainer secara tidak sengaja menghindari masalah yang sedang dihadapi saat mencoba menjadi kreatif.

Konsep tanggapan langsung dapat dinamakan juga dengan konsep programatik, adalah membuat ‘bentuk’ hasil akhir desain interior sesuai fungsi, kebutuhan dan susunan ruang. Pada intinya konsep ini menitikberatkan pada aspek penyelesaian masalah dalam ruang tanpa mengacu bentuk

tertentu, murni aspek teknis. Konsep yang dikembangkan, berkisar pada seluruh persoalan yang dapat diidentifikasi dari program suatu bangunan. Konsep ini membutuhkan kemampuan teknik dan penguasaan keilmuan desain arsitektural yang mumpuni dibandingkan imajinasi. Tidak semua desainer mampu menangkap hakekat dari permasalahan eksisting dan mampu menghasilkan konsep esensi. Pun menghasilkan bentuk secara analogi maupun metafora yang menggugah secara estetis sekaligus menyelesaikan masalah fungsional. Konsep tanggapan langsung ini dapat dikembangkan sekitar persoalan yang lebih pragmatis, yang dapat dengan jelas diidentifikasi dalam program bangunan.

I. Utopia/Cita-Cita (*Ideal*)

Tohjiwa (1998) menjelaskan bahwa konsep utopia adalah konsep yang mengungkapkan cita-cita idealisme pribadi secara total yang ekstrim. Tim McGinty (dalam Snyder & Catanese, 1979) menambahkan, berbeda dengan kategori konsep sebelumnya, yang menunjukkan bahwa desainer melihat ke dalam masalah untuk menemukan konsep yang sesuai. Sebaliknya konsep ideal adalah teori atau idealitas pribadi yang dibawa desainer ke masalah. Jika desainer dapat menemukan konsep yang tepat dalam proyek, desainer tersebut akan dipuji karena dianggap jenius. Jika konsep yang dihasilkan tidak

sesuai, akan menjadi sebuah prasangka dan akan dipertanyakan kompetensi dasar yang menurunkan kredibilitas desainer tersebut.

Konsep Ideal mewakili aspirasi dan tujuan profesionalitas tertinggi desainer. Kadangkala dalam praktik lapangan, desainer dihadapi oleh beragam keterbatasan untuk mencapai idealitas pribadinya. Konsep ideal justru memaksimalkan idealitas tersebut tanpa mempertimbangkan segala keterbatasan yang dihadapi desainer. Konsep Ideal dapat berpengaruh positif dan dapat membantu desainer dalam mengkonseptualisasikan dan mengembangkan rancangannya. Dengan konsep ideal, desainer akan tidak mempergunakan pengalaman proyek sebelumnya, wawasan keilmuannya dan memulai proyek tersebut dari awal. Desainer yang fleksibel akan menekankan konsep ideal yang berbeda untuk berbagai proyek. Penekanan ini memiliki keunggulan profesional dalam memberikan pelayanan kepada kliennya

RINGKASAN BAB IV

1. Kualitas desain akhir ditentukan dengan kualitas penyelesaian masalahnya. Jadi penentuan masalah dalam desain merupakan elemen krusial dalam tahapan desain selanjutnya.

2. masalah dalam desain disebabkan oleh 3 hal yang utama yaitu kebutuhan (*needs*), persyaratan (*requirements*) dan niat/fokus dari desainer (*Intentions*)
3. Jenis masalah dalam desain interior dapat dibagi lagi menjadi: (1) Berbasis *Maintenance* (2) Berbasis Ergonomi (3) Berbasis Fungsi (4) Berbasis Citra (5) Berbasis Estetik
4. Tujuan Desain Menjelaskan secara spesifik hasil akhir dan untuk apa kasus tersebut didesain, karena merupakan indikator yang digunakan menilai keberhasilan desain interior ini agar menjadi objektif
5. Kriteria Desain mengurai beberapa faktor pembatas yang ditetapkan oleh desainer bersama kliennya. Pembatas tersebut 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
6. Gagasan Konsep (Umum) Uraian global yang mengabstraksikan (menggambarkan) wujud desain yang akan dikerjakan, digunakan sebagai pedoman solusi masalah
7. konsep desain dapat dikembangkan dalam tiga jenis sebagai yaitu (1) Konsep Umum (Ideologis Desain-Tekstual) (2) Konsep Khusus (Visualisasi Desain)
8. Konsep ‘synectics’ pada dasarnya meminjam atau meniru atau disebut juga dengan mimesis, sesuatu untuk dijadikan inspirasi untuk mencari ide dan solusi baru diluar konteks masalah yang akan diselesaikan.
9. Analogi adalah membandingkan dua objek berupa benda, entitas dll, yang pada hakekatnya berbeda namun terdapat kesamaannya dalam konteks tertentu.

10. Analogi dapat dibedakan menjadi: (1) Analogi Personal (2) Analogi Langsung (3) Analogi Simbolik (4) Analogi Fantasi/Fantastik
11. Konsep metafora dan simile adalah konsep yang menggunakan ungkapan “bagaikan’ atau ‘seperti’ untuk mengidentifikasikan suatu hubungan antara benda tertentu dengan desain.
12. Jenis Metafora adalah (1) Metafora Tidak Teraga (2) Metafora Teraga (3) Metafora Gabungan
13. Konsep esensi adalah konsep yang mengandung pengertian aspek yang paling penting & intrinsik dalam desain.
14. Konsep Tanggapan Langsung (*Direct reponses and Problem Solving*) adalah konsep yang dikembangkan berkisar persoalan-persoalan yang pragmatis yang diidentifikasi dari program sebuah bangunan
15. Konsep utopia adalah konsep yang mengungkapkan cita-cita idealisme pribadi secara total yang ekstrim.

BAB V

Karakterisasi Konsep

Tujuan Instruksional

Setelah membaca Bab V ini diharapkan pembaca dapat memahami Karakterisasi Konsep dengan pembahasan:

- A. *Style*
- B. *Theme*
- C. Atmosferik (*Atmosphere*)
- D. Tingkatan Pengamat dan Narasi Konsep
- E. Representasi Konsep
- F. Idealitas Pengembangan Konsep

BAB V KARAKTERISASI KONSEP

“Character design, like story design, requires a hook to grab the readers attention”.

(Ted Naifeh)

Seperti yang dipaparkan sebelumnya, bahwa konsep wajib diimplementasikan pada ekspresi eksterior dan mengkonstruksi pengalaman dalam interior. Untuk itu ‘konsep’ wajib dikomunikasikan bersamaan dengan narasi ruang dan sistem kemeruangan yang memerlukan suatu karakter yang kuat agar menyentuh aspek psikologis civitas. Adenan dkk (2012) menyatakan bahwa karakter dapat diartikan sebagai salah satu atribut atau fitur yang membentuk dan membedakan sebuah individu dari individu lainnya; serta membedakan sebuah kelompok dengan kelompok lainnya. Karakter bisa dipahami sebagai satu atau sejumlah ciri khas yang terdapat pada individu atau kelompok tertentu, yang dapat digunakan untuk membedakan individu atau kelompok tersebut, dari individu atau kelompok lainnya. Dalam arsitektur dan termasuk di dalamnya desain interior, menurut Fajarwati (2011), yang menyatakan bahwa, karakter dari sebuah objek arsitektur merupakan keberagaman atau kekhasan yang tersusun menjadi ciri-ciri

objek arsitektural. Disebut juga sebagai susunan elemen dasar yang terangkai, sehingga membuat objek tersebut mempunyai kualitas atau kekhasan yang membedakannya dengan objek lain. Dengan kata lain, karakter arsitektur dibentuk oleh elemen-elemen visual yang menyatu dan membentuk suatu narasi tertentu secara utuh. Narasi tersebut merupakan komunikasi konsep berupa ‘pesan’ atau ‘ideologi’ dari desainer, yang secara fisik tidak hadir dalam ruangan tersebut, namun ‘idea’-nya selalu dikomunikasikan melalui ruang terbangun yang didesainnya ke civitas sebagai pengamat elemen visual ruangan.

Karakter visual dari sebuah lingkungan binaan terdiri dari lima elemen visual yaitu (1) titik (2) garis (3) bentuk (4) warna dan (5) tekstur. Kombinasi dan keteraturan dari kelima elemen ini menciptakan prinsip-prinsip visual, yaitu (1) kesatuan (2) ritme (3) proporsi (4) skala (5) keseimbangan. Prinsip-prinsip visual inilah yang seringkali dilihat sebagai informasi dan menimbulkan persepsi pada pengguna ruang. Elemen visual dan prinsip visual tersebut juga digunakan untuk mengidentifikasi karakter visual sebuah objek desain interior. Karakter visual membentuk ekspresi dalam arsitektur yang dapat diamati, dan jika dikorelasikan dengan aspek kesejarahan, dapat dibaca keberadaan dan periodeisasinya.

Jika dilihat dari terminologinya, kata ‘ekspresi’ (Ing. *expression*) berasal dari bahasa Latin ‘*Expressio*’ dalam arsitektur berarti menyiratkan pemunculan karakter atau kepribadian seseorang (arsitek/desainer) baik personal maupun kelompok yang jelas dan otentik dalam bangunan arsitektur (Alfirevic, 2011). Karakter dan ekspresi dalam arsitektur saling bersinergi dan kadang *overlap* satu sama lain. Jika dihubungkan dengan konsep, karakter dan ekspresi merupakan teknik komunikasi dari konsep atau bisa disebut dengan karakterisasi konsep, bukan konsep itu sendiri. Konsep desain merupakan substansi pokok atau pesan utama; sedangkan karakterisasi merupakan jenis dan teknik komunikasinya. Pada prinsipnya karakterisasi konsep yang lebih bersifat di ‘permukaan’ atau ekstrinsik berbeda dengan konsep yang sifatnya terletak di ‘inti’ atau intrinsik. Karakterisasi konsep kadang tumpang tindik dengan konsep itu sendiri. Konsep juga dibiaskan dengan *style? theme? suasana*; yang dalam tulisan ini dinamakan atmosferik (*athmosphere*)? yang jika dilihat dari definisinya lebih dekat ke karakterisasi konsep.

A. *Style*

‘Konsep’ kadang disinonimkan dengan kata ‘*style*’, yang dalam Bahasa Indonesia dalam konteks seni, desain dan arsitektur berarti ‘gaya, ragam, langgam, genre dan mazhab’, hal tersebut

kurang tepat. ‘Konsep’ merupakan abstraksi pemikiran yang menggabungkan unsur yang berbeda menjadi satu kesatuan dalam konteks penyelesaian masalah; di sisi lain gaya ‘hanya’ bersifat karakter dari konsep, penanda sosial atau jaman dan karakter dari personal desainernya. Sachari (2006) menegaskan hal tersebut dan mengemukakan bahwa gaya (*style*) dalam karya desain adalah bagian penting dari nilai estetis secara keseluruhan, yang amat dipengaruhi oleh dinamika sosial dan budaya. Jadi gaya telah dapat mewujudkan secara visual untuk dapat diinterpretasi dan dipengaruhi oleh dinamika sosial budaya. Hal tersebut berbeda dengan konsep yang bersifat abstrak berupa pengolahan pikiran desainer yang berbasis penyelesaian masalah dalam eksisting.

Jika dirujuk pada asal katanya, Chan (2015) menjelaskan bahwa kata ‘style’ berasal dari Bahasa Yunani yang diserap ke bahasa Latin. Dalam kata aslinya dalam Bahasa Yunani berarti ‘tumpukan kayu’ (*wooden pile*), sebuah pilar batu (*a stone pillar*), dan alat tulis metalik untuk menulis dan menggambar (*a metallic graver for writing and drawing*). Dalam Bahasa Latin, kata ‘stilus’ atau ‘stylus’ menandakan instrumen besi yang mirip dengan pensil dalam ukuran dan bentuk yang digunakan untuk menulis pada tablet lilin. Alat tersebut diasah di salah satu ujungnya untuk menulis dan rata di ujung yang lain

berfungsi sebagai penghapus untuk menghaluskan lilin pada tablet. Gagasan umum kata ‘stilus’ menyampaikan sebuah objek ‘yang meruncing’ seperti ‘kolom arsitektur’; kemudian diterjemahkan ke dalam Bahasa Perancis abad pertengahan ‘stile’ dan terakhir diserap menjadi ‘style’ dalam bahasa Inggris.

Walker (2010: 170) secara tegas mengatakan bahwa kata ‘style’ berasal dari bahasa Latin ‘stilus’, yang lebih mengacu pada pengertian ‘peralatan menulis’ (*stylus*), maka itulah ide tulisan tangan sebagai ekspresi langsung karakter individual. Jelaslah ini merupakan asal muasal teori ekspresi yang sangat berpengaruh dalam sejarah estetika; bisa juga disebut dengan ‘teori tanda tangan’ (*signature theory*). Implikasinya di sini bahwa siapapun tidak bisa tidak selain menyingkapkan dirinya sendiri dalam menulis dan kemudian tulisan tangan dapat digunakan juga untuk mendeteksi identitas sang pengarang: ‘gaya mencerminkan manusianya’.

Piliang (2003: 175) menambahkan bahwa di dalam *The Concise Oxford of Literary Terms*, gaya didefinisikan sebagai “...cara tertentu menggunakan bahasa yang karakteristik seorang pengarang, sekolah, periode, atau genre”. Suatu gaya dapat dicirikan oleh sintaks, citraan, irama, penggunaan figur, atau oleh sifat-sifat bahasa lainnya. Perbedaan pada kategori-kategori gaya dibuat berdasarkan pengarang atau seniman tertentu,

periode, atau profesi. BIRD (2008) menjelaskan bahwa gaya berbeda dengan tatakrama (*manners*). Tatakrama wajib dipelajari dalam praktiknya yang mengacu ke norma atau aturan sosial. Sedangkan gaya di sisi lain, mengacu kepada identitas personal, karakteristik individual yang menjadi fitur esensial dari objek yang diaplikasikan ke dalam desain. Gaya dalam seni menjadi perdebatan tersendiri. Gaya menjadi suatu objek kajian khusus interpretasi seni dalam konteks filsafat seni. Perdebatan tersebut mengacu pada definisinya. Dalam tulisan ini menggunakan definisi gaya yang lebih aplikatif yang dikorelasikan dengan tujuan penulisan ini. Penulis menggunakan kategori gaya menurut Nicos Hadjinicolaou dalam Piliang (2003) yaitu:

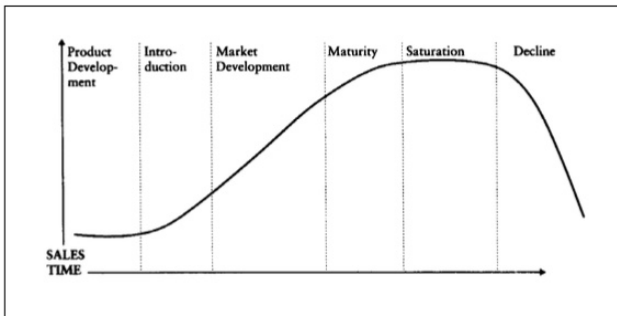
- (1). **Gaya sebagai satu organisasi bentuk yang khusus**, yang menekankan ‘permukaan’ atau kualitas formal dari objek seni, tanpa menyinggung apa yang tersembunyi di belakang bentuk.
- (2). **Gaya sebagai daya artistik**. Dalam hal ini gaya tidak dikaitkan dengan sifat-sifat formal semata, akan tetapi justru kekuatan spritual yang terdapat dalam sejarah. Kekuatan spritual ini berasal dari Agama. Gaya, dalam hal ini, merupakan bahasa visual suatu Agama, yang merepresentasikan nilai-nilai spritual agama tersebut.

(3). **Gaya muncul langsung dari masyarakat yang memproduksinya.** Pengkajian bentuk, dalam hal ini, wajib disertai dengan pengkajian landasan ekspresi yang mempunyai dasarnya pada faktor-faktor budaya, sosial dan Agama.

Pengelompokkan gaya ini menyiratkan adanya satu spektrum dalam penggayaan, yaitu adanya intensitas yang berbeda-beda pada setiap gaya tentang kandungan formal, kehendak, atau sosialnya. Beragamnya pemaknaan gaya tersebut, baik secara ekstrinsik dan intrinsik dalam menjadi dasar pertimbangan desainer dalam mengkomunikasikan konsepnya.

Gaya sebagai bagian karakterisasi dan komunikasi visual sebuah konsep, sebelumnya adalah juga sebuah konsep yang diciptakan seorang individu atau kelompok. Akibat kemapanan konsep tersebut, maka diikuti oleh masyarakat luas atau global menjadi sebuah tren gaya. Namun jika ditelaah lebih jauh, desainer pada hakekatnya dituntut menghasilkan ‘gaya’ baru, menjadi *trendsetter* bukan *follower*. Maka dari itu desainer hendaknya jangan mengikuti gaya yang telah berkembang, desainer wajib mampu berpikir melampaui waktunya. Desainer selain mampu menghasilkan konsep, juga mampu memilih karakterisasi yang aplikatif dalam konsepnya. Sprigler (2006) menyatakan bahwa gaya dalam desain lebih dekat dengan

pemahaman dalam dunia *fashion*. Dunia *fashion* khususnya pakaian (*clothing*) perkembangan gayanya terus berubah dan berkembang dengan cepat. Hal tersebut menyebabkan hadirnya beragam gaya di dunia *fashion/mode*, dengan perubahan yang sangat cepat. Perubahan tersebut disesuaikan dengan tren yang berkembang dan kecenderungan pasar. Tren dan mode untuk desain interior bergerak sedikit lebih lambat, namun tetap melahirkan banyak gaya berbeda yang terus berubah. Gaya desain interior secara umum dikategorikan ke dalam gaya tertentu dengan ‘judul’ yang mewujudkan gambar pola dasar tertentu. Warna, siluet furnitur dan karakteristik dekorasi tertentu seperti pola finishing elemen pembentuk ruang dan aksesoris, semua bergabung untuk menciptakan gaya desain interior yang unik.



Gambar 21. Daur Hidup Produk Berdasar Tren Gaya
Sumber: Brannon (2005) dalam Sprigler (2006)

Konsep pada hakekatnya adalah gagasan yang menyatukan beragam elemen untuk menjadi satu kesatuan dalam menyelesaikan masalah dalam eksisting. Gaya di sisi lain, hanya menekankan pada aspek visualisasi tampilan disesuaikan dengan tren, preferensi dan kecenderungan pasar. Namun dalam tataran praktik, konsep dan gaya dapat disinergikan dalam menghasilkan desain interior yang ideal dalam menciptakan pengalaman ruang dan ekpresi visual.

Gaya dalam desain interior adalah sesuatu yang bisa diobservasi dan dikenali dari visualisasinya. Kelahiran sebuah gaya yang menggantikan sebuah gaya lainnya, sebenarnya menyiratkan suatu aspek sejarah dan proses sampai melahirkan suatu karakteristik gaya tertentu (Bakel, 1995). Pada awalnya gaya mulai dari individu atau yang dinamakan **gaya individual**, yaitu gaya yang dikeluarkan oleh desainer, seniman dan arsitek, baik perorangan maupun kelompok. Gaya individual tersebut ‘diikuti’ oleh individu yang lain setelah dilakukan proses evaluasi sebelumnya yang melahirkan **gaya kelompok**. Gaya kelompok dalam tataran lebih luas menghasilkan gaya masyarakat, gaya nasional sampai diaplikasikan secara internasional. Dalam korelasinya dengan konsep, konsep dapat dikarakterisasi dengan gaya dan desainer mempunyai keleluasaan dalam memilih gaya yang mendukung atau

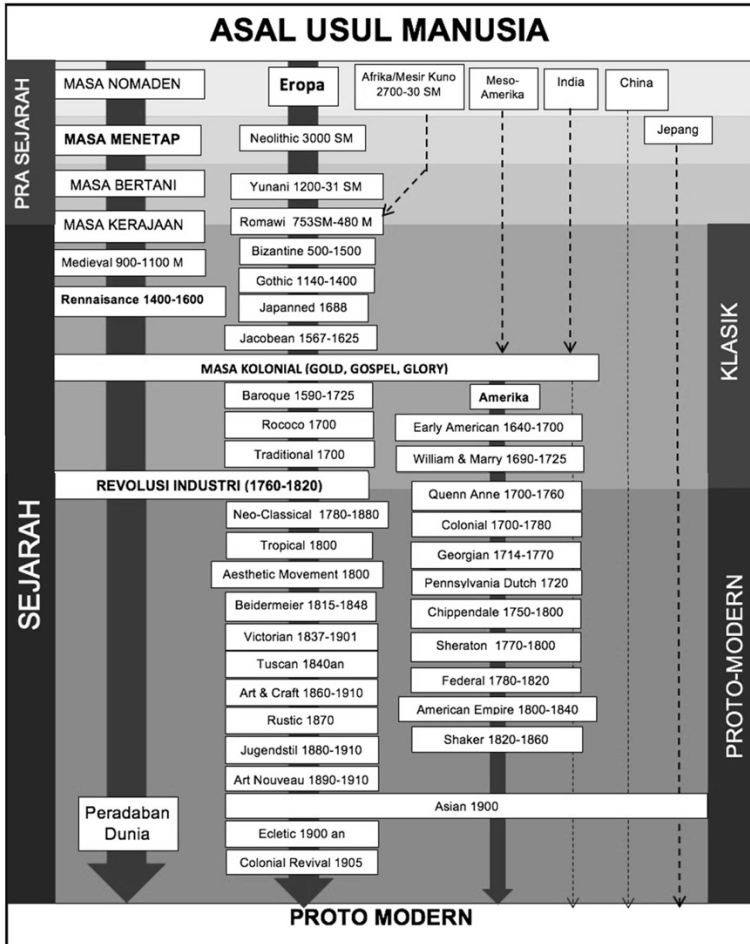
menguatkan komunikasi konsepnya.

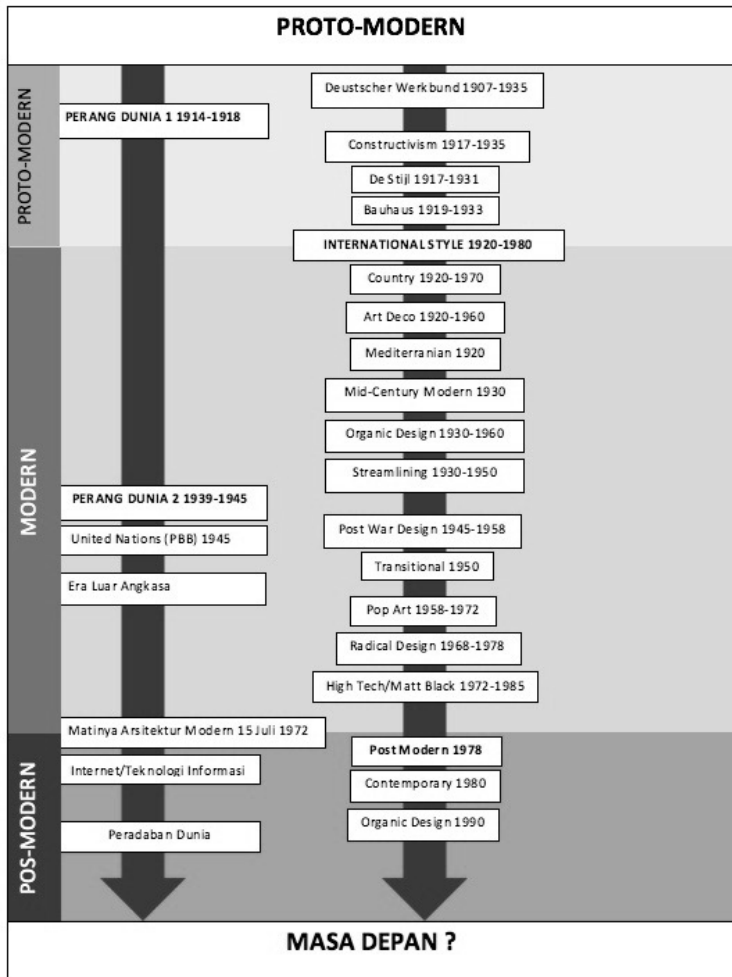
Gaya dalam desain interior dalam konteks karakterisasi konsep dapat dibedakan berdasarkan operasionalnya. Menurut Chan (2015) gaya dapat diamati dari dua arah yaitu dari hasil akhir desain (*the end*) dan proses desain (*the means*). Gaya dari perspektif hasil akhir desain adalah perbedaan fitur yang ditampilkan dalam objek desain. Gaya dari perspektif proses adalah ekspresi teknik desainer baik secara profesional dan personal yang menjadi penanda dalam objek desain. Hal tersebut, sejalan dengan pemikiran Henk Baaren dan A. G. Velu dalam buku klasiknya yang berjudul “Leerboek Der Meubelstijlen” (1948) dalam Marizar (2010) membagi jenis gaya dalam desain yaitu: (1) Gaya Objektif (2) Gaya Personal (3) Gaya kultural dan (4) Gaya Teknikal. Keempat jenis gaya tersebut dibandingkan dengan pernyataan Chan dapat dibagi menjadi **gaya hasil akhir desain (*The End*)** di antaranya adalah **gaya objektif, personal dan antropologis**; serta **gaya proses (*The Means*)** adalah **gaya teknikal**.

(1). Gaya objektif (*objective style*)

adalah gaya yang memiliki karakteristik tertentu, sehingga dimungkinkan untuk dibaca periodisasi “kelahiran” desainnya. Gaya objektif ini berhubungan aspek kesejarahan dan

perkembangan keilmuan desain yang tumbuh di Amerika dan Eropa; sebagai rujukan pada pendidikan desain internasional.





Gambar 22. Linimasa Perkembangan Gaya Objektif
 Sumber: digambar penulis 2017

Dari gambar linimasa desain di atas, meskipun tidak memaparkan secara detail, dapat memberikan gambaran mengenai perubahan gaya objektif dalam desain interior. Dalam gaya objektif tersurat identitas, kode, karakter dan Elemen visual sebagai penanda gaya tersebut. Dalam penggunaan gaya objektif, desainer ‘hanya’ meminjam kode visual dari gaya sebagai karakterisasi konsep. Gaya dipilih berdasarkan korelasi dengan konsep desain interior dan memperkuat proses komunikasi konsep dan signifikansi visualnya.

(a). **Gaya pribadi/individu (*personal style*)** adalah gaya subjektif yang dimiliki oleh desainer, seniman dan pembuatnya, hal tersebut mirip dengan pemahaman gaya individu. Menurut Chan (2015) menjelaskan bahwa untuk gaya individu, ciri khas gaya individu dalam karya desain, memungkinkan pengamat untuk secara visual menghubungkan karya desain dengan karya lain oleh desainer yang sama atau dengan karya lain oleh desainer yang berbeda. Dengan demikian, studi gaya pada akhirnya wajib berkonsentrasi pada investigasi aktivitas (proses) kognitif yang digunakan dalam proses desain. Gaya pribadi/individu adalah gaya yang dikeluarkan oleh desainer yang terkenal dan telah menjadi *design signature* dari desainer itu sendiri. Gaya tersebut merupakan suatu

paradigma, filosofis, manifesto yang dihasilkan dari proses berkarya dan perenungan mendalam desainer untuk mewakili dirinya (seperti seniman). Gaya tersebut tidak mengacu ke gaya yang lain secara spesifik, namun pengamat dapat mengenalinya melalui karakteristik konsistensi dan kode-kodenya

- (b). Gaya dari sebuah kelompok masyarakat atau gaya nasional **(penulis menggunakan istilah gaya kultural (*cultural style*))** yang mempunyai karakteristik berdasarkan pada agama, tradisi, dan kepercayaan akan hidup yang baik, serta memiliki karakter yang khusus. Biasanya gaya ini mengacu ke budaya atau wilayah di luar linimasa desain yang mengikuti budaya ‘barat’ yang didominasi sejarah desain Eropa dan Amerika. Gaya ini mengacu ke identitas budaya suatu daerah dan juga etnisitas tertentu. Pada era pos modern, gaya kultural mendapatkan tempat khusus dengan digabungkan dengan desain bergaya modernisme, untuk mengakomodasi kehidupan modern. 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. Gaya Oriental seperti Jepang dan Tiongkok sebagai contoh, pernah menjadi

inspirasi desain secara internasional. Disusul dengan India yang bercorak hinduisme dan Maroko yang bercorak Islam. Semua gaya kultural melebur dalam desain interior modern namun tetap mempertahankan identitas dan karakter budayanya.

- (c). **Gaya teknikal (*technical style*)**, yaitu gaya yang merujuk pada aspek teknik dan material yang digunakan di dalam perancangan karya seni atau desain Gaya teknikal kadangkala bersinergi dengan gaya personal, namun sesuai dengan namanya gaya teknikal identik dengan aspek penting teknik dalam menghasilkan karakter desain tertentu. Dalam desain furnitur, dikenal gaya ‘Thonet’ yang identik dengan aplikasi pelengkungan kayu dalam pembentukan kursi. Dalam arsitektur dikenal arsitek Tadao Ando yang dikenal dengan pemanfaatan eksplorasi beton dan Louis Khan yang mengeksplorasi pencahayaan alami dalam arsitektur.

Dari pemaparan di atas, dapat dipahami bahwa gaya adalah upaya karakterisasi dari konsep desain. Gaya bisa jadi merupakan konsep individu pada awalnya namun ketika diaplikasikan ulang, menjadi suatu usaha peniruan atau peminjaman ‘gagasan’ untuk menguatkan karakter dalam visualisasi konsep. Gaya lebih mengacu ke dekorasi interior dan

bersifat permukaan (ekstrinsik) yang berbeda dengan konsep yang menjadi ‘jiwa’ atau ‘roh’ dalam proses desain interior (intrinsik). Sully (2015) menegaskan bahwa sebuah konsep jangan dibingungkan dengan sebuah gaya. Gaya biasanya mengacu tema visual baik bersifat kesejarahan atau modern yang sesuai untuk menandakan suatu strata sosial. Gaya mengimplikasikan pengelompokan produk yang berbeda, yang dimiliki oleh masing-masing anggota kelompok yang dibedakan secara fisik atau nilai yang mengikat, yang menghasilkan kesatuan visual. Kesatuan tersebut bersifat unik dan dapat dibedakan dengan kesatuan yang lain, yang juga mempunyai benda fisik dan nilai yang mengikat, yang menghasilkan gaya yang lain.

B. Theme

Tema atau ‘Theme’ pada pembahasan awal, sering diidentikan dan disinonimkan dengan konsep. Namun jika dikritisi lebih dalam, terdapat suatu perbedaan mendasar antara konsep dan tema dalam desain interior. Jika dilihat dari etimologi kata, kata ‘tema’ (*theme*) berasal dari Bahasa Yunani ‘*tithenai*’ yang berarti ‘untuk mengatur (*to set*)’ atau ‘tempat’ (*place*) yang berkembang menjadi ‘dalil/proposisi’ (*proposition*). Kata tersebut diserap ke bahasa Latin “*thema*” yang juga berarti ‘dalil/proposisi’ (*proposition*). Jika dilihat dari definisi katanya, ‘tema’ dalam

bahasa Indonesia, ‘tema’ berarti ‘pokok pikiran; dasar cerita’, hal tersebut dekat dengan pemahaman ‘konsep’. Dalam Bahasa Inggris ‘tema’ dapat diartikan sebagai:

1. Sebuah subjek wacana (*a subject of discourse*), diskusi (*discussion*), Meditasi (*meditation*), komposisi (*composition*); topik (*topic*):
2. Sebuah ide pemersatu atau dominan (*a unifying or dominant idea*), motif dalam sebuah karya seni (*as in a work of art*).

Dari dua definisi di atas, terdapat kemiripan antara kata ‘konsep’ dan ‘tema’, dalam konteks arsitektur, Tohjiwa (1998) menyatakan bahwa konsep adalah gagasan-gagasan yang memadukan berbagai unsur ke dalam suatu keseluruhan. Tema di sisi lain, adalah suatu pola atau gagasan yang spesifik yang berulang di seluruh desain sebuah proyek. Tema terletak di ‘permukaan’ bangunan yang tersurat secara ekstrinsik, bukan apa yang tersirat di ‘dalam’ bangunan secara intrinsik. Karena bagaimanapun juga gagasan masih bersifat abstrak dan tidak teraga (*intangible*), sedangkan pola atau gagasan spesifik sudah bersifat teraga (*tangible*). Maka dari itu ‘tema’ dalam pembahasan ini dimasukkan ke karakterisasi konsep, karena hanya bersifat penguat karakter konsep itu sendiri.

Dalam tataran praktik lapangan, tema dalam interior seringkali bersifat ‘happening’, event atau mengacu pada identitas interior. Tema mengaplikasikan simbol, kode, atribut, signifikansi dan identitas tertentu disesuaikan dengan konteks interiornya; khususnya di ruang publik, komersial dan pelayanan (*servicescape*). Lee dkk (2015) menyatakan bahwa tema dalam desain interior dalam perspektif ekonomi dan komersialisme, tidak lagi sekedar menjadi tempat yang mengakomodasi kebutuhan secara ‘tradisional’ semata; ruang dewasa ini juga dituntut memiliki nilai simbolis, "atmosfer" dan "makna." Dari perspektif konsumen, ruang dapat dianggap sebagai integrasi dari berbagai tanda atau bagian dari produk yang dijual itu sendiri. Terkadang, ruang bahkan mungkin melampaui produk yang dijualnya dan menjadi aspek utama. Oleh karena itu, ruang menjadi semakin simbolis di berbagai bidang.

Kepribadian ruang dapat dibentuk oleh berbagai tanda untuk menyajikan konteks dengan menggunakan efek "tema" tertentu. Contohnya restoran bertema (*themed restaurant*) adalah tempat makan yang dihiasi dengan kumpulan tanda khas yang independen/tidak berhubungan langsung dengan aktivitas makan dan minum. Kumpulan tanda khas ini berasal dari narasi atau konsep budaya publik yang mengemuka, yang dapat diidentifikasi oleh pengamat secara singkat. Desainer ruangan

(*space designer*) mengkreasikan narasi atau konsep ini menjadi sebuah pengalaman yang memungkinkan konsumen merasakan tema tersebut. Sebagai contoh Mal pada hari Raya Natal akan mendekorasi interiornya dengan tema natal seperti Santa Klaus, Pohon Cemara dan warna merah putih. Restoran Masakan Padang mengaplikasikan budaya material Sumatera Barat pada desain interiornya. Restoran cepat saji mengaplikasikan ikon, maskot dan warna korporatnya dalam desain interior. Dari beberapa contoh tersebut, tema terletak di ‘permukaan’, menggugah persepsi dan pemahaman cepat civitas terhadap visualisasi interior; yang pada akhirnya digunakan sebagai konstruksi pengalaman civitas dalam interior. Dalam pemahaman tersebut, tema merupakan ekspresi dan karakterisasi konsep dalam desain interior.

C. Atmosferik (*Atmosphere*)

Istilah atmosferik pertama kali dikemukakan oleh Philip Kotler (1973) dalam artikelnya yang berjudul: “Atmospherics as a Marketing Tool”. Istilah tersebut dalam konteks desain interior digunakan dalam mendesain interior komersial. Konsep kunci dari ‘atmosferik’ adalah ‘atmosfer’ dalam ruangan komersial. Istilah ‘atmosfer’ yang meminjam istilah dari Meteorologi dan geofisika Bohme (2013) yang berarti ‘udara yang melingkupi ruang (ruang di sini mengacu ke planet bumi yang bulat

(*sphere*))' (Kotler, 1973). Atmosfer berasal dari Bahasa Yunani *ἀτμός* (*atmos*) yang berarti 'uap air' (*vapor*) dan *σφαῖρα* (*sphaira*) yang berarti 'bulatan (*sphere*)' (Liddell & Scott, 1883). 'Atmosfer' menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah lapisan udara yang menyelubungi bumi sampai ketinggian 300 km (terutama terdiri atas campuran berbagai gas, yaitu nitrogen, oksigen, argon, dan sejumlah kecil gas lain). Dalam konteks seni sastra diartikan sebagai suasana perasaan yang bersifat imajinatif dalam naskah drama yang diciptakan oleh pengarangnya. Istilah atmosfer dikembangkan pemaknaannya menjadi 'kualitas dari sesuatu yang melingkupi suatu ruangan', dalam konteks restoran menjadi lingkungan fisik yang menyebabkan perasaan tertentu bagi konsumen. Bohme (2013) menambahkan bahwa konsepsi atmosfer sebagai fenomena berawal dari estetika resepsi. Atmosfer ditangkap sebagai kekuatan yang mempengaruhi subjek (dalam hal ini konsumen); Atmosfer memiliki kecenderungan untuk mempengaruhi subjek dengan karakteristik perasaan (*mood*) tertentu. Atmosfer mendatangi subjek dalam keadaan subjek tidak menyadari keberadaanya (samar-samar), yang pada abad ke-18 bisa disebut sebagai *je ne sais quoi*, atmosfer dialami sebagai sesuatu yang mental-subyektif (*numinous*) dan karena itu bersifat irasional.

Russell (1997) menyebutkan bahwa masyarakat posmodern merupakan cerminan suatu masyarakat yang dalam preferensi keruangannya mengimplementasikan desain interior ‘yang lari dari kenyataan kesehariannya (*escapism*)’, sehingga melahirkan beragam wujud desain interior yang beragam keluar dari pakem desain interior modern yang formalistis. Desain interior escapisme melahirkan banyak desain interior tematik yang menawarkan pengalaman ruang komersial yang berbeda sebagai bagian dari ‘ekonomi pengalaman’ (*experience economy*) dewasa ini (Pine & Gilmore, 1998). Kotler (1973) menyatakan bahwa diversifikasi desain interior restoran tematik merupakan suatu pengembangan dari visualiasi ruangan komersial yang menawarkan aplikasi elemen estetis dalam fungsionalitas desain interiornya.

Lebih lanjut Kotler (1973) mengemukakan bahwa istilah atmosfer mengacu pada desain ruang yang dirancang untuk membuat orang merasakan sesuatu dengan cara tertentu. Hal ini terlihat dalam katedral, yang mengilhami perasaan kagum secara mental spiritual. Kotler (1973) menyediakan dua definisi atmosfer. Pertama adalah "perancangan ruang yang dilakukan secara sadar untuk menciptakan efek tertentu pada pembeli" atau lebih tepatnya, "usaha untuk merancang lingkungan pembelian untuk menghasilkan efek emosional tertentu pada pembeli, yang

bertujuan untuk meningkatkan probabilitas pembelian". Kedua, atmosfer adalah konstruksi kualitatif yang mencakup empat indera utama, dengan pengecualian rasa (indera pengecap). Suasana ruang komersial dapat dibagi dalam suasana yang diinginkan: ruang yang dirancang; dan suasana yang dirasakan yang ditentukan oleh persepsi konsumen tentang ruang itu.

Atmosferik ditangkap melalui akal manusia ketika berpengalaman dengan interior. Oleh karena itu, suasana seperangkat lingkungan tertentu dapat digambarkan dalam istilah sensorik. Saluran sensoris utama untuk atmosfer adalah indra penglihatan (*visual*), indra pendengaran (*auditory*), indra penciuman (*olfactory*), dan indra peraba (*tactile*). Secara spesifik, dimensi utama visual dari sebuah atmosfer adalah warna, kecerahan (*brightness*), ukuran (*size*) dan rupa (*form*). Dimensi utama aural dari sebuah atmosfer adalah volume dan nada (*pitch*). Dimensi utama indra penciuman (*olfactory*) adalah aroma (*scent*) dan kesegaran (*freshness*). Dimensi taktil dari suatu atmosfer adalah kelembutan (*softness*), 'kelicinan' (*smoothness*) dan suhu.

Dalam konteks atmosferik, konsep dikarakterisasi melalui indera manusia sehingga menyentuh perasaannya. Konsep diragakan melalui seluruh elemennya sehingga mampu dirasakan manusia sebagai satu kesatuan yang utuh dalam

pengalaman tempat (*sense of place*). Konsep membutuhkan pemahaman desainer dalam mengkaji penubuhannya dan juga tingkat pemahaman dari makna konsep dalam perspektif civitas sebagai pengamat dalam ruangan. Dalam hal tersebut, desainer wajib mampu memahami kualitas hubungan signifikansi setiap elemen konsep dalam interior secara *tangible*, yang mempengaruhi kualitas pemahaman pengamat.

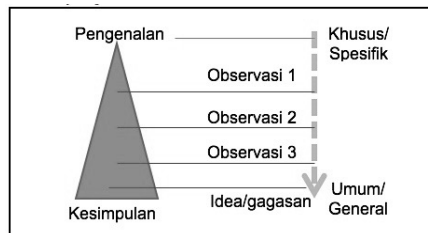
D. Tingkatan Pengamat dan Narasi Konsep

Interior ketika sudah dibangun, merupakan representasi visual konsep yang diamati oleh pengamat secara tiga dimensional. Pengamat merupakan pengguna ruang yang beraktifitas dalam ruangan dalam jangka waktu tertentu. Berdasarkan hal tersebut, dalam pengembangan konsep perlu diperhatikan bagaimana teknis penyampaiannya secara visual. Untuk mengetahui bagaimana pengamat dapat memaknai konsep desain interior, maka terlebih dahulu dipahami tingkatan pengamat terhadap narasi konsep yang berhubungan dengan kualitas pemahaman pengamat.

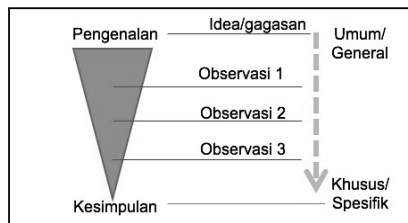
Sebelum mengkomunikasikan konsep ke pengamat, terlebih dahulu desainer secara mutlak wajib paham terlebih dulu seperti apa dan bagaimana konsep yang dihasilkannya. Pemahaman desainer didasarkan oleh penalarannya terhadap segala fenomena lapangan yang dibutuhkan dalam pengembangan

konsep. Mahgoub (2009) menjelaskan dalam konteks desain terdapat 2 penalaran yaitu:

- **Penalaran atau Logika Deduktif** adalah pergerakan penalaran dari khusus ke umum. Data khusus dikumpulkan sehingga dapat ditarik kesimpulan sementara yang bersifat umum.

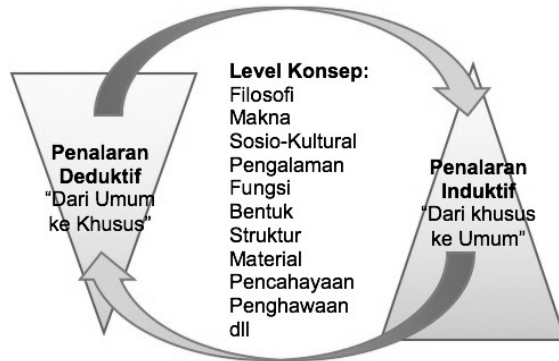


- **Penalaran atau Logika Induktif** adalah pergerakan penalaran dari hal yang umum ke khusus. Data yang bersifat umum digali menjadi kesimpulan yang bersifat khusus.



Penalaran deduktif dan induktif dalam pengembangan konsep selalu bersinergi. Deduktif digunakan dalam menghasilkan konsep umum, sebaliknya induktif digunakan dalam

mekonstektualisasi konsep umum tersebut ke dalam wujud yang lebih spesifik, sehingga dapat diaplikasikan ke dalam seluruh elemen desain interior; seperti gambar di bawah ini.

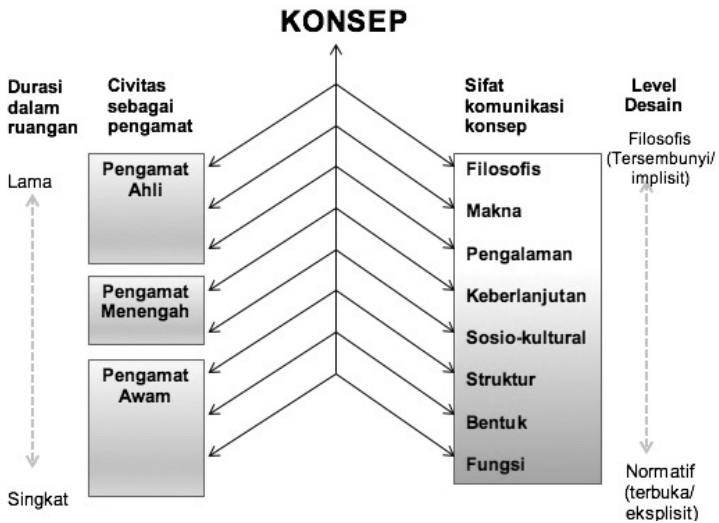


Gambar 23. Sinergi Penalaran Deduktif dan Induktif
Sumber: (Mahgoub, 2009)

Dari gambar di atas, dapat dilihat bahwa dalam sinergi tersebut dalam dipahami melahirkan beberapa level konsep. Dari yang paling umum/subtansial dan abstrak (filosofi) sampai yang bersifat teknis (penghawaan). Perbedaan level tersebut tervisualisasikan ke dalam (1) Ekspresi Eksterior (2) Pengalaman Interior.

Ekspresi eksterior tervisualisasikan ke ‘kulit’ atau pelingkup bangunan yang berhubungan dengan karakter bangunan. Ekspresi eksterior berfungsi sebagai penanda bangunan (*signage*), wajah bangunan (*facade*) dan kemudahan pencarian melalui identitas arsitektural yang membedakan

dengan bangunan lainnya. Ekspresi bangunan wajib merefleksikan interior di dalamnya. Pengalaman interior dibangun oleh kesatuan elemen interior dan karakterisasi konsepnya. Pengalaman interior yang membangun perasaan civitas dalam ruangan, dalam konteks bangunan komersial yang menentukan faktor pembelian. (Mahgoub, 2009) memaparkan ilustrasi pengembangan konsep dan ekspresi interior dikorelasikan dengan tingkat desain berdasarkan jenis pengamat, sebagai berikut.



Gambar 24. Level Konsep dan Jenis Pengamat

Sumber: Diadaptasi dari Mahgoub (2009)

Perbedaan level pengamat disesuaikan dengan ‘bobot’ pesan yang disampaikan dengan jenis komunikasinya, antara lain:

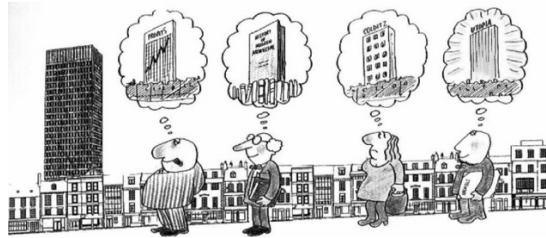
- **Civitas pengamat ahli** level konsep desainnya yang sesuai filosofis, makna dan pengalaman. Pengamat ahli mempunyai dasar keilmuan, wawasan, tingkat visual literasi, pengalaman menggunakan ruang sejenis dan durasinya cukup untuk mengamati ruangan. Contoh interior dengan konsep ini adalah rumah tinggal, restoran fine dining, lounge, bar, ruang pemerintahan, hotel dan *working space*. Jenis Interior yang penulis istilahkan ‘slow interior’, karena civitasnya beraktifitas dalam jangka waktu yang lama (lebih dari 3 jam), sehingga mampu merasakan dan membaca narasi konsep dalam interior dalam waktu yang ideal.
- **Civitas pengamat menengah** level konsepnya keberlanjutan (*sustainability*) dan sosio-kultural. Civitas pengamat menengah minimal memiliki pengetahuan arsitektural dan pengalaman ruang yang cukup. Pengamat ini telah mengenal material ramah lingkungan bagian dari desain berkelanjutan, aplikasi, komposisi dan karakternya dalam ruangan. Pengamat ini juga mengenal aspek sosio-kultural dalam arsitektur. Pengamat ini dalam ruangan dengan durasi menengah (1-3 jam) sehingga cukup

memiliki waktu untuk membaca konsep dalam ruang. Contoh interior yang cocok diterapkan konsep ini adalah restoran *slow food*, kantor, bar, lounge dan lobby hotel.

- **Civitas pengamat awam** level konsepnya fungsi, bentuk dan struktur. Civitas pengamat awam mempunyai waktu yang singkat untuk mengenal sekaligus membaca pesan desainer melalui ruangan. Pun desainer wajib memahami pola komunikasi konsep yang tepat, yaitu dengan menarik perhatian konsumen dengan cepat sekaligus menarasikan konsep. Contoh ruang dengan durasi pengamatan singkat oleh civitas adalah restoran cepat saji, retail, rumah sakit dan kantor pelayanan.

Konsep desain interior sebagai narasi dalam ruang arsitektural, struktur dan alur narasi juga sangat menentukan pemahaman dan pengamatan konsep sebagai satu kesatuan yang utuh. Sebuah narasi merupakan teks yang telah dikonstruksikan dengan cara tertentu sehingga merepresentasikan rangkaian peristiwa atau tindakan yang saling berhubungan satu sama lain secara logis atau memiliki jalinan tersendiri (Danesi, 2010). Aplikasi konsep pada desain interior agak berbeda dengan arsitektur ataupun desain furnitur. Pada Arsitektur dan desain furnitur, karena objek

kedua keilmuan tersebut bersifat tunggal maka pengamat dapat dengan mudah ‘membaca’ konsepnya.



Gambar 25. Ilustrasi Perbedaan Pengamat

Sumber: Mahgoub (2009)

Arsitektur sebagai contoh, fasad bangunan sebagai *landmark* dan penanda dari jalan, dari akses jalan utama telah dapat diamati konsep apa yang dikomunikasikan dari fasad dan eksterior bangunannya. Ekspresi dan karakter arsitektur sangat mendukung komunikasi tersebut; begitu juga desain furnitur. Dalam desain interior, objeknya bersifat berurutan (*sequential*) berdasarkan dengan organisasi ruangnya. Pengamat wajib memasuki setiap ruangan untuk dapat membaca jalinan narasi dari konsepnya secara utuh. Maka dari itu aplikasi konsep dalam desain interior wajib mempertimbangkan jenis ruang:

- **Ruangan Inti (*core*)** adalah ruangan yang menaungi aktivitas inti dari bangunan. Dalam ruangan ini aktivitas civitas didominasi dengan waktu yang cukup lama. Contoh ruangan inti, dalam restoran ruangan intinya adalah ruang makan

karena dari ruang makanlah keuntungan perusahaan sebagai dasar ruang komersial didapat.

- **Ruangan Penunjang (*service*)** adalah ruangan yang menunjang kegiatan ruangan inti (*core*), sebagai ruangan untuk menaungi seluruh kebutuhan manusia dan sistem operasional dalam ruangan. Contoh ruangan penunjang adalah ruang *resepsionist*, *rest room*, pantry, genset, gudang dls.
- **Ruangan Pendukung (*suplement*)** adalah ruangan tambahan yang bersifat mendukung ruang inti, kadang tidak berhubungan secara fungsional praktis dan memberikan nilai tambah pada operasional bangunan. Contoh ruang baca di rumah sakit. Ruang baca di rumah sakit, keberadaanya membantu keluarga pasien menghabiskan waktu secara positif, namun jika tidak ada ruang bacapun pelayanan rumah sakit tetap berjalan secara substansial.

Jenis-jenis ruang tersebut sebagai faktor penentu komunikasi narasi konsep. Desainer interior mempertimbangkan aplikasi konsep tidak dari denah atau *layout* semata, namun mempertimbangkan juga urutan dan alur narasinya agar pengamat dapat membaca konsep yang diterapkan. Ullakonoja (2011) menyatakan bahwa konsep yang maksimal diterapkan akan mempengaruhi keadaan emosional civitas dan akhirnya

berimbas pada perilaku dan kesannya terhadap tempat. Keadaan emosional mempengaruhi perilaku konsumen dalam lingkungan interior yaitu menyukai dan mendekati (*approach*) atau justru menghindari (*avoidance*).

- ***Pleasure*** (kesenangan)-***Displeasure*** (ketidaksenangan)
- ***Arousal*** (menggugah gairah)-***Avoidance*** (menghindar)
- ***Dominance***(dominasi)-***Submissiveness*** (terabaikan)

Hal tersebut dihasilkan dari interaksi rangsangan dan emosi tersebut. Bagi penjual, bagian terpenting dalam model ini adalah memahami dan bagaimana rangsangan yang berbeda mempengaruhi respon konsumen. Sebagian besar penjual secara alami ingin meningkatkan jumlah perilaku menyukai atau mendekat pada pelanggannya. Jadi, penting untuk memahami faktor apa di lingkungan interior yang menghasilkan kesenangan dan gairah pada konsumen yang mendorongnya untuk berbelanja, karena desain interior ritel yang menimbulkan perasaan senang (*pleasure*) cenderung menjadi pilihan konsumen untuk menghabiskan waktu dan uangnya. Donovan & Rossiter (1982) menegaskan kembali hal tersebut dan menyatakan bahwa setiap lingkungan akan menghasilkan sebuah kondisi emosional bagi seorang individu yang dapat dikarakterisasi dalam istilah 3 dimensi yang berbeda yang dikenal dengan singkatan PAD yaitu:

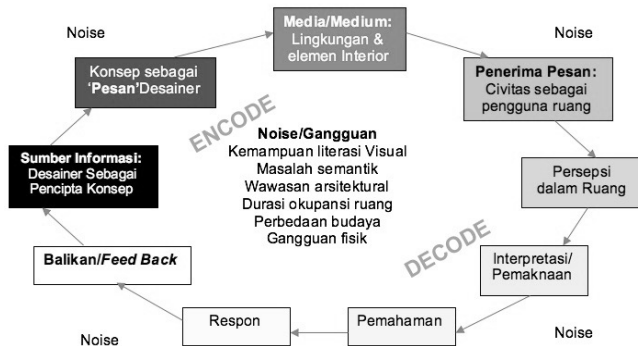
Kesenangan (*pleasure*) mengacu pada kondisi emosional konsumen yang merasa baik, gembira, bahagia dan puas atau tidak dalam situasi lingkungan interior. Gairah (*arousal*) mengacu pada apakah orang tersebut merasa gembira, terstimulasi, waspada dan aktif atau tidak. Dalam literatur psikologi lingkungan, konstruksi *arousal* sering disebut sebagai ‘beban’ (*load*). Lingkungan dengan ‘beban tinggi (*high load*)’ yang menyenangkan (*pleasant*) jika dapat menghasilkan perilaku civitas yang ‘mendekati’ (*approach*) objek bangunan, sedangkan lingkungan dengan ‘beban tinggi (*high load*)’ yang tidak menyenangkan (*unpleasant*), jika menghasilkan perilaku penghindaran (*avoidance*) civitas terhadap objek bangunan. Lingkungan dengan ‘beban’ rendah (*low load*), tidak cukup mengaktifasi civitas untuk meningkatkan motivasi perilakunya untuk mendekat atau menghindar, yang bersifat terukur. Akhirnya, dominasi mengacu pada apakah civitas merasa dikendalikan dan atau bebas bertindak dalam situasi lingkungan interior tersebut atau tidak.

Desain lingkungan interior berperan dalam membangun persepsi dan emosional konsumen melalui pengalaman sensorik dari keseluruhan inderanya. Pengalaman sensorik manusia berasal dari sistem visual penglihatan(*visual*), pendengaran (*auditory*), sentuhan (*tactile*) dan penciuman (*olfactory*) yang

mempengaruhi respons kognitif manusia dalam merespon lingkungannya. Di antara sistem informasi sensorik tersebut, informasi dari visual merupakan unsur dominan yang mempengaruhi bagaimana manusia menganalisis beragam elemen di lingkungannya. Konsep sebagai salah satu bentuk komunikasi atau ‘dialog’ dalam ruang, memerlukan kemampuan khusus dalam ‘membaca’ atau interpretasi seluruh elemen interior sebagai satu kesatuan. Keluasan interpretasi konsep membutuhkan wawasan desain arsitektural, kemampuan literasi visual dan pengetahuan khusus dengan durasi dalam ruang yang mencukupi. Untuk memaksimalkan komunikasi konsep yang berpengaruh ke operasional dalam interior, desainer wajib memahami level pengamatan civitas sebagai pengguna ruang yang disasar dalam menentukan konsep dan bagaimana jenis komunikasinya.

Komunikasi konsep dalam lingkungan desain interior terbangun menerapkan pola komunikasi antara seluruh elemen interior dengan civitas. Konsep sebagai satu kesatuan yang utuh dalam komunikasinya di ruang membutuhkan media sebagai penyampai pesannya. Desainer sebagai pencipta konsep wajib memahami pola komunikasi konsep tersebut, dan menghasilkan konsep ideal yang dapat mempengaruhi respon pengguna ruang. Alasannya adalah pengguna ruang dapat memaknai pesan dari

desainer sebagai dasar perilakunya dalam ruang.



Gambar 26. Pola Komunikasi Konsep
 Sumber: digambar penulis 2017

Mengadaptasi pernyataan Hashemnezhad dkk (2013) yang mengemukakan bahwa interaksi antara manusia dan tempat yang di tiga dimensi: kognitif, perilaku dan emosional.

- **Aspek kognitif.** konsep berpengaruh pada kognitif civitas untuk mengetahui seluruh elemen lingkungan, signifikansi ruang dan menggunakannya sebagai navigasi dalam bersirkulasi di dalam ruangan. Civitas memaksimalkan fungsi dari ruang.
- **Aspek Perilaku.** Perilaku civitas dapat disesuaikan dengan tujuan akhir konsep, yang berhubungan dengan sistem operasional interior dan program ruang.

- **Aspek emosional.** Desainer dapat mengkonstruksi pengalaman atau perasaan civitas sesuai dengan dasar penyusunan konsep, sebagai hasil akhir dari proses desain.

E. Representasi Konsep

Konsep sebagai solusi desainer bagi permasalahan eksisting, perlu dikomunikasikan untuk berfungsi maksimal. Konsep merupakan esensi pokok desainer interior dalam melaksanakan profesinya. Menurut Rathod (2014: 3) terdapat dua tugas penting desainer interior yaitu:

1. Membuat sebuah sistem fungsional dengan mengkoordinasikan kemampuan, material dan objek yang bersumber dari agen/profesional lainnya.
2. Menunjukkan ke pengguna atau klien, solusi dalam sebuah bentuk representatif

Bentuk representatif adalah konsep yang telah diterjemahkan ke dalam media visual. Rathod (2014) memaparkan bahwa, jika dilihat secara istilah, representasi yang dikategorikan kata benda (*noun*) dalam Oxford Dictionaries of Literary Terms berarti:

- Sikap membicarakan atau bertindak sebagai perwakilan seseorang, dapat disitilahkan dengan telah direpresentasikan (*The act of speaking or acting on behalf of someone can be called as being represented*)

- Deskripsi atau penggambaran dari seseorang atau sesuatu dalam sebuah cara tertentu atau sebuah sifat tertentu (*The description or portrayal of someone or something in a particular way or being of a certain nature*)

Seperti dijelaskan di atas, representasi dapat dipahami sebagai cara mengkomunikasikan gagasan atau tindakan dengan orang lain, baik perseorangan maupun kelompok. Ini adalah cara untuk mengemukakan informasi yang perlu dijabarkan atau dikomunikasikan. Ini adalah cara dalam konteks linguistik untuk mengatakan sesuatu yang berarti bagi orang lain. Representasi adalah istilah umum yang digunakan dalam berbagai disiplin ilmu seperti seni, desain, hukum, ilmu sosial, kimia, fisika, dan sebagainya. Semua diarahkan untuk mengkomunikasikan pemikiran subyek dengan lebih baik.

Konsep sebagai hasil pemikiran atau gagasan abstrak perlu dikomunikasikan dan diwujudkan agar dapat dipahami oleh orang lain bahkan dapat dibangun sesuai dengan keinginan desainer. Goldschmidt (2004) menegaskan hal tersebut dengan menyatakan bahwa tidak ada aktivitas desain tanpa representasi. Ide wajib direpresentasikan jika tujuan awalnya memang untuk dibagikan dengan orang lain, bahkan berbagi dengan diri sendiri, dalam konteks peningkatan kualitas pemahaman personal. Modus dan strategi representasi yang

berbeda memberikan kesempatan yang berbeda untuk membaca atau mengubah ide desain. Conole (2010) memaparkan bahwa terdapat beberapa jenis representasi dalam desain yaitu:

- **Representasi Verbal (*Verbal Representation*):** Menyampaikan gagasan melalui narasi, menggunakan kata-kata, menjelaskan skenario apa yang divisualisasikan oleh perancang. Teknik representasi ini umumnya merupakan penyampaian ide secara spontan.
- **Representasi berdasarkan teks (*Text Based Representation*):** Menjelaskan gagasan melalui teks atau menggunakan informasi yang sudah disampaikan oleh seseorang dalam bentuk tulisan, untuk menyampaikan gagasan desain. Ini umumnya mencakup catatan lapangan, studi kasus dan wawancara.
- **Representasi Visual (*Visual Representation*):** Menjelaskan gagasan melalui citra, sketsa, model fisik, dll. (Sesuatu yang dapat dilihat melalui mata dan divisualisasikan). Jenis representasi desain dihasilkan oleh desainer sendiri yaitu data terbatas yang digunakan dari hasil pengolahan pikiran kreatif untuk menyampaikan gagasannya.

Tabel 5. Fungsi dan Peruntukan Representasi Konsep

Jenis Pengguna	Klien (pengguna jasa)	Desainer/ Kelompok desainer (Team)	Stakeholder/ Kontraktor
Representasi			
Bagaimana (How?)	Elaborasi	Informatif	Gambar kerja desain final
	Penyempurnaan	Masih berbentuk draft/ ide 'kasar' (rough)	Mendetail
	Mudah dimengerti	Berdasarkan lingkup desain ideal dan kontekstual	Dapat diwujudkan
			Informatif
Kapan (When?)	Selama proses proyek dalam proses revisi dan persetujuan	Selama proses proyek sebelum diputuskan klien, berdasarkan kebutuhan lapangan	Akhir dari proyek, basis perwujudan desain
Kenapa (Why?)	Membuat klien mengerti keputusan desain apa saja yang telah diambil oleh desainer interior	Komunikasi dengan diri (pemahaman personal), pemahaman kelompok desainer untuk mendapatkan solusi desain yang lebih baik	Untuk mengeksekusi desain dalam tapak. Mewujudkan desain ke bentuk yang teraga (tangible)
Bentuk (Form)	Desain Konseptual, Papan Presentasi, Mood Board	Desain Skematik, Diagram Konseptual, Denah, Pemetaan Pikiran, Sketsa Desain	Desain Pengembangan, Gambar Kerja, Dokumen Detail, Bestek

Sumber: (Rathod, 2014: 11)

Keseluruhan jenis representasi desain ini adalah sama-sama penting dalam profesi desain interior. Bentuk representasi desain ini selalu saling mengisi dan mendukung satu sama lainnya untuk mengkomunikasikan gagasan kepada individual atau kelompok. Bentuk-bentuk tersebut dipilih berdasarkan tingkat pemahaman pengamat.

Dalam tahapan desain, proses penerjemahan konsep menjadi visual dan menjadi gambaran pada tahapan desain selanjutnya adalah tahapan desain skematik (*schematics design*) dan disebut desain konseptual (*conceptual design*). Kedua desain ini merupakan representasi dari konsep desain dan digunakan sebagai komunikasi visual sebagai desain presentasi konsep desain ke klien atau pengamat lainnya.

1. Tahapan Desain dan Pengembangan Konsep

Sebelum dipaparkan khusus mengenai desain skematik dan Desain konseptual, akan dipaparkan tahapan pengembangan konsep yang berhubungan dengan tahapan desain interior.



Gambar 27. Tahapan Desain dan Pengembangan Konsep

Sumber: dikembangkan dari (Kilmer & Kilmer, 2014)

Dirangkum dari pernyataan (Santosa, 2005) dan (Kilmer & Kilmer, 2014), yang menjelaskan bahwa pada hakekatnya

tahapan desain adalah tahapan menyelesaikan permasalahan yang kompleks yang ditemui dalam sebuah proyek, secara runtut dan setiap tahapannya dapat menguji silang tahapan sebelumnya (*feed back*). Hal tersebut adalah upaya kontrol terhadap setiap kegiatan desain yang berhubungan dengan kualitas hasil akhirnya. Penyelesaian permasalahan pertama dapat dilakukan dengan mendeskripsikan permasalahan tersebut dengan cara mendata secara lengkap untuk kemudian diuraikan satu persatu secara runtut dalam bentuk analisis masalah. Setelah itu akan ditemukan titik-titik permasalahan yang menjadi bahan untuk menetapkan rumusan permasalahan (*problem defined*).

Dari rumusan permasalahan maka akan dimunculkan program kebutuhan desain berupa daftar yang berisi hal-hal yang wajib dipenuhi dalam perancangan yang disebut juga dengan pernyataan konsep (*concept statement*). Setelah program kebutuhan desain ditemukan maka proses pencarian ide-ide desain dimulai. Proses penggalian ide-ide awal ini disampaikan dalam bentuk gambar-gambar skematik atau sering disebut sebagai skematik desain. Dalam proses pengembangan skematik desain itulah sering terjadi kesulitan karena alternatif pengembangan desain dapat simpang siur antara satu alternatif terhadap alternatif yang lain. Oleh karena itu ketika proses

skematik desain berlangsung maka desainer wajib mulai merumuskan apa yang disebut sebagai konsep desain.

2. Desain Skematik (*Schematics Design*)

(Kilmer & Kilmer, 2014: 186) menjelaskan bahwa, pada tahapan penyusunan desain skematik, Imajinasi desainer dikembangkan untuk menemukan sebanyak mungkin alternatif kreatif yang dapat dihasilkan untuk menyelesaikan masalah eksisting. Alternatif ini kemudian dibuat sketsa atau dicatat untuk mengembangkan serangkaian cara yang berbeda, sehingga masalah dapat teratasi. Desainer interior yang kreatif selalu mendorong dirinya untuk melihat masalah dari banyak sudut pandang yang berbeda, mencoba menyelesaikannya menjadi satu solusi yang kuat yang dapat diaplikasikan secara riil.

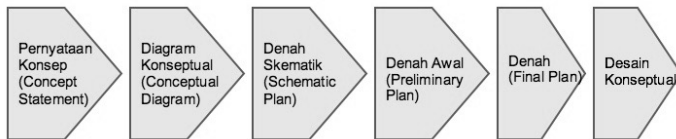
Fase ini melibatkan penggambaran diagram, rencana, dan sketsa yang mengungkapkan persyaratan spasial dan fungsional, serta citra, perasaan (*mood*), atau karakter lingkungan. Sketsa skematik adalah penyempurnaan lebih lanjut dari diagram gelembung (atau biasa disebut dengan zonasi). Zonasi umumnya digambarkan sebanding dengan ukuran atau luas dari masing-masing area dan mulai menentukan batas, sistem sirkulasi, dan artikulasi ruang. Persyaratan penting, seperti tampilan dan fasilitas penyimpanan, yang kesemuanya digambarkan. (Piotrowski, 2016) menjelaskan bahwa desain

skematik (*Schematic Design*) adalah kegiatan mensintesis informasi pemograman ruang dan diterjemahkan menjadi denah lantai, elevasi dan sketsa dan gambar ortografik (gambar kerja desain interior), untuk mengeksplorasi dan menjelaskan konsep desain. Kode, sistem bangunan, isu keberlanjutan, isu keamanan, system mekanikal dan funitur yang bergerak dan perabot mulai dieksplorasi secara spesifik dan disusun anggaran biayanya.

Nielson dan Taylor (2011: 14) menyatakan bahwa gagasan yang diterjemahkan ke dalam bentuk gambar cepat dinamakan desain skematik, yang digunakan untuk membantu memvisualisasikan denah ruang, pola sirkulasi, detail, atau bahkan memvisualisasikan skema warna yang memungkinkan. Hasil proses ini dapat selalu dimodifikasikan sebagai proses lanjutan sampai bagian-bagian gambar terpisah menyatu ke dalam kesatuan penerjemahan konsep. Ketika kesatuan desain dalam menerjemahkan konsep tersebut mulai menyatu, proses *brainstorming* dilanjutkan untuk mendapatkan beragam variasi dari gambar-gambar tersebut. Beberapa gagasan wajib ditolak, dan yang telah terpilih dapat diterima, dibuat alternatif atau dikembangkan lagi, sampai menemukan terjemahan konsep yang pas dan ideal.

Penerjemahan konsep ke dalam bahasa ruang interior dimulai dari pernyataan konsep atau skenario konsep yang

tertulis, dilanjutkan dengan penerjemahan visual. **Konsep dalam desain interior utamanya adalah diimplementasikan ke gubahan ruang sebagai basis keilmuannya, baru disusul ke elemen desain interior yang lain sehingga menyatu sebagai satu kesatuan yang utuh.** Tahapan penerjemahan dan aplikasi konsep dalam ruang seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 28. Tahapan Penerjemahan Konsep

Sumber: reproduksi dari Kilmer & Kilmer (2014: 184)

Desain skematik dapat menjadi 2 tahapan yaitu:

- Pendekatan Skematik (*Schematics approach*) merupakan solusi desain yang bersifat parsial (terpisah). Pendekatan skematik dilakukan untuk merealisasikan konsep yang belum mendetail, masih berupa sketsa yang akan dipadukan melalui pendekatan skematik.
- Desain skematik (*schematics design*) merupakan solusi desain yang sudah terpadu dan menyeluruh namun belum mendetail. (Kilmer & Kilmer, 2014) menjabarkannya sebagai berikut:

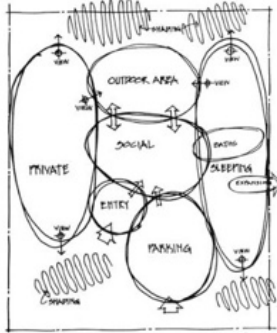
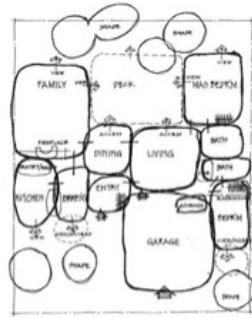


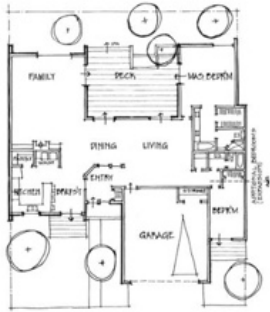
DIAGRAM KONSEPTUAL

- Sering disebut 'bubble diagram (diagram gelembung) atau zonasi (zoning)
- Mengindikasikan hubungan fungsional dan spatial ruangan
- Mengidentifikasi ruang utama, area dan fitur yang penting
- Ukuran gelembung tidak skalatis



DENAH SKEMATIK

- Mengindikasikan hubungan spatial dan sirkulasi
- Skala dan wujud ruangan menjadi dasar penyusunan denah
- Fitur yang penting dalam ruangan digambarkan
- Beberapa alternatif skema disketsa dengan cepat untuk perbandingan studi ruang



DENAH AWAL

- Proporsi ruang dan elemennya skalatis
- Menambahkan detail interior-arsitektural
- Dinding, lantai dan fasilitas built-in dilihatkan
- Furnitur utama dilihatkan pada beberapa are



DENAH

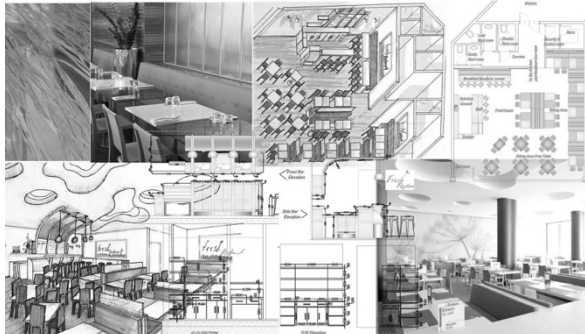
- Gambar skalatis menunjukkan ruang, objek dan penggunaan
- Detail seperti pintu, jendela, fasilitas built-in, dilihatkan
- Furnitur digambarkan untuk menunjukkan penggunaan ruang
- Tekstur digambar untuk menunjukkan permukaan material

2. Desain Konseptual (*Conceptual Design*)

Desain konseptual adalah tahapan setelah menyelesaikan desain skematik. BIRD (2008: 72-74) menyatakan bahwa desain konseptual berspekulasi dengan bentuk dengan cara menekan segala batasan (*push the boundaries*) dari apa yang telah dipahami untuk diterapkan dalam desain. Desain skematik lebih bersifat gambar studi desainer dalam menerjemahkan konsep. Desain konseptual di sisi lain adalah melanjutkan desain skematik menjadi gambar yang lebih profesional sehingga layak dijadikan media presentasi bagi klien. Kegiatan desain konseptual menurut (Grimley & Love, 2013: 22) adalah:

- a. Perjelas dan lengkapi denah yang dihasilkan pada tahapan desain skematik dengan warna, keterangan material dan keterangan tambahan, dengan seatraktif dan sejelas mungkin untuk meyakinkan klien. Klien pada umumnya adalah orang awam yang tidak memahami teknis gambar. Oleh karena itu desain konseptual pada umumnya menggunakan gambar perspektif atau 3D *image* untuk memberikan gambaran 3 dimensi dari denah untuk klien.
- b. Menyiapkan material grafis untuk menjelaskan setiap konsep desain secara rinci. Misalnya konsep material (perpaduan, karakter, komposisi), konsep pencahayaan, konsep warna,

konsep furnitur. Material grafis ini bisa berupa *mood board* atau *presentation board*, seperti gambar di bawah ini



Gambar 29. Contoh Desain Konseptual

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

Proses penerjemahan konsep dari abstrak menjadi spatsal sudah dijelaskan sebelumnya, namun dalam pengembangannya memerlukan kreatifitas dalam menggali ide sebagai inspirasi pengembangan desain. Proses pengembangan konsep memerlukan beberapa tahapan, yang wajib dilakukan untuk mendapatkan konsep desain yang sesuai dengan harapan klien ataupun desain yang ideal, dengan teknis penggalian ide (*idea searching*).

F. Idealitas Pengembangan Konsep

Untuk mengefektifkan komunikasi konsep dan penyesuaian pemilihan tingkatan konsep, berdasarkan jenis pemahaman civitas sebagai pengamat ruang, maka konsep wajib mengikuti suatu idealitas dalam pengembangannya. Penulis mengemukakan istilah **C.L.E.A.N** sebagai idealitas dalam pengembangan konsep dalam desain interior dengan penjabaran sebagai berikut:

- **(C)LARITY**

Hal pertama yang wajib dipertimbangkan oleh desainer dalam mengembangkan konsep desain interior adalah kejelasan ‘clarity’. Desain wajib jelas, baik secara pemilihan istilah (*term*) yang mewakili kesatuan elemennya atau kejelasan komunikasinya dalam ruang.

- **(L)OGIC**

Setelah terdapat kejelasan, konsep tersebut wajib sesuai logika. Hal tersebut tercermin melalui bagaimana penalaran desainer dalam melakukan proses desain sampai korelasi konsep yang dihasilkan terhadap penyelesaian masalah eksisting.

- **(E)CONOMIC**

Konsep yang dihasilkan wajib memiliki nilai ekonomis pada eksisting. Nilai ekonomis juga menyiratkan bahwa konsep wajib berlaku efektif sebagai solusi, efisien dan kepedulian

pada aspek lingkungan (*environmental*). Konsep wajib dapat menjual dan bernilai ekonomis, di sini desain menjadi aspek penambahan nilai (*added value*) pada ruangan.

- **(A)ESTHETICS ENHANCEMENTS**

Konsep wajib memberikan peningkatan kualitas estetika pada interior. Desain interior sebagai keilmuan seni terapan yang filsafat keilmuannya adalah estetika. Jangan sampai konsep yang baru justru menurunkan kualitas estetika eksisting.

- **(N)OVELTY**

Konsep wajib menunjukkan unsur kebaruan (*novelty*) pada eksisting. Unsur kebaruan tersebut dijadikan nilai tambah dalam pengaplikasian konsep baru pada eksisting lama, dan atau dari bangunan baru. Pengguna jasa desainer mengharapkan konsep yang ‘baru’ ketika menggunakan jasa desainer, maka dari itu desainer wajib selalu mengembangkan wawasan dan intuisi estetikanya untuk selalu berkreasi secara kreatif. Di sisi lain desainer sebagai pencipta, diharapkan dapat menawarkan seluruh visualisasi interior yang ‘baru’, bukan cuma meniru, menempel atau memodifikasi dari elemen interior yang sudah ada. Desainer wajib mampu melihat atau berwawasan ke depan melampaui waktu, untuk selalu menawarkan kebaruan dalam desain.

Penerapan idealitas C.L.E.A.N pada konsep desain interior diharapkan menghasilkan konsep desain interior yang berkualitas dan menjawab segala tantangan desain interior kekinian.

RINGKASAN BAB V.

1. Pada prinsipnya karakterisasi konsep yang lebih bersifat di 'permukaan' atau ekstrinsik berbeda dengan konsep yang sifatnya terletak di 'inti' atau intrinsik
2. Gaya dalam desain interior adalah sesuatu yang bisa diobservasi dan dikenali dari visualisasinya. Kelahiran sebuah gaya yang menggantikan sebuah gaya lainnya, sebenarnya menyiratkan suatu aspek sejarah dan proses sampai melahirkan suatu karakteristik gaya tertentu (Bakel, 1995).
3. Jenis Gaya menurut Baaren dan Velu: (1948) dibagi menjadi: (1) Gaya objektif (2) Gaya Personal (3) Gaya Kultural (4) Gaya Teknikal
4. Tema (*Theme*) adalah suatu pola atau gagasan yang spesifik yang berulang di seluruh desain sebuah proyek. Tema terletak di 'permukaan' bangunan yang tersurat secara ekstrinsik, bukan apa yang tersirat di 'dalam' bangunan secara intrinsik.
5. Atmosferik (*Atmosphere*) mengacu pada desain ruang yang dirancang untuk membuat orang merasakan sesuatu dengan cara tertentu
6. Konsep desain interior sebagai narasi dalam ruang arsitektural, struktur dan alur narasi juga sangat

menentukan pemahaman dan pengamatan konsep sebagai satu kesatuan yang utuh.

7. Desainer sebagai pencipta konsep wajib memahami pola komunikasi konsep dan menghasilkan konsep ideal yang dapat mempengaruhi respon pengguna ruang.
8. jenis representasi dalam desain yaitu: (1) Representasi Verbal (*Verbal Representation*)(2) Representasi berdasarkan teks (*Text Based Representation*) (3) Representasi Visual (*Visual Representation*)
9. proses penerjemahan konsep menjadi visual dan menjadi gambaran pada tahapan desain selanjutnya adalah tahapan desain skematik (*schematics design*)
10. Tahapan pengembangan konsep: (1) Menentukan Tujuan Akhir Desain (2) Analisa Data Lapangan (3) Analisa Kebutuhan (4) Sintesis (5) Pernyataan Konsep
11. Konsep dalam desain interior utamanya adalah diimplementasikan ke gubahan ruang sebagai basis keilmuannya, baru disusul ke elemen desain interior yang lain sehingga menyatu sebagai satu kesatuan yang utuh
12. Tahapan penerjemahan dan aplikasi konsep dalam ruang sebagai berikut: (1) Pernyataan Konsep (2) diagram konseptual (3) Desain Skematik (4) Denah Awal (5) Desain Konseptual
13. Idealitas dalam pengembangan konsep dalam desain interior menggunakan istilah C.L.E.A.N singkatan dari: (C)larity, (L)ogic, (E)conomic, (A)esthetics Enhancements dan (N)ovelty

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hamid, M. A., Balwi, M. K., & Othman, M. F. (2006). *Reka Cipta & Inovasi dalam Perspektif Kreativiti*. Johor, Malaysia: Penerbit Universiti Teknologi Malaysia Press.
- Abercrombie, S. (1990). *A Philosophy of Interior Design*. New York: Harper & Row.
- Adenan, K., Budi, B. S., & Wibowo, A. S. (2012, Juli). Karakter Visual Arsitektur Karya A.F. Aalbers di Bandung (1930-1946)-Studi Kasus: Kompleks Villa's dan Woonhuizen. *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia*, 1(1), 63-74.
- Alfirevic, D. (2011). Visual Expression in Architecture. *Arhitektura i urbanizam*, 31.
- Antoniades, A. C. (1992). *Poetics of Architecture: Theory of Design*. London, UK: John Willey & Sons.
- Ardana, I. G. (2016). *Panduan Penyusunan Laporan Tertulis Karya Desain*. Denpasar, Bali, Indonesia: FSRD ISI Denpasar (unpublished).
- Asojo, A. O. (2001, September). A Model for Integrating Culture-Based Issues in Creative Thinking and Problem Solving in Design Studios. *Journal of Interior Design*, 27(2), 46-58.
- Atmadjaja, J. S., & Dewi, M. S. (1999). *Estetika Bentuk: Seri Diktat Kuliah*. Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia: Penerbit Gunadharma.
- Bakel, A. P. (1995). *Styles of Architectural Designing: Empirical Research on Working Research on Working Styles and Personality Dispositions*. Eindhoven: Technische Universiteit eindhoven.

- Bapat, V. P., & Joshi, P. (2015, Agustus). *Design Course Product Design 1: An Introduction*. Retrieved Desember 29, 2017, from D'Source: <http://www.dsource.in/course/product-design-1/synectics>
- Bischoff, Manfred dan Enkel, Phil Ellen, 2016, Can synectics help to solve real world problems?, Research Paper on Zeppelin University
- Board of International Research in Design (BIRD). (2008). *Design Dictionary: Perspectives on Design Terminology*. (M. Erhoff, & T. Marshall, Eds.) Basel, Switzerland: Birkhauser.
- Bohme, G. (2013). The Art of The Stage Set As a Paradigm for an Aesthetics of Atmospheres. *Journal Ambiances, Environment Sensible, Architecture et Espace Urbain*.
- Bono, E. d. (1992). *Serious Creativity: Using The Power of Lateral Thinking to Create New Ideas*. New York: HarperCollins Publishers .
- Borden, G. P. (2017). *New Essentialism: Material Architecture*. Novato, California, USA: Oro Editions.
- Brannon, E. L. (2005). *Fashion Forecasting*. New York, USA: Fairchild Publications.
- Broadbent, G. (1973). *Design in Architecture: Architecture and the human sciences*. New York: John Willey & Sons.
- Broadbent, G, Bunt, R, Jencks, C, 1980, Signs, Symbol, and Architecture, New Jersey: John Willey & Sons
- Cartwright, R. L. (1968, Oktober). Some Remarks on Essentialism. *The Journal of Philosophy*, 65(20).

- Cassiner, E. (1944). *An Essay on Man*. New Haven: Yale University Press.
- Chan, C.-S. (2015). *Style and Creativity in Design*. Switzerland: Springer
- Ching, F. D. (2007). *Architecture: Form, Space and Order*. New Jersey: Willey.
- Ching, F. D., & Binggeli, C. (2012). *Interior Design Illustrated*. New Jersey: John Willey & Sons Inc.
- Conole, G. (2010). An Overview of Design Representations. *7th International Conference on Networked Learning*, (pp. 482-489).
- Danesi, M. (2010). *Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Penerbit Jalasutra.
- Davies, J., & Goel, A. K. (2011). Visual Analogy in Problem Solving. *Proceeding of International Joint Conference on Artificial Intelligence*.
- Dodsworth, S. (2009). *The Fundamentals of Interior Design*. Switzerland: AVA Book.
- Donovan, R., & Rossiter, J. R. (1982, January). Store Atmosphere: An Environmental Psychology Approach. *Journal of Retailing*, 58.
- Dorst, K. (2004). On the Problem of Design Problems - problem solving and design expertise . *The Journal of Design Research*, 4(2).
- Eysenck, M. W. (2012). *Fundamentals of Cognition* . New York, USA: Psychology Press.

- Fajarwati, N. A. (2011). Pelestarian Bangunan Utama Eks Rumah Dinas Residen Kediri. *Arsitektur e-Journal*, 4(2), 85-105.
- Fez-Barrington, B. (2012). *Architecture: The Making of Metaphors*. Newcastle, UK: Cambridge Scholars Publishing.
- Frege, G. (1892). Uber Sinn und Bedeutung. *Zeitschrift für Philosophie und philosophische Kritik*, 100, 31.
- Fritz, D. B. (1961). *The Use of Symbolism in Christian Education*. London: Westminster Press.
- Gentner, D., & Markman, A. B. (1997). Structure Mapping in Analogy and Similarity. *American Psychologist*, 52, 45-56.
- Grimley, C., & Love, M. (2013). *The Interior Design: Reference + Specification Book*. Beverly, Massachusetts, USA: Rockport Publishers, Inc.
- Goldschmidt, G. (2004). *Design Representation*. London: Springer-Verlag Limited.
- Hadad, R. (2014). Research and Methodology for Interior Designers. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. Vol. 122, pp. 283-291. 2nd World Conference on Design, Arts and Education (DAE-2013).
- Hadijyanni, T. (2008, July). Beyond Concepts: A Studio Pedagogy For Preparing Tomorrow's Designer. *International Journal of Architectural Research*, 2(2).
- Hashemnezhad, H., Heidari, A. A., & Hoseini, P. M. (2013). "Sense of Place" and "Place Attachment" (A Comparative Study). *International Journal of Architecture and Urban Development*, Vol. 3(No. 1).

- Herlambang, J. A. (2008). *Menikmati Pemikiran Broadbent, Mangunwijaya, Jecks dan Kurokawa*. Retrieved Maret 28, 2017, from astudioarchitect: <http://astudioarchitect.com>
- Hey, J., Linsey, J., Agogino, A. M., & Wood, K. L. (2008, January). Analogies and Metaphors in Creative Design. *International Journal of Engineering Education*.
- Higgins, I. (2015). *Spatial Strategies for Interior Design*. London, UK: Laurence King Publishing Ltd.
- Hopkins, O. (2014). *Architectural Styles: A Visual Guides*. London: Laurence King.
- Jacobsen, D. A., & Kauchak, D. (2009). *Methods for Teaching (Metode-Metode Pengajaran Meningkatkan Belajar Siswa TK-SMA) (Eds.8)*. Yogyakarta, DI Yogyakarta, Indonesia: Pustaka Pelajar.
- Katarani, K. (1995). *Architecture as Metaphor*. Massachusetts, USA: MIT Press.
- Kilmer, R., & Kilmer, W. O. (2014). *Designing Interiors*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.
- Kotler, P. (1973). Atmospherics as a Marketing Tool. *Journal of Retailing*, 49(4).
- Lopez, R. (2010). Sense of Place and Design. *Focus*, Vo. 7(1).
- Liddell, H. G., & Scott, R. (1883). *A Greek-English Lexicon*. Retrieved Januari 6, 2017, from Perseus Digital Library: <http://www.perseus.tufts.edu>
- Lee, C. J., Wang, Y. C., & Cai, D. C. (2015). Physical Factors to Evaluate the Servicescape of Theme Restaurants. *Journal of Asian Architecture and Building Engineering*, 104.

- Maeno, T., Makino, Y., Shirasaka, S., Makino, Y., & Kim, S. (2011). Wants Chain Analysis: Human-Centered Method For Analyzing And Designing Social Systems. *International Conference On Engineering Design*. ICED.
- Mahgoub, Y. (2009, Oktober). *www.slideshare.net*. Retrieved Desember 19, 2017, from *www.slideshare.net*:
- Margolis, E., & Laurence, S. (2011, May 17). *plato.stanford.edu*. Retrieved Desember 26, 2017, from Stanford.edu: <https://plato.stanford.edu/entries/concepts/>
- Marizar, E. S. (2010, Oktober). Tafsir Desain Kursi di Keraton dan Gedung Agung Yogyakarta. *Yogyakarta*, 22(3), 299-312.
- Maslow, A. (1943, Juli). A Theory of Human Motivation. *Psychological Review*, Vol.50, 370-396.
- Mehrabian, A., & Russell, J. (1974). *An approach to environmental psychology*. Cambridge: MIT Press.
- Mitton, M. (2010). *Portfolios for Interior Designers*. New Jersey: John Willey & Sons.
- Mozota, B. B. (2003). *Design Management: Using Design to Build Brand Value and Corporate Innovation*. New York: Allworth Press.
- Neo, K. K. (2010). Metaphor as a Conceptual Tool in Design. *44th Annual Conference of the Architectural Science Association (ANZAScA)*. Unitec Institute of Technology.
- Nielson, Karla J., dan Taylor, David A., 2011, *Interiors: An Introduction*, New York: McGrawa-Hill
- Noegroho, W. (2017, June 25). *englishforsma.com*. Retrieved Desember 21, 2017, from *englishforsma.com*: https://englishforsma.com/__trashed/

- Obendorf, H. (2009). *Minimalism: Designing Simplicity*. London, UK: Springer-Verlag.
- Ortony, A. (1992). *Metaphor and Thought*. Cambridgeshire, UK: Cambridge University Press.
- Piliang, Y. A. (2003). *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta, Di Yogyakarta, Indonesia: Penerbit Jalasutra.
- Pine, j., & Gilmore, J. (1998, Juli/Agustus). Wellcome to Experience Economy. *Harvard Business Review*.
- Piotrowski, C. M. (2016). *Designing Commercial Interiors*. New Jersey: John Willey & Sons.
- Proctor, T. (2014). *Creative Problem Solving for Managers*. Oxford, UK: Routledge.
- Quartier, K., Christiaans, H., & Cleempoel, K. (2008). Retail Design: Lighting as an Atmospheric tool, creating experiences which influence consumers' mood and behaviour in commercial spaces. *Undisciplined! Proceedings of The Design Research Society Conference*. Sheffield: The Design Research Society.
- Raatikainen, P. (2013). Classical Theory of Concepts. In H. Pashler (Ed.), *The Encyclopedia of The Mind*. San Diego, California, USA: Sage Publishing.
- Rathod, Y. (2014). *Methods of Representation in Interior Design Practices: An Inquiry of the Design Process*. Ahmedabad, Gujarat: CEPT University.
- Remawa, A. R., Wiwana, I., Sukarya, I., & Bawa Putra, A. (2012, Januari 1). Karakter dan Intensitas "Warnabali" Konsep Warna dan Maknanya. *Jurnal Mudra*, 27, 89-100.

- Remawa, A. A. (2017, Desember 3). Ulasan Karya Tugas Akhir Mahasiswa Jurusan/Program Studi Desain Interior Tahun 2017/2018. *Artikel ilmiah tidak dipublikasikan*. Denpasar: Jurusan/Program Studi Desain Interior ISI Denpasar.
- Rengel, R. (2014). *Shaping Interior Space*. London: Bloombury Academic
- Richard, I. A. (1936). *The Philosophy of Rhetoric* . Oxford, UK: Oxford University Press.
- Russell, J. S. (1997, March). Entertainment Retail: Theming Vs Design. *Architectural Record*, 90-93.
- Sachari, A. (2006, Juni). Pergeseran Gaya pada Desain Furnitur Indonesia Abad ke-20. *Jurnal Dimensi Interior*, 4(1), 9-16.
- Sachari, A., & Kusumowidagdo, A. (2013, Desember). The Existence of Thematic Interior Elements as Simulation that Create Shopping Experience. *Jurnal Mudra*, 28(3), 268-282.
- Salustri, F. A. (2015). *deseng.ryerson.ca*. Retrieved Maret 28, 2017, from Design WIKI: <http://deseng.ryerson.ca>
- Santana, M. (2015). *The Definition of Interior Design: Is it Time for a Change?* Retrieved Januari 15, 2017, from
- Santosa, A. (2005, Desember). Pendekatan Konseptual dalam Perancangan Interior. *Jurnal Dimensi Interior*, Vol. 3(No. 2), 111-123.
- Seitamaa-hakkarainen, P., & Hakkarainen, K. (2000). Visualization and Sketching in The Design Process. *Design Journal*.
- Septian, A., & Mappajaya, A. (2013). Pengaplikasian Tema Dolan terhadap Objek Rancang Taman Rakyat Surabaya berdasarkan Teori "Intangible Methafor" Anthony C.

Antoniades. *Jurnal Sains dan Seni POMITS*, 2(2), 2337-3520.

Sherwin, D. (2010, Desember 28). *Designing the Design Problem*. Retrieved Desember 26, 2017, from <http://www.slideshare.net/frogdesign/designing-the-design-problem>

Snyder, J. C., & Catanese, A. J. (1979). *Introduction to Architecture*. (J. C. Snyder, & A. J. Catanese, Eds.) New York: McGraw-Hill.

Sprigler, M. J. (2006). *The Aesthetics of Personal Style: The Interaction Between Fashion and Interiors (Master of Science Theses)*. Alabama, USA: Auburn University.

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:

Sully, A. (2015). *Interior Design: Conceptual Basis*. Switzerland: Springer

Taura, T., & Nagai, Y. (2013). *Concept Generation for Design Creativity: A Systematized Theory and Methodology*. London, UK: Springer-Verlag.

Tohjiwa, A. D. (1998). *Teori Arsitektur 3*. Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia: Penerbit Gunadharma.

Tselas, E. (2013). *Architectural Design and For Inspired by Nature*. Huddersfield: University of Huddersfield.

Ullakonoja, J. (2011). *The Effects of Reatil Design on Customer Perceived Value*. Finland: School of Economics, Aalto University.

- Vardiansyah, D. (2008). *Filsafat Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Jakarta: Penerbit Indeks.
- Walker, J. A. (2010). *Desain, Sejarah, Budaya: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta, DI Yogyakarta, Indonesia: Penerbit Jalasutra.
- Wheeler, A. (2013). *Designing Brand Identity: an Essential Guide for The Whole Branding Team*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons Inc.
- Wicaksono, A. A., & Tisnawati, E. (2014). *Teori Interior*. Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia: Griya Kreasi (Penebar Swadaya Group).
- Wiratama, A. (2016, Oktober 12). *Pengertian, Contoh dan Macam-Macam Majas*. Retrieved from Dikatama: [/dikatama.com/macam-macam-majas/](http://dikatama.com/macam-macam-majas/)
- Wilson, S. H., Greer, J. F., & Johnson, R. M. (1973). *Synecotics, A Creative Problem-Solving Technique for The Gifted*. *Gifted Child Quarterly*.
- Wonoseputro, C. (2006, November 1). *Metaphors: A Creative Design Approach or Theory?* Retrieved Desember 27, 2017, from <http://transmaterialasia.wordpress.com>
- www.idec.org:<http://www.idec.org/i4a/pages/index.cfm?pageID=383>
- Yang, M. (2013, September 14). *Creative Thinking Week 9*. Retrieved Desember 29, 2017, from <https://www.slideshare.net/mariennyang1/t1-w9-analogical-thinkingupdated>

INDEKS

- 3 dimensi, 158, 177
- abstrak, 3, 5, 9, 10, 16, 32, 41,
52, 55, 58, 59, 60, 61, 64, 66,
83, 94, 105, 109, 116, 120,
130, 133, 145, 153, 178
- added value, 162
- akademisi, 82
- aktivitas, 3, 11, 14, 15, 16, 17,
23, 25, 43, 55, 72, 76, 77, 78,
79, 80, 90, 93, 97, 113, 117,
122, 124, 142, 146, 156
- alegoris, 119
- analogi, 96, 103, 104, 105, 106,
107, 108, 109, 110, 111, 114,
115
- anthroposentris, 78
- aroma, 150
- Arousal, 158
- arsitektonis, 68
- arsitektur, 16, 17, 18, 46, 96, 97,
119, 130, 131, 132, 133, 143,
145, 155, 183
- arsitektural, iv, 11, 12, 16, 23,
24, 25, 37, 43, 44, 68, 76, 78,
92, 96, 97, 119, 122, 123,
125, 130, 131, 153, 154, 155,
159
- artefak, 23, 25, 78
- artistik, 82, 91, 107, 135, 184
- aspek teknikal, 39, 125
- Atmosfer, 147, 149
- Atmosferik, 147, 149
- atribut, 7, 62, 63, 114, 117, 130,
146
- auditory*, 150, 159
- Avoidance, 158
- bangunan, 3, 8, 11, 14, 15, 16,
25, 27, 38, 39, 43, 44, 62, 66,
68, 69, 74, 75, 78, 92, 122,
124, 125, 132, 145, 153, 156,
157, 173
- Beaux Art School, 69
- bentuk, 5, 7, 10, 11, 15, 16, 17,
20, 28, 32, 37, 38, 39, 50, 51,
58, 60, 62, 64, 66, 68, 83, 84,
89, 90, 94, 95, 96, 97, 103,
104, 105, 111, 113, 118, 120,
122, 123, 124, 125, 131, 133,
135, 155, 159, 183, 190
- budaya, 22, 65, 88, 109, 111,
120, 133, 135, 142, 146, 147
- citra, 23, 33, 42, 62, 77, 80, 93,
109, 110, 114, 122, 173
- civitas, 3, 9, 18, 43, 49, 51, 55,
69, 78, 79, 83, 86, 87, 88, 90,
92, 93, 107, 130, 131, 147,
150, 154, 155, 156, 157, 160,
161
- Deduktif, 151, 152, 153
- dekorasi, 17, 38, 77, 124, 136,
144, 189
- denah, 93, 157, 173, 177
- denah lantai, 173
- desain interior, 9, 82, 88, 187,
189
- desain skematik, 171, 173, 177
- desainer, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12,
13, 16, 20, 22, 25, 26, 29, 30,
31, 33, 40, 42, 43, 46, 48, 49,
50, 51, 52, 55, 60, 62, 68, 69,
72, 73, 74, 76, 82, 83, 85, 89,
94, 95, 104, 106, 107, 108,
111, 117, 122, 123, 124, 125,
126, 131, 133, 135, 137, 138,
141, 150, 151, 155, 160, 161,
162, 163, 173, 177, 178, 179,
181, 182, 188, 189, 190
- diagram gelembung, 173
- dimensi, 46, 72, 77, 150, 161,
188
- Displeasure, 158
- divergen, 10, 81

Dominance, 158
 dominasi, 65, 158, 159
 efektif, 14, 33, 51, 74, 83, 114, 119, 162, 187
 eksisting, 3, 9, 10, 26, 27, 37, 44, 45, 46, 48, 49, 50, 55, 62, 73, 74, 76, 83, 84, 85, 89, 93, 121, 122, 125, 133, 137, 162, 173, 181, 190
 eksplisit, 60, 114, 121, 125
 eksplorasi, 6, 46, 85, 95, 184
 ekspresi, 16, 93, 130, 131, 132, 133, 135, 147, 154
 elemen, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 14, 17, 18, 19, 22, 31, 37, 38, 42, 43, 45, 46, 62, 68, 73, 79, 80, 88, 90, 92, 98, 123, 124, 131, 136, 137, 149, 150, 152, 153, 159, 160, 161, 163, 174, 183, 187
 ergonomis, 82
 escapism, 148
 esensial, 3, 7, 41, 104, 122, 123, 124, 134
 esquisse, 69
 estetika, 6, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 28, 42, 74, 80, 134, 148, 162
 estetis, 3, 9, 85, 187
 etimologi, 103, 112, 144
 Eurosentris, 143
 experience economy, 149
 fakta lapangan, 77
 Faktor kodrati, 23, 78
 fasilitas, 38, 173
 fenomena, 55, 57, 148, 151, 181
 filosofis, 14, 80, 91, 142, 154, 188
 filsafat, 60, 61, 63, 134, 162
 finishing, 28, 93, 124, 136
 fisik, 3, 11, 23, 25, 60, 116, 117, 120, 121, 131, 148
 fixture, 28
 fleksibel, 126
 follower, 136
 Fregean Senses, 63, 65
 fungsionalitas, 149
gagasan, 7, 8, 10, 28, 30, 31, 32, 33, 40, 43, 44, 56, 58, 66, 68, 81, 84, 86, 89, 104, 108, 109, 120, 121, 137, 144, 145, 179
 gagasan arsitektural, 120
 garis, 46, 104, 131
 gaya, 10, 44, 93, 113, 132, 134, 135, 136, 137, 138, 141, 142, 143, 144, 189
 gaya personal, 143
 generik, 88, 189
 happening, 146
 high load, 159
 hinduisme, 143
 ide, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 32, 43, 44, 58, 59, 66, 86, 88, 94, 95, 99, 104, 109, 178, 180, 181, 182, 183, 188, 189
idea, 8, 9, 58, 60, 84, 131, 145, 178, 181
 ideal, 13, 16, 25, 40, 47, 50, 53, 73, 74, 77, 78, 85, 106, 122, 126, 136, 137, 154, 160, 178, 190
 idealisme, 126
 idealitas, 49, 55, 76, 77, 79, 126, 161, 163
 identitas, 23, 42, 64, 65, 134, 141, 142, 146, 153
 idiosyncracies, 69
 ikon, 42, 105, 147
 Ilustrasi, 107, 112, 119
 Imajinasi, 111, 112
 imajinatif, 84, 85, 87, 148
 imej, 83
 indera, 65, 149, 150
 individu, 23, 78, 130, 137, 141, 144, 158, 179, 181
 Induktif, 152, 153

inkremental, 33
 inovasi, 3, 4, 82, 85, 87
 inspirasi, 43, 99, 108, 109, 112, 181
 instrinsik, 55, 58, 121, 132, 144, 145
intangible, 116, 145
 integrasi, 7, 27, 68, 146
 interior, 3, 4, 6, 9, 82, 85, 87, 88, 89, 94, 95, 183, 187, 189
 interpretasi, 59, 64, 111, 134, 159
 intervensi, 73, 89
 Intuisi, 84
 investigasi, 142
 isu, 44, 49, 50, 121, 124, 173
 je ne sais quoi, 148
 karakter, 10, 14, 26, 28, 53, 64, 92, 93, 120, 130, 131, 132, 133, 141, 142, 144, 146, 153, 156, 173, 177, 182
 karakteristik, 132, 138, 141, 144, 146, 147, 153
 Karakteristik, 66, 67
 kemruangan, 4, 18, 63, 76, 130
 klien, 4, 10, 27, 28, 29, 33, 34, 40, 41, 45, 55, 82, 84, 85, 94, 106, 125, 171, 177, 178, 182, 184, 187, 188
 kognitif, 161
 kognitif, 18, 20, 59, 66, 119, 142, 159, 161
 komersial, 41, 42, 146, 147, 149, 154, 157
 kompeten, 76, 84
 komunikasi, 9, 28, 33, 42, 58, 60, 67, 89, 91, 118, 124, 131, 132, 135, 138, 141, 155, 156, 157, 159, 160, 161, 171
 Konsep, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 83, 86, 87, 89, 93, 106, 187
 konsep esensi, 121, 122, 125
 konsep hakekat, 122
 Konsep Ideal, 126
 konseptual, 28, 29, 40, 43, 44, 69, 82, 84, 94, 95, 184
 konsistensi, 142
 konvergen, 10, 81
 Koordinat, 67
 kreatif, 12, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 47, 48, 49, 50, 55, 74, 85, 89, 98, 111, 125, 163, 173
 kreatifitas, 3, 87, 93, 114, 180, 182
 kreativitas, 84, 85, 179
 kriteria, 81, 83, 84, 88, 181
kultural, 38, 138, 142, 154
 lateral, 95, 180
 layout, 6, 11, 157
 level, 49, 59, 76, 79, 105, 153, 154, 155, 160, 181
 lingkungan binaan, 18, 21, 25, 78, 120
 linguistik, 113, 114, 119, 123
 literal, 116
 literasi visual, 159
 literatur, iv, 32, 48, 53, 76, 123, 159, 181
 logis, 16, 60, 155, 180
 lounge, 154, 155
 maintenance, 79, 80
 manifesto, 142
 masalah, 6, 8, 9, 12, 14, 32, 43, 48, 49, 50, 53, 72, 73, 74, 76, 77, 79, 80, 81, 83, 84, 85, 89, 91, 95, 98, 99, 104, 106, 107, 108, 109, 111, 112, 117, 120, 121, 124, 125, 126, 132, 137, 162, 173, 179, 180
 material, 22, 28, 29, 38, 45, 120, 123, 143, 147, 154, 177, 187, 188
 meta bentuk, 60
 meta form, 60
 metafora, 43, 97, 113, 114, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 125

metode, 4, 10, 69, 81, 85, 95, 98,
 179, 181, 183
 mimesis, 96, 99
 minimalis, 122
 minimalisme, 122, 123, 124
 model desain, 82
 modern, 10, 15, 17, 23, 78, 97,
 124, 143, 144, 148
 motif, 145
 motivasi, 74
 navigasi, 18, 161
 nilai, iii, 11, 16, 17, 23, 26, 42,
 44, 63, 80, 91, 130, 133, 135,
 144, 146, 157, 162, 180
 Nilai ekonomis, 162
 notion, 60
novelty, 98, 162
 objektif, 6, 10, 82, 110
 observasi, 55, 73, 76
 ontologi, 61
 ontologis, 61
 organizing, 69
 paradigma, 142
 parameter, 48, 53, 84
 penanda, 62, 63, 132, 138, 141,
 153, 156
 pengalaman, 3, 4, 9, 11, 14, 16,
 21, 27, 31, 38, 41, 43, 59, 76,
 85, 87, 126, 130, 137, 147,
 149, 150, 154, 159, 161, 179,
 190
 perabot, 28, 93, 174, 189
 perancangan, 3, 6, 89
 perilaku, 18, 20, 59, 79, 88, 157,
 159, 161
 perilaku, 157
 perspektif, 13, 28, 42, 95, 97,
 106, 123, 138, 146, 150, 177
 place attachment, 4, 21
 Pleasure, 158
 pola, 7, 17, 49, 68, 69, 81, 83,
 116, 118, 123, 136, 145, 155,
 160
 populer, 111, 119
 Portofolio, 13, 33
 positif, 114, 157
 posmodern, 119, 148
 potensi, 84
 pragmatis, 83, 122, 124, 125
 presentasi, 34, 65, 82, 171, 177,
 187, 189
 prestise, 23, 33, 107
 prinsip, 14, 16, 32, 45, 46, 80,
 92, 109, 119, 123, 131
 prioritas, 50, 74, 76, 80
 problem solver, 78
 problem statement, 76
 problematika, 6
 produk, 29, 30, 48, 69, 117, 144,
 146, 183
 profesionalitas, 126
 programatik, 75, 125
 proporsi, 16, 38, 103, 131, 183,
 190
 proposisi, 63, 66, 145
 proses, 3, 6, 7, 8, 10, 12, 13, 14,
 20, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 40,
 47, 49, 55, 57, 60, 61, 68, 72,
 73, 74, 75, 77, 78, 80, 82, 85,
 87, 88, 89, 94, 95, 104, 105,
 106, 110, 117, 120, 123, 137,
 138, 141, 142, 144, 161, 162,
 171, 178, 179, 180, 184
 proyek, 8, 13, 27, 28, 29, 33, 34,
 40, 43, 48, 49, 50, 68, 69, 70,
 74, 88, 89, 93, 121, 124, 126,
 145
 psikologis, 18, 19, 20, 61, 87,
 92, 119, 130
 rangsangan, 122, 158
 rasional, 81
 referensi, 63, 65, 104
 relasional, 116
 rencana, 26, 27, 70, 89, 173, 183
rendering, 28, 183

representasi, 7, 10, 61, 62, 67,
 94, 95, 105, 118, 120, 171
 respon, 34, 55, 57, 117, 158, 160
 restoran, 14, 148, 149, 154, 155,
 157
 ruang, 4, 9, 10, 11, 12, 14, 15,
 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24,
 27, 28, 34, 37, 38, 41, 42, 43,
 46, 48, 49, 51, 53, 59, 67, 68,
 73, 76, 77, 78, 79, 80, 83, 84,
 86, 89, 91, 92, 93, 94, 97,
 107, 117, 122, 123, 124, 125,
 130, 131, 136, 137, 146, 147,
 149, 154, 155, 156, 157, 159,
 160, 161, 162, 173, 182
 ruangan, 13, 17, 18, 42, 46, 63,
 73, 90, 91, 92, 93, 131, 146,
 147, 149, 150, 154, 155, 156,
 157, 161, 162, 189
scheme, 8, 69
 seni terapan, 40, 162, 183
 seniman, 134, 137, 141, 190
 sensorik, 150, 159
 sequences of space, 68
 servicescape, 146
 simbol, 42, 61, 62, 63, 64, 97,
 104, 105, 109, 122, 146
 simbolis, 146
 simile, 116, 118
 sintesis, 10, 48, 53, 80, 87, 89
 sirkulasi, 80, 173
 sistem, 14, 17, 23, 25, 38, 43,
 46, 59, 61, 76, 78, 96, 103,
 105, 117, 130, 157, 159, 161,
 173
Skenario, 32, 33, 51
 sketsa, 28, 32, 51, 52, 69, 95,
 173, 179, 182, 183, 184
 solusi, 3, 4, 10, 27, 31, 45, 55,
 74, 81, 83, 89, 91, 92, 99,
 104, 108, 109, 110, 111, 112,
 122, 162, 173, 180
 sosial, 22, 23, 78, 96, 97, 132,
 134, 135, 144, 179
 spektrum, 116, 135
 spekulatif, 84, 85
 spesifik, 27, 32, 42, 47, 51, 57,
 65, 66, 68, 69, 82, 83, 85,
 111, 142, 145, 150, 152, 174,
 182
 standard, 15, 76
 stilistik, 91, 92
 Strategi, 33
 struktur, 8, 15, 16, 17, 39, 68,
 69, 73, 113, 118, 123, 124,
 155
 struktural, 15, 116
 suasana, 10, 14, 132, 148, 149,
 188
 subjek, 25, 73, 76, 114, 123,
 145, 148
 Submissiveness, 158
 Subordinat, 67
 Superordinat, 67
 Synectics, 98
 tahapan desain, 73, 75, 171, 177
 tanda, 6, 7, 64, 97, 134, 146
tangible, 116, 145, 150
 teknis, 3
 tekstual, 7, 81, 86, 87, 89, 94,
 96, 105, 181
 tekstur, 10, 38, 131
 tema, 68, 69, 91, 93, 132, 144,
 145, 146, 147
 teori, 40, 55, 60, 61, 96, 97, 126,
 133
 Teori representasi pikiran, 61
thought, 58, 60
 titik, 10, 23, 25, 40, 41, 45, 78,
 131
 tradisi, 92, 96, 120, 142
 tradisional, 146
 tren, 82, 135, 136, 139
 tujuan desain, 9, 11, 27, 53, 81,
 82, 122

unsur, 7, 9, 17, 32, 42, 66, 68,
77, 82, 84, 94, 98, 107, 121,
132, 145, 159, 162, 181
urban design, 69
vertikal., 95
visual, 7, 9, 14, 18, 32, 33, 42,
51, 52, 58, 60, 63, 64, 82, 83,
86, 87, 89, 92, 93, 95, 97,
120, 121, 122, 130, 131, 133,
135, 137, 141, 142, 144, 150,
154, 159, 171, 180, 181, 182,
183, 189
visualisasi, 8, 10, 14, 16, 17, 38,
44, 53, 57, 59, 69, 73, 80, 83,
91, 121, 130, 137, 144, 147,
163, 184, 188
volume, 38, 150
wawasan, 3, 13, 22, 32, 37, 40,
55, 59, 76, 85, 94, 95, 109,
121, 126, 154, 159, 163, 179,
182
working space., 154
Zonasi, 173

TENTANG PENULIS



I Kadek Dwi Noorwatha, S.Sn, M.Ds adalah seorang pengajar 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 pada tahun 2004. Setelah diwisuda dan sempat bekerja secara profesional selama 2 tahun, tahun 2006 diangkat menjadi tenaga pengajar di almamaternya.

Tahun 2010 melanjutkan jenjang pendidikannya ke Magister Desain Institut Teknologi Bandung dan berhasil lulus tahun 2012 dengan predikat Cum Laude. Tahun 2015 penulis berhasil meraih Dosen Berprestasi I Tingkat Institut dan pada tahun 2016 penulis menjabat menjadi Sekretaris Program Studi Desain Interior sampai 2017. Di akhir 2017, penulis menjabat menjadi Ketua Jurusan/Program Studi Desain Interior untuk masa Bhakti 2017-2021.

Ini adalah buku pertama yang ‘selesai’ dibuatnya. Harapannya dapat direspon positif oleh pembaca, sehingga mendorong ‘diselesaikannya’ buku-buku dalam bidang desain interior lainnya. Maju terus desain (interior) Indonesia

BRUSLI® 01

Pengantar Konsep Desain Interior

Apa itu konsep dalam desain interior? bagaimana menyusunnya? bagaimana bentuknya? bagaimana mengkomunikasikannya? Pertanyaan tersebut selalu mengemuka dalam setiap pembahasan tentang desain interior. Konsep desain interior dalam tataran praktis telah menjadi nilai jual tersendiri. Bisa dilihat dalam promosi properti, review media atau dalam sayembara desain interior. Pada tataran akademis, konsep merupakan cerminan alur berpikir, kedalaman riset dan metode desain yang dilakukan mahasiswa dalam menghasilkan karya desain interior. Desainer interior yang pada hakekatnya berkemampuan untuk membangun ruang ataupun memanipulasi ruang (Abercrombie, 1990), Oleh karena itu konsep merupakan formulasi gagasan desainer interior dalam melaksanakan profesinya tersebut.



Tentang Penulis

I Kadek Dwi Noorwatha, S.Sn, M.Ds adalah seorang pengajar di Jurusan/Program Studi Desain Interior FSRD ISI Denpasar. Harapannya dapat direspon positif oleh pembaca, sehingga mendorong 'diselesaikannya' buku-buku dalam bidang desain interior lainnya. Maju terus desain (interior) Indonesia

ISBN 978-602-51033-4-6



ISBN: 978-602-51033-4-6

Diterbitkan melalui:

nulisbuku
com

www.nulisbuku.com