

DESAIN INTERIOR

Teori & Perkembangannya



ISBN : 978-623-99696-4-6

Penulis:

I Putu Udiyana Wasista, S.Sn., M.Sn.
Ir. Kadek Risna Puspita Giri, S.T., M.T.
I Made Pande Artadi
Ni Luh Kadek Resi Kerdianti, S.Sn., M.Sn.
Ni Made Sri Wahyuni Trisna, S. Sn., M.Sn.
Putu Ari Darmastuti, S.Sn., M.Sn.
Ni Kadek Yuni Utami, S.T., M.Ds.
Wayan Eka Jaya Putra, S.Sn., M.Sn.

Toddy Hendrawan Yupardhi, S.Sn., M.Ds.
Ratna Andriani Nastiti, S.T., M.Ds.
Ida Ayu Anindya Chintya Aridewi, S.Ds, M.Ds.
Ida Ayu Ketut Andriyogi Pradnyaswari, S.Ds., M.Ds.
Dr. Ida Ayu Dyah Maharani, S.T., M.Ds.
Dr. I Made Agus Mahendra, S.T., M.Sc.
I Made Jayadi Waisnawa, S.Sn., M.Sn.
Putu Satria Udyana Putra, S.Sn., M.Sn.



DESAIN INTERIOR

Teori dan Perkembangannya



DESAIN INTERIOR

Teori dan Perkembangannya

PERNERBIT



SIDYANUSA

y a y a s a n
s i n e r g i
w i d y a
n u s a n t a r a

2024

Judul: Desain Interior: Teori dan Perkembangannya

Editor: I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan

Penyunting: I Nyoman Jayanegara

Tata Letak & Sampul: Putu Wirayudi Aditama

Penulis: I Putu Udiyana Wasista, S.Sn., M.Sn.

Ir. Kadek Risna Puspita Giri, S.T., M.T.

I Made Pande Artadi

Ni Luh Kadek Resi Kerdianti, S.Sn., M.Sn.

Ni Made Sri Wahyuni Trisna, S.Sn., M.Sn.

Putu Ari Darmastuti, S.Sn, M.Sn.

Ni Kadek Yuni Utami, S.T., M.Ds.

Wayan Eka Jaya Putra, SSn. M.Sn.

Toddy Hendrawan Yupardhi, S.Sn., M.Ds.

Ratna Andriani Nastiti, S.T., M.Ds.

Ida Ayu Anindya Chintya Aridewi, S.Ds, M.Ds.

Ida Ayu Ketut Andriyogi Pradnyaswari, S.Ds, M.Ds.

Dr. Ida Ayu Dyah Maharani, S.T., M.Ds.

Dr. I Made Agus Mahendra, S.T.,M.Sc.

I Made Jayadi Waisnawa, S.Sn.,M.Sn.

Putu Satria Udyana Putra, S.Sn., M.Sn.



Penerbit:

SIDYANUSA (Yayasan Sinergi Widya Nusantara)

Redaksi:

Jalan Gunung Cemara No. 64 , Tegal Harum, Denpasar, Bali

Telp: 087762232569

Situs: sidyanusa.org

E-mail: penerbitsidyanusa@gmail.com

Anggota IKAPI No. 047/BAI/2024

ISBN 978-623-99696-4-6

23 x 15,5 cm.; i – xiv, 300 hlm.; Daftar Pustaka: hlm. 275.

Cetakan I: Juli 2024

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang

Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun, baik secara elektronik maupun mekanik, termasuk mefotokopi, merekam, atau dengan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit.

DESAIN INTERIOR

Teori dan Perkembangannya

Penulis:

I Putu Udiyana Wasista, S.Sn., M.Sn.
Ir. Kadek Risna Puspita Giri, S.T., M.T.
I Made Pande Artadi
Ni Luh Kadek Resi Kerdiati, S.Sn., M.Sn.
Ni Made Sri Wahyuni Trisna, S.Sn., M.Sn.
Putu Ari Darmastuti, S.Sn, M.Sn.
Ni Kadek Yuni Utami, S.T., M.Ds.
Wayan Eka Jaya Putra, S.Sn., M.Sn.
Toddy Hendrawan Yupardhi, S.Sn., M.Ds.
Ratna Andriani Nastiti, S.T., M.Ds.
Ida Ayu Anindya Chintya Aridewi, S.Ds., M.Ds.
Ida Ayu Ketut Andriyogi Pradnyaswari, S.Ds., M.Ds.
Dr. Ida Ayu Dyah Maharani, S.T., M.Ds.
Dr. I Made Agus Mahendra, S.T., M.Sc.
I Made Jayadi Waisnawa, S.Sn., M.Sn.
Putu Satria Udyana Putra, S.Sn., M.Sn.

PERNERBIT



2024

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadapan Ida Sang Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hikmat-Nya sehingga buku ini dapat diterbitkan pada waktunya. Desain interior adalah seni dan ilmu merancang ruang dalam suatu bangunan dengan tujuan menciptakan lingkungan yang estetis dan fungsional. Konteks ini, akan dibahas berbagai aspek desain interior, mulai dari konsep dasar hingga perkembangannya. Pada pengertiannya, desain interior adalah proses merancang dan mengatur ruang dalam suatu bangunan dengan tujuan menciptakan lingkungan yang nyaman dan fungsional. Ini melibatkan pemilihan warna, pencahayaan, material, tekstur, dan aksesoris yang sesuai dengan konsep desain.

Seputar sejarah desain interior adalah tentang bagaimana manusia telah menggunakan kreativitas dan inovasi mereka untuk menciptakan ruang yang nyaman dan estetis. Sedari zaman kuno hingga saat ini, desain interior telah berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan gaya hidup manusia. Prinsip-prinsip desain interior sebagai panduan yang membantu desainer menciptakan ruang yang seimbang, harmonis, dan estetis. Estetika dan warna memiliki pengaruh besar pada suasana ruang. Pemilihan warna yang tepat dapat menciptakan suasana yang diinginkan, baik itu tenang, energik, atau bahkan romantis. Estetika, di sisi lain, adalah penilaian kita terhadap keindahan suatu objek atau ruang. Sedangkan pencahayaan adalah aspek penting dalam desain interior. Pencahayaan yang baik dapat meningkatkan kenyamanan dan fungsionalitas ruangan, serta menonjolkan elemen-elemen desain lainnya. Pada unsur material dan tekstur berkaitan dengan pemilihan yang tepat dapat

menambah kedalaman dan dimensi pada ruang. Material dan tekstur juga dapat mempengaruhi suasana dan kenyamanan ruangan. Aksesori dan dekorasi merupakan sentuhan berikutnya dalam desain interior yang dapat menambah karakter dan kepribadian pada ruang.

Desain kamar tidur, dapur, ruang kerja, ataupun ruang belajar dan ruang khusus lainnya memiliki fungsi dan kebutuhan yang berbeda. Oleh karena itu, pendekatan desain untuk setiap ruangan juga harus berbeda. Desain ruang komersial, publik, dan terbuka memiliki tantangan dan kebutuhan yang berbeda dengan desain ruang pribadi. Desainer harus mempertimbangkan faktor-faktor seperti aksesibilitas, keamanan, dan kenyamanan pengguna.

Etika dalam desain interior dan Environmental design mengulas bahwa desain interior tidak hanya tentang estetika, tetapi juga tentang tanggung jawab sosial dan lingkungan. Desainer harus mempertimbangkan dampak desain mereka terhadap lingkungan dan masyarakat. Memahami berbagai aspek desain interior dalam buku ini, kita dapat menciptakan ruang yang tidak hanya indah, tetapi juga fungsional dan berkelanjutan. Mari kita jelajahi lebih lanjut tentang dunia desain interior dalam buku ini. Selamat membaca!

Denpasar, Juni 2024

Editor

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
BAGIAN 1	1
PENGERTIAN DESAIN INTERIOR: MEMAHAMI KONSEP DASAR DAN TUJUAN DI BALIK PERANCANGAN RUANG DALAM	1
A. PENGERTIAN DESAIN INTERIOR	1
B. INTERIORITAS (<i>INTERIORITY</i>)	3
C. MEMBANGUN FUNGSI DAN KEINDAHAN SECARA INTEGRAL.....	6
D. GAYA DALAM DESAIN INTERIOR	9
BAGIAN 2	15
SEJARAH DAN TREN DESAIN INTERIOR.....	15
A. SEJARAH DESAIN INTERIOR.....	15
B. PEMBABAKAN TREN DESAIN INTERIOR	16
C. ZAMAN PRASEJARAH	16
BAGIAN 3	37
PRINSIP-PRINSIP DESAIN INTERIOR.....	37
A. ESTETIKA SEBAGAI ASPEK PENTING DALAM DESAIN INTERIOR.....	37
B. PRINSIP KESATUAN (<i>UNITY</i>)	42
C. PRINSIP KEBERATURAN (<i>ORDER</i>)	43
D. PRINSIP FUNGSIONAL (<i>FUNCTIONAL</i>).....	44
E. PRINSIP KESEIMBANGAN (<i>BALANCE</i>)	45
F. PRINSIP PROPORSI (<i>PROPORTION</i>).....	46

G. PRINSIP IRAMA (<i>RHYTHM</i>)	49
BAGIAN 4	52
ESTETIKA DAN WARNA: PENGARUH WARNA DAN ESTETIKA PADA SUASANA RUANG	52
A. ESTETIKA DAN WARNA DALAM INTERIOR.....	52
B. TEORI WARNA	53
C. MEMBANGUN HARMONI RUANG MELALUI ESTETIKA DAN WARNA	57
D. MENENTUKAN WARNA YANG TEPAT	63
BAGIAN 5	66
MENGOPTIMALKAN PENCAHAYAAN UNTUK KENYAMANAN DAN FUNGSIONALITAS RUANGAN	66
A. MEMAHAMI JENIS PENCAHAYAAN PADA INTERIOR	66
B. INTEGRASI PENCAHAYAAN DENGAN RUANG INTERIOR	70
C. MENGOPTIMALKAN KENYAMANAN DAN FUNGSIONALITAS PENCAHAYAAN PADA RUANG INTERIOR	76
BAGIAN 6	86
MATERIAL DAN TEKSTUR : MATERIAL DAN TEKSTUR BERDASARKAN TREND GAYA DESIGN	86
A. COMFORTING SPACE.....	86
B. MODERN LUXURY.....	89
C. EARTHY LIVING	91
D. MINIMAL BRUTALISM	93
BAGIAN 7	102
AKSESORIS DAN DEKORASI.....	102
A. PENGERTIAN AKSESORIS INTERIOR.....	102
B. TUJUAN DAN MANFAAT AKSESORIS INTERIOR	103
C. MEMILIH AKSESORIS YANG TEPAT DALAM INTERIOR .	105

D. PENATAAN AKSESORIS DALAM INTERIOR	107
E. MENDESAIN AKSESORIS INTERIOR.....	108
F. PENGERTIAN DEKORASI INTERIOR	110
G. TUJUAN DAN MANFAAT DEKORASI DALAM INTERIOR	112
H. PENATAAN DALAM DEKORASI INTERIOR	115
BAGIAN 8	118
DESAIN INTERIOR KAMAR TIDUR YANG NYAMAN DAN SEHAT.....	118
A. ASPEK-ASPEK YANG MENDUKUNG INTERIOR KAMAR TIDUR.....	120
B. IMPLEMENTASI INTERIOR KAMAR TIDUR	130
BAGIAN 9	138
MEMPERHITUNGKAN FUNGSIONALITAS DAN ESTETIKA DALAM DESAIN DAPUR	138
A. PENTINGNYA DESAIN DAPUR YANG BAIK	138
B. PERNYATAAN TUJUAN TULISAN.....	139
C. FUNGSIONALITAS DAPUR	140
D. ESTETIKA DAPUR	149
E. WARNA DAN DEKORASI	155
F. DAPUR YANG MENARIK.....	159
BAGIAN 10	160
DESAIN RUANG KERJA: MEMBUAT RUANG KERJA YANG PRODUKTIF DAN NYAMAN	160
A. PERKEMBANGAN RUANG KERJA.....	160
B. PENATAAN RUANG DAN FURNITURE.....	162
C. <i>POST PANDEMIC OFFICE</i>	168
D. TANAMAN SEBAGAI AKSENTUASI POSITIF.....	175
E. MENGURANGI BURNOUT DENGAN RECHARGE AREA...	176

BAGIAN 11	178
DESAIN RUANG BELAJAR.....	178
A. RUANG BELAJAR.....	178
B. DESAIN INTERIOR RUANG BELAJAR.....	180
C. DESAIN INTERIOR RUANG BELAJAR DI RUMAH	182
D. DESAIN INTERIOR RUANG KELAS.....	187
E. DESAIN INTERIOR <i>STUDY CAFÉ</i>	189
BAGIAN 12	194
DESAIN RUANG KOMERSIAL: MENYUSUN TATA LETAK TOKO, RESTORAN, ATAU KAFE	194
A. FENOMENA DESAIN INTERIOR KOMERSIAL.....	194
B. PENGERTIAN DAN SEKTOR DESAIN INTERIOR KOMERSIAL	198
C. <i>SENSE OF PLACE</i> DESAIN INTERIOR KOMERSIAL.....	200
D. MENYUSUN TATA LETAK TOKO	204
E. MENYUSUN TATA LETAK RESTORAN ATAU KAFE	208
BAGIAN 13	214
ASPEK DESAIN DALAM RUANG PUBLIK	214
A. PENGENALAN RUANG PUBLIK.....	214
B. <i>PERSONAL SPACE</i> DALAM RUANG PUBLIK.....	216
C. KEPADATAN, KESESAKAN DAN PRIVASI DALAM	219
RUANG PUBLIK	219
D. CONTOH STUDI KASUS: MUSEUM DAN GALERI SENI ...	222
BAGIAN 14	226
DESAIN RUANG TERBUKA.....	226
A. PENGERTIAN DAN LINGKUP RUANG TERBUKA.....	226
B. JENIS RUANG TERBUKA	230
C. ELEMEN-ELEMEN PADA RUANG TERBUKA	231

D. MENDESAIN RUANG TERBUKA YANG EFEKTIF DAN FUNGSIONAL.....	238
BAGIAN 15.....	244
ETIKA DALAM DESAIN INTERIOR.....	244
A. ETIKA DAN MORAL.....	244
B. ETIKA DAN PROFESIONAL	246
C. ETIKA DAN DESAIN INTERIOR.....	248
BAGIAN 16	258
ENVIRONMENTAL DESIGN: IMPLEMENTASI DALAM DESAIN INTERIOR, ARSITEKTUR DAN DESAIN VISUAL	258
A. KONSEP DASAR ENVIRONMENTAL DESIGN	258
B. IMPLEMENTASI <i>ENVIRONMENTAL DESIGN</i> PADA DESAIN INTERIOR.....	266
C. IMPLEMENTASI <i>ENVIRONMENTAL DESIGN</i> PADA DESAIN VISUAL	270
DAFTAR PUSTAKA	274
TENTANG PENULIS	290

--- BAGIAN 1 ---

PENGERTIAN DESAIN INTERIOR:

MEMAHAMI KONSEP DASAR DAN TUJUAN

DI BALIK PERANCANGAN RUANG DALAM

A. PENGERTIAN DESAIN INTERIOR

Desain interior merupakan sebuah disiplin ilmu yang kompleks yang melibatkan perencanaan dan penyusunan ruang dalam secara menyeluruh, dengan mempertimbangkan kebutuhan fungsional, estetika, dan kenyamanan penghuninya (Kilmer & Kilmer, 2014). Hal ini menjadikannya sebuah bidang yang tak hanya berfokus pada keindahan visual, tetapi juga pada penciptaan ruang yang mampu meningkatkan kualitas hidup penggunanya.

Penting untuk membedakan desain interior dengan arsitektur. Meskipun keduanya memiliki tujuan yang sama untuk menciptakan lingkungan yang fungsional dan estetis, fokus dan cakupannya berbeda. Berdasarkan penjelasan Power (2014), arsitektur berfokus pada desain struktur dan eksterior bangunan secara keseluruhan, sedangkan desain interior berfokus pada aspek tata letak, elemen, dan detail ruang interior bangunan.

Dengan demikian, desain interior bekerja sama dengan arsitektur untuk menciptakan ruang yang tidak hanya indah dan kokoh, tetapi juga nyaman, fungsional, dan sesuai dengan kebutuhan penghuninya. Peran dan fokus yang berbeda ini saling melengkapi dan menghasilkan ruang yang bermakna bagi penggunanya.

1. Ruang Lingkup Desain Interior

Desain interior dapat diaplikasikan pada berbagai ruang, seperti:

- a. **Hunian:** Rumah, apartemen, kondominium.
- b. **Komersial:** Kantor, toko, restoran, hotel.
- c. **Publik:** Museum, perpustakaan, sekolah, rumah sakit.
- d. **Transportasi:** Kereta api, pesawat, kapal laut.

2. Tujuan Desain Interior

Desain interior memiliki beberapa tujuan utama, yaitu:

- a. **Fungsi:** Menciptakan ruang yang dapat digunakan secara optimal untuk berbagai aktivitas manusia.
- b. **Kenyamanan dan Keamanan:** Memastikan ruang terasa nyaman dan aman bagi penggunanya.
- c. **Estetika:** Meningkatkan keindahan dan nilai estetika ruang.
- d. **Psikologis:** Menciptakan ruang yang dapat memberikan efek positif pada psikologis penggunanya.
- e. **Kesehatan:** Memastikan ruang memiliki kondisi yang sehat dan aman bagi penggunanya.
- f. **Keberlanjutan:** Menerapkan prinsip-prinsip desain yang ramah lingkungan dan berkelanjutan.

Berdasarkan tujuan di atas, desain interior tak hanya berkutat pada estetika dan fungsionalitas ruang, tetapi melangkah lebih jauh dengan mengupayakan kesejahteraan penghuni dan kelestarian alam melalui penerapan prinsip-prinsip desain berkelanjutan. Hal ini menjadikannya sebuah manifestasi nyata dari komitmen terhadap keseimbangan antara manusia, hunian, dan lingkungan.

B. INTERIORITAS (*INTERIORITY*)

1. Pengertian Interioritas

Interioritas adalah konsep yang sangat penting dalam desain interior yang mencakup aspek-aspek psikologis dan pengalaman subjektif dalam ruang. Ini melibatkan cara individu merasakan, memahami, dan berinteraksi dengan lingkungan ruang dalam sebuah bangunan.

Pada konteks perancangan interior, interioritas mempertimbangkan berbagai faktor yang mempengaruhi persepsi dan pengalaman penghuni atau pengguna ruang. Ini termasuk elemen-elemen seperti pencahayaan, tata letak, material, warna, tekstur, skala, proporsi, dan suasana. Setiap elemen ini dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap upaya seseorang merasakan dan memahami ruang tersebut.

Salah satu aspek utama dari interioritas yaitu suasana atau atmosfer yang diciptakan dalam ruang. Suasana ini dapat berkaitan dengan berbagai faktor seperti pencahayaan yang lembut, palet warna yang hangat, atau penggunaan material alami yang memberikan rasa kenyamanan dan kehangatan. Sebaliknya, suasana yang lebih dingin atau tidak nyaman dapat tercipta melalui pencahayaan yang terang dan tajam, warna-warna yang dingin, atau penggunaan material yang keras dan tidak ramah.

Selain itu, interioritas juga mencakup konsep-konsep seperti keintiman dan ruang pribadi. Desain interior yang memperhitungkan interioritas dengan baik dapat menciptakan ruang yang mengundang untuk interaksi sosial atau juga memberikan tempat untuk penghuni merasa aman dan memiliki ruang yang pribadi untuk beristirahat dan merenung.

Selain dari sudut pandang pengguna, interioritas juga mempertimbangkan fungsi dan tujuan dari ruang tersebut. Sebuah ruang yang dirancang dengan memperhatikan interioritas harus dapat memenuhi kebutuhan fungsional penghuninya sambil juga menciptakan pengalaman yang memuaskan secara visual dan emosional (Vaux & Wang, 2020).

Dalam praktiknya, para desainer interior menggunakan pemahaman mereka tentang interioritas untuk menciptakan ruang yang tidak hanya estetis menarik, tetapi juga fungsional dan sesuai dengan kebutuhan serta preferensi penghuni atau pengguna. Dengan memahami interioritas, desainer dapat merancang ruang yang memiliki daya tarik visual yang kuat sambil juga memberikan kenyamanan dan kepuasan bagi mereka yang menggunakannya.

2. Aplikasi Interioritas dalam Desain Interior

Meskipun istilah "interioritas" sering digunakan dalam psikologi, filsafat, dan literatur untuk menggambarkan dunia batin seseorang, istilah ini juga dapat diterapkan pada dunia desain interior, meskipun dengan cara yang lebih bernuansa dan tidak langsung.

Dalam desain interior, "interioritas" dapat diartikan sebagai penciptaan ruang yang mencerminkan esensi batin, kepribadian, dan aspirasi penghuninya. Ini adalah tentang mendesain ruang yang melampaui estetika dan fungsionalitas untuk benar-benar beresonansi dengan individu yang menghuninya. Bahkan menurut Ionescu (2018), interioritas sebagai subyek berhubungan dengan sisi dalam kehidupan seseorang, yang kemudian membentuk afeksi akan interpretasi simbolik dan pemahaman akan dunia.

Berikut beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memproyeksikan interioritas ke dalam desain:

1. **Memahami Penghuni:** Langkah pertama dalam menciptakan interior yang mencerminkan interioritas yaitu dengan memahami individu yang akan tinggal di dalam ruangan. Hal ini melibatkan mempelajari gaya hidup, preferensi, nilai, dan kebutuhan emosional mereka.
2. **Menerjemahkan Emosi ke dalam Desain:** Setelah dunia batin penghuni rumah dipahami, desainer dapat mulai menerjemahkan emosi dan aspirasi tersebut ke dalam elemen-elemen desain yang nyata. Hal ini dapat melibatkan penggunaan warna, tekstur, pola, dan perabotan yang membangkitkan perasaan atau kenangan tertentu.
3. **Menciptakan Rasa Identitas:** Desain interior seharusnya tidak hanya mencerminkan kepribadian penghuninya, namun juga menumbuhkan rasa identitas. Ruang harus terasa seperti perpanjangan dari diri mereka, tempat di mana mereka dapat benar-benar menjadi diri mereka sendiri.
4. **Membangkitkan Emosi melalui Ruang:** Penggunaan perencanaan ruang, pencahayaan, dan akustik juga dapat berkontribusi pada interioritas. Menciptakan ruang yang intim untuk refleksi, area terbuka untuk interaksi sosial, dan sudut-sudut yang nyaman untuk relaksasi, semuanya dapat berperan dalam membangkitkan emosi yang diinginkan.
5. **Mempersonalisasi Ruang:** Terakhir, interioritas ditingkatkan dengan mempersonalisasi ruang dengan barang-barang yang memiliki makna pribadi bagi penghuninya. Benda-benda tersebut dapat berupa

pusaka keluarga, karya seni, suvenir dari perjalanan, atau benda-benda lain yang mewakili pengalaman dan minat mereka yang unik.

Contoh Interioritas dalam Desain:

- a) Ruang pojok baca yang nyaman dengan pencahayaan yang hangat dan perabotan mewah dapat mencerminkan kecintaan penghuni terhadap buku dan kebutuhan mereka akan ruang yang tenang untuk bersantai.
- b) Dapur yang semarak dengan warna-warna berani dan rak-rak terbuka dapat mewujudkan hasrat penghuni untuk memasak dan keinginan mereka untuk ruang sosial yang hidup.
- c) Kamar tidur minimalis dengan garis-garis yang bersih dan bahan-bahan alami dapat mencerminkan apresiasi penghuni terhadap kesederhanaan dan kebutuhan mereka akan ruang yang tenang untuk beristirahat.

Ingatlah, interioritas dalam desain interior bukanlah tentang memaksakan gaya atau estetika tertentu, namun tentang menciptakan ruang yang sesuai dengan individu unik yang menghuninya. Ini adalah tentang mendesain ruang yang memelihara batin mereka dan menumbuhkan rasa memiliki dan koneksi.

C. MEMBANGUN FUNGSI DAN KEINDAHAN SECARA INTEGRAL

Setiap ruang dalam konteks perancangan interior memiliki ciri khas yang unik, yang secara intrinsik terkait dengan tujuan dan fungsi yang ditetapkan untuk ruang tersebut. Ingatlah kembali

tentang penjelasan “interioritas” pada sub bab sebelumnya. Beranjak dari pemahaman akan interioritas, setiap karakteristik ruang menjadi sangat unik dan spesifik, contohnya ruang untuk interaksi sosial, relaksasi, produktivitas, dan pemulihan.

Tujuan dari proses perancangan adalah untuk menyediakan solusi terhadap berbagai masalah yang ada, yang kemudian direalisasikan dalam bentuk produk yang mampu mengatasi masalah-masalah tersebut. Proses perancangan sering kali melibatkan cara atau metode khusus dalam menanggapi persoalan-persoalan yang spesifik, yang pada akhirnya menghasilkan rancangan yang unik dan inovatif.

Louis Sullivan, seorang arsitek ternama, pernah menyatakan prinsip “*form follow function*”, yang menekankan pentingnya bentuk sebuah rancangan mengikuti fungsi atau kegunaannya (Longuski, 2007; Sures, 1966). Menurut pandangannya, fokus utama dari proses perancangan haruslah pada tujuan dan fungsi produk tersebut, yang seharusnya menjadi dasar bagi pengembangan desain. Dari sini, muncul bentuk-bentuk yang tidak hanya efisien dalam menjalankan fungsinya, tetapi juga memiliki keindahan yang bersifat “fungsional”, atau sesuai dengan kebutuhan pengguna secara optimal. Prinsip ini menyoroti pentingnya memprioritaskan fungsi dan tujuan dalam setiap tahap perancangan, sehingga menghasilkan produk-produk yang tidak hanya bermanfaat, tetapi juga estetis dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik.

Proses perancangan interior merupakan seni dan ilmu yang menggabungkan estetika dan fungsionalitas untuk menciptakan ruang yang indah, nyaman, dan bermanfaat bagi penggunanya. Seorang desainer interior yang cakap tidak

hanya fokus pada keindahan semata, tetapi juga mempertimbangkan aspek fungsionalitas secara menyeluruh untuk merespons berbagai tantangan dan kebutuhan pengguna.

Keseimbangan antara estetika dan fungsionalitas sangatlah penting untuk mencapai kenyamanan dan tujuan utama dari sebuah desain. Kegagalan dalam mencapai keseimbangan ini dapat menghambat pencapaian tujuan tersebut. Sebagai contoh, dalam merancang ruang kamar tidur, tujuan utama adalah menciptakan lingkungan yang mendukung istirahat yang nyaman bagi penghuninya. Oleh karena itu, seorang desainer handal harus secara kritis mempertimbangkan berbagai elemen desain interior yang mendukung aspek kenyamanan tersebut, seperti penempatan furnitur, pencahayaan, serta pemilihan material yang tepat.

Perencanaan ruang dan fungsi haruslah diselaraskan dengan kebutuhan penghuni agar mencapai tujuan utama desain kamar tidur. Dengan terpenuhinya kebutuhan dasar dan tujuan utama tersebut, unsur-unsur desain yang diimplementasikan akan menciptakan harmoni yang tidak hanya estetik tetapi juga memiliki fungsi yang jelas.

Seorang desainer interior yang sukses adalah dia yang mampu menggabungkan estetika dan fungsionalitas dengan cermat. Dengan mempertimbangkan berbagai aspek yang telah disebutkan di atas, desain interior yang dihasilkan akan tidak hanya indah dipandang, tetapi juga nyaman, aman, dan bermanfaat bagi penggunanya.

D. GAYA DALAM DESAIN INTERIOR

Gaya dalam desain interior merupakan perpaduan elemen estetika dan fungsional untuk menciptakan ruang yang indah, nyaman, dan bermanfaat bagi penggunanya. Dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti periode sejarah, wilayah geografis, dan filosofi desain, gaya interior menentukan berbagai aspek perancangan, mulai dari pemilihan warna dan material hingga furnitur dan aksesoris.

Gaya dalam desain interior tidak hanya sekadar tentang penampilan visual, tetapi juga memiliki dampak yang mendalam pada pengguna ruang. Dengan memilih gaya tertentu, seorang desainer interior dapat menciptakan atmosfer yang sesuai dengan tujuan dan keinginan pengguna ruang. Misalnya, pemilihan warna, tekstur, dan pola dalam gaya minimalis dapat menciptakan kesan ketenangan dan kebersihan yang mendukung relaksasi dan fokus (Kuang & Zhang, 2017). Di sisi lain, gaya industri dengan sentuhan material kasar dan tampilan yang tak diproses secara sempurna, sehingga mengekspresikan energi yang lebih dinamis dan kreatif dalam ruang (Brooker & Weinthal (editors), 2013). Dengan demikian, gaya bukan hanya tentang estetika visual, tetapi juga tentang menciptakan lingkungan yang dapat memengaruhi suasana hati, emosi, dan bahkan kinerja kognitif penghuni ruang.

Lebih dari sekadar estetika, gaya dalam desain interior juga dapat merangsang respon emosional dan psikologis pada pengguna ruang. Penampilan visual dari sebuah ruang dapat memicu perasaan tertentu, seperti kenyamanan, kegembiraan, atau ketenangan. Pemilihan gaya yang tepat juga dapat membantu menciptakan suasana yang mendukung

produktivitas, kreativitas, atau relaksasi sesuai dengan kebutuhan pengguna ruang. Oleh karena itu, gaya dalam desain interior tidak hanya menjadi faktor penting dalam menciptakan penampilan visual yang menarik, tetapi juga dalam membangun interioritas yang menyeluruh, memperhatikan aspek-aspek emosional dan psikologis penghuni ruang untuk mencapai keseimbangan yang optimal antara fungsi dan estetika.

Beberapa contoh gaya desain interior populer meliputi gaya modern, Skandinavia, industrial, klasik, dan minimalis. Masing-masing gaya memiliki karakteristik unik yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, aktivitas, dan selera pribadi penggunanya.

Memilih gaya desain interior yang tepat merupakan langkah penting dalam menciptakan ruang yang fungsional dan estetis. Dengan mempertimbangkan berbagai faktor dan mencari inspirasi, desainer dapat menemukan gaya yang sesuai dengan obyek kasus dan menciptakan ruang yang indah dan nyaman.

1. Gaya dan Karakteristik

Gaya dalam desain interior adalah karakteristik estetika yang membedakan satu desain dari desain lainnya. Gaya desain interior ditentukan oleh berbagai elemen, seperti:

- a. **Warna:** Palet warna yang digunakan dalam desain.
- b. **Tekstur:** Permukaan material yang digunakan dalam desain.
- c. **Pola:** Pola yang digunakan dalam desain, seperti garis, kurva, dan geometris.
- d. **Cahaya:** Cara pencahayaan digunakan dalam desain.
- e. **Furnitur:** Bentuk, gaya, dan material furnitur yang digunakan dalam desain.

- f. **Aksesoris:** Dekorasi dan elemen pelengkap yang digunakan dalam desain.
- g. **Periode Sejarah:** Mengikuti bentuk dari gaya yang berkembang dan populer pada periode tertentu, seperti Roccoco, Victoria, atau modern.

Elemen-elemen yang telah disebutkan di atas membentuk pola karakteristik baku yang menggambarkan keunikan sebuah gaya dalam desain interior. Penting bagi seorang perancang untuk memahami karakteristik baku ini sebelum menerapkan gaya tertentu pada sebuah ruang. Hal ini karena pemahaman yang baik terhadap karakteristik baku gaya akan memastikan bahwa identitas gaya tersebut dapat dipertahankan tanpa kehilangan arah, menghindari kebingungan visual yang mungkin timbul bagi pengamat dan pengguna ruang. Dengan demikian, pemahaman yang mendalam terhadap elemen-elemen ini tidak hanya memandu proses perancangan, tetapi juga menjaga konsistensi dan kejelasan dalam ekspresi sebuah gaya dalam ruang interior.

2. Jenis Gaya dalam Desain Interior

Terdapat beragam jenis gaya dalam desain interior yang digunakan secara luas, namun beberapa di antaranya yang sering diterapkan meliputi:

a) Minimalis

- a. **Karakteristik:** Sederhana, fungsional, dan fokus pada elemen esensial.
- b. **Warna:** Palet warna netral, seperti putih, hitam, dan abu-abu.
- c. **Tekstur:** Permukaan halus dan bersih.

- d. **Pola:** Pola minimal, seperti garis lurus dan bentuk geometris sederhana.
- e. **Cahaya:** Pencahayaan alami dan buatan yang terang dan merata.
- f. **Furnitur:** Bentuk sederhana dan fungsional, terbuat dari material alami atau modern.
- g. **Aksesoris:** Minimalis dan fungsional, seperti lampu, tanaman, dan seni abstrak.

b) Modern

- a. **Karakteristik:** Bersih, kontemporer, dan terinspirasi dari abad ke-20 dan ke-21.
- b. **Warna:** Palet warna netral dan berani, seperti putih, hitam, merah, dan biru.
- c. **Tekstur:** Permukaan halus dan kontras, seperti kayu, logam, dan kaca.
- d. **Pola:** Pola geometris yang berani dan garis-garis yang tegas.
- e. **Cahaya:** Pencahayaan alami dan buatan yang terang dan dramatis.
- f. **Furnitur:** Bentuk modern dan fungsional, terbuat dari material alami dan modern.
- g. **Aksesoris:** Modern dan berani, seperti lampu statement, seni kontemporer, dan patung.

c) Kontemporer

- a. **Karakteristik:** Terkini, mengikuti tren terbaru, dan selalu berkembang.
- b. **Warna:** Palet warna yang beragam, mengikuti tren terbaru.

- c. **Tekstur:** Permukaan yang beragam, termasuk kayu, logam, kaca, dan tekstil.
- d. **Pola:** Pola yang beragam, termasuk geometris, floral, dan abstrak.
- e. **Cahaya:** Pencahayaan alami dan buatan yang cangguh dan inovatif.
- f. **Furnitur:** Bentuk kontemporer dan fungsional, terbuat dari material terbaru.
- g. **Aksesoris:** Kontemporer dan trendi, seperti lampu statement, seni modern, dan teknologi terbaru.

d) Klasik

- a. **Karakteristik:** Elegan, mewah, dan terinspirasi dari periode sejarah tertentu, seperti Yunani Kuno, Romawi, dan Renaissance.
- b. **Warna:** Palet warna kaya dan hangat, seperti emas, merah marun, dan biru tua.
- c. **Tekstur:** Permukaan yang kaya dan berornamen, seperti kayu berukir, batu alam, dan tekstil mewah.
- d. **Pola:** Pola klasik, seperti motif floral, damask, dan acanthus.
- e. **Cahaya:** Pencahayaan alami dan buatan yang hangat dan dramatis.
- f. **Furnitur:** Bentuk klasik dan mewah, terbuat dari kayu solid dan material berkelas.
- g. **Aksesoris:** Klasik dan mewah, seperti lampu kristal, lukisan antik, dan patung marmer.

e) Tradisional

- a. **Karakteristik:** Nyaman, akrab, dan terinspirasi dari budaya lokal.
- b. **Warna:** Palet warna hangat dan earthy, seperti coklat, kuning, dan hijau.

- c. **Tekstur:** Permukaan alami dan kasar, seperti kayu, batu, dan tekstil tradisional.
- d. **Pola:** Pola tradisional, seperti batik, tenun, dan motif lokal lainnya.
- e. **Cahaya:** Pencahayaan alami dan buatan yang hangat dan nyaman.
- f. **Furnitur:** Bentuk tradisional dan fungsional, terbuat dari material lokal.
- g. **Aksesoris:** Tradisional dan autentik, seperti dekorasi lokal, tekstil tenun, dan artefak budaya.

3. Latar Belakang Pemilihan Gaya Desain Interior

Pemilihan gaya desain interior yang tepat, bergantung pada beberapa faktor, seperti:

- a. **Kebutuhan dan fungsionalitas ruang:** Pertimbangkan cara civitas menggunakan ruang dan pilihlah gaya yang sesuai dengan kebutuhan tersebut.
- b. **Selera dan kepribadian:** Pilihlah gaya yang sesuai dengan selera dan kepribadian civitasnya.
- c. **Budaya dan tradisi:** Pertimbangkan budaya dan tradisi civitas dalam memilih gaya desain interior

--- BAGIAN 2 ---

SEJARAH DAN TREN DESAIN INTERIOR

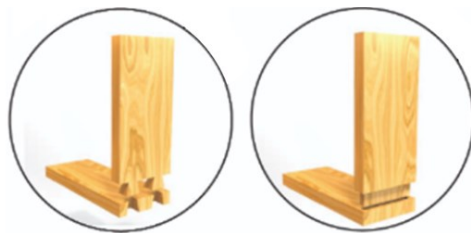
A. SEJARAH DESAIN INTERIOR

Temuan lukisan dinding gua mengekspresikan peradaban dalam perkembangan desain interior seperti gaya furnitur, dan penataan ruang, karena berhubungan wilayah geografis (Widiastuti, 2023).

Mesir, Yunani, dan Romawi telah mencapai peradaban yang tinggi pada era kuno (*ancient era*) dan memiliki tradisi religius yang mendorong timbulnya ketrampilan artistik (Weale et al., 1982).

Karya-karya seni pada ketiga era ini menjadi titik tolak perkembangan desain interior pada masa kini (Ambarwati, 2008).

Peradaban Mesir Kuno merupakan penenun dan pembuat furnitur yang hebat, yang memperkenalkan sambungan konstruksi *dovetail*, *mortise*, dan *tenon* yang digunakan hingga saat ini (Aronson, 2009).



Gambar 2.1 Sistem Dovetail dan Mortisse-Tenon

B. PEMBABAKAN TREN DESAIN INTERIOR

Zaman Renaissance Italia (1400-1650 M) juga mempunyai pengaruh dalam perkembangan sejarah desain interior. Pada akhir abad ke-16 di Itali muncul istilah “*designo esterno*” (karya yang sudah terlaksana), awal dari desain interior mendapatkan peran khusus, dan dimulainya sejarah desain interior (Weale et al., 1982).

Dalam sebuah survei sejarah ditemukan bahwa rumah dan perabotan selalu berubah, seiring dengan perkembangan budaya yang menyesuaikan dengan zaman. Ciri kontemporer hampir selalu hadir dalam perkembangan sejarah Interior (Lakshmi & Bindu, 2023).

Merangkum dari Pile & Gura (2014), gaya-gaya berikut dipilih untuk melihat tren perkembangan desain interior dari awal hingga saat ini:

C. ZAMAN PRASEJARAH

1. Periode Batu dan Primitif

a. *The First Shelters* (Tempat Perlindungan Pertama)

Berawal dari masa sebelum penggurunan, sebagian besar berasal dari periode Pastoral, yang dimulai sejak hewan peliharaan mulai dikenal, sekitar 5.000 SM.



Gambar 2.2 Lukisan Pastoral dan Lion Panel

Lukisan cadas di dalam dinding gua-gua, di tebing-tebing, dan batu-batu besar, dilukis menggunakan oker merah dan kuning serta pigmen putih, juga dari batu yang dibuat sebagai pahat. Karya tersebut menggambarkan prajurit, gajah, kuda, dan ritual di masa lalu Afrika kuno (Coulson, 2018). Beberapa seni cadas tertua berada di Namibia (30.000 tahun), Pegunungan Tibesti di Chad Utara Gurun Sahara (7.000-10.000 tahun), dan di pegunungan berbatu di perbatasan Tassili N'Ajjer di Aljazair (situs Warisan Dunia), dari 12.000 SM-tahun 100 M. Temuan lukisan gua terkenal di Chauvet (15.000-10.000 SM), Lascaux, dan Altamira membuktikan bahwa masyarakat awalnya menggunakan gua-gua tersebut, tapi tidak ada kepastian sebagai tempat tinggal dalam waktu yang lama (Pile & Gura, 2014).

b. Dolmens and Barrows

Susunan batu dengan struktur yang cermat, periode Megalithikum awal, 40.000 tahun lalu (*Alignments/Dolmens of Brittany* di Prancis). *Dolmen* ialah sebuah meja batu sebagai tempat sajian untuk pemujaan, juga sebagai makam (meletakkan mayat) dalam ruang dalam/*barrow* (*dolmen* di atas dua atau tiga batu tegak).



Gambar 2.3 Dolmen Poul nabrone di the Burren, Irlandia

mayat tertutup rapat oleh batu. Di bawah dan disekitar *dolmen* biasanya ditemukan kubur kuno dan prasasti batu nisan (Humairoh & Sutomo, 2023). Situs yang lebih besar yaitu Stonehenge di Dataran Salisbury di Inggris, digunakan untuk upacara atau ritual terkait pengamatan pergerakan astronomi. Interior dipenuhi pola ukiran yang indah pada batu gamping kuno, meskipun maknanya tidak diketahui (Pile & Gura, 2014).



Gambar 2.4 Stonehenge dan Chalk Paques di Wiltshire, Inggris. Pola ukiran berupa seni Neolitik di Kepulauan Inggris: empat *chalk plaques* /plakat kapur, 2750-1500 SM (Davis et al., 2021).

c. Suku dan Budaya

Jejak tertua (400.000 tahun) di Terra Amata, Perancis Selatan, berupa gubuk kecil dahan pohon, portabel, masyarakat suku (berkelompok), hidup dari pengumpulan makanan, bermigrasi

- *Tepee* di Amerika, Afrika, Australia, Mongolia, Artik, Pasifik

Struktur tiang panjang yang diikat di bagian atas, dinding dari kulit, mudah dibongkar pasang, interior hanya struktur tanpa furnitur, memiliki sistem penghawaan ruang/ventilasi



Gambar 2.5 Teepee penduduk asli Amerika, Idaho, 1871

- *Yurt/Ger* dari masyarakat Buryat di Mongolia
Struktur portabel berdinding kulit/kisi-kisi tikar vertikal menopang struktur atap (tiang dari potongan pohon willow berlapis kain kempa yang diikat membentuk lingkaran).

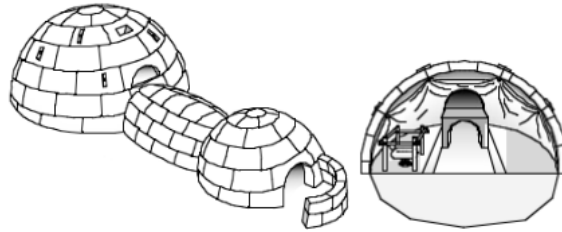


Gambar 2.6 Yurt Mongolia

Struktur dapat dibongkar-pasang, interior berestetika tinggi, terdapat kotak penyimpanan, permadani, dan bangku.

- *Igloo* (rumah salju) masyarakat Inuit di Wilayah Arktik
Konstruksi disusun dalam lingkaran konsentris dari balok salju berbentuk kubah (menahan serangan angin kencang), terowongan masuk miring untuk mencegah penetrasi angin, interior dilapisi kulit (menahan udara dingin dalam ruang, melindungi interior), diberi sekat (juga untuk menampung anjing peliharaan), dan

furnitur bangku dari *platform* lantai salju yang ditinggikan.



Gambar 2.7 Igloo Sisi Luar dan Dalam Bangunan

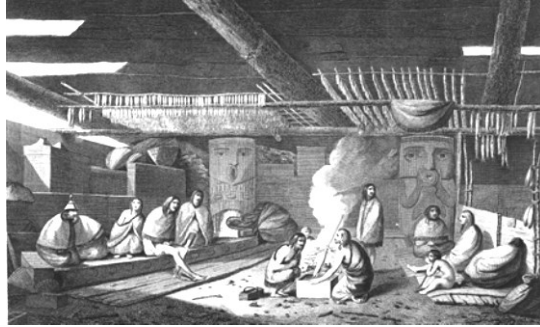
- Wisma Matakam (Desa Suku) di Kamerun, Afrika
Rumah berkelompok, banyak ruang dengan fungsi khusus (ruang tamu, dapur, *storage*, atau kandang), antara ruang pondok dihubungkan pintu tertutup, dinding lumpur/batu melingkar, atap jerami menempel seperti topi, interior sederhana dengan *storage* dan bantal tidur di lantai tanah.



Gambar 2.8 Denah dan Tampak Wisma Matakam

- Perkembangan Denah dan Fasad Rumah Persegi
Material berganti menggunakan batu kering dan atap kubah berupa susunan cincin batu hingga menutupi bukaan paling atas (Trulli di Apulia, Italia Selatan). Tipe lainnya di Kanada terbuat dari kayu gelondongan, interior dengan dekorasi totem berukir (mistis dan estetik), dan penyimpanan ikan yang dijejerkan di

bagian atas hingga kering, perabotan minimal berupa selimut dan tikar berfungsi sebagai pakaian.



Gambar 2.9 Rumah di Nootka Sound, Kanada

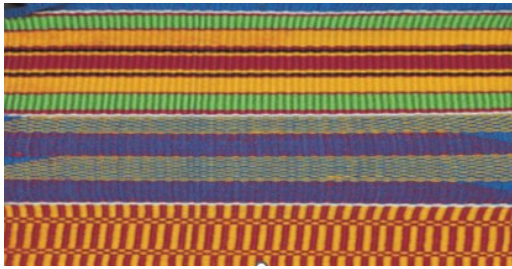
- Rumah bawah tanah Matmata di Sahara, Afrika Utara Sebagai isolasi dari suhu ekstrim (siang-panas, malam-sangat dingin). Interior ruang-ruang kosong, *central courtyard*, akses *tunnel* panjang dan miring, sisi atas terbuka (tinggi 9-12m).



Gambar 2.10 Rumah Bawah Tanah Matmata

d. Pola dan Desain

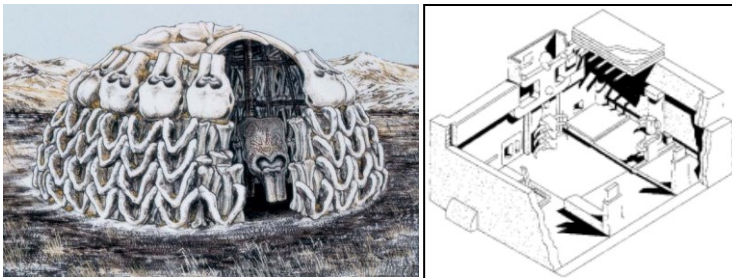
Teknik menenun adalah penemuan kuno yang ditemukan di banyak lokasi sebagai dekorasi interior. Warna alami, pola, dan desain berfungsi untuk menunjukkan identitas masyarakat, kesetiaan suku, agama atau mitos referensi, makna magis, ataupun mengikuti tradisi adat istiadat wilayah tertentu.



Gambar 2.11 Selimut Navajo, Kain Tenun Afrika

2. Periode Permukiman Permanen Pertama (10.000 SM)

Adanya pergeseran budaya berburu (nomaden) ke budaya berpusat dengan mata pencaharian baru. Dibangunnya tempat tinggal lebih permanen, desa, dan kota, yang berpengaruh terhadap interior.



Gambar 2.12 Rumah di Mezhirich dan Kuil Çatal Hüyük

Sistem konstruksi dinding bata lumpur kering (dijemur) karena batu sulit ditemukan, atap kulit binatang dengan rangka tulang mamut (15.000 SM) dengan struktur seperti kubah (dari

milenium ke-7 hingga ke-4 SM di Khirokitia, Siprus). Interior kamar terdapat tempat tidur ditinggikan, sisi atasnya berupa loteng dengan tangga, denah bentuk persegi, adanya perapian untuk memasak dan pemanas, serta memiliki teras atap dari tanah liat/lumpur sebagai ventilasi asap dan akses antar rumah dengan struktur balok kayu, (Kuil Çatal Hüyük, 6500–5700 SM).

a. Mesopotamia: Sumeria (3500 SM, antara sungai Tigris dan Efrat)



Gambar 2.13 Meja Bergambar dan Kuil Kuno Putih di Uruk

Berbasis pada pertanian dan pemanfaatan irigasi, dimulainya sistem penulisan gambar. Sudah dikenal meja bergambar dan batu bata lumpur sebagai bahan konstruksi, jejak-jejak rumah bertetangga (4000 SM) dengan denah persegi panjang disekeliling pelataran tengah terbuka (masih digunakan di banyak daerah beriklim hangat hingga saat ini), dimulainya bangunan berdinding putih dengan denah lebih besar dan rumit (3000 SM, Kuil Uruk), atap kubah tinggi, ruang-ruang besar dan kompleks, ubin mengkilap, kaca kaya warna, relief dicat warna cerah, dan banyak dekorasi (Istana Sargon di Asiria, 720 SM)

b. Amerika Utara (Pra Kolumbia, Utara, Tengah, Selatan)

Permukiman tetap, dampak dari pertanian oleh suku asli. Denah persegi panjang/rumah panjang (*pueblos*), interior sederhana dengan dekorasi karpet dan selimut tenun dengan pewarna alami.

c. Amerika Tengah

Sebelum kedatangan Spanyol tahun 1519, terdapat peradaban sangat maju yaitu kota Teotihuacán seluas 7 mil² yang dibangun oleh suku Toltec, Aztec, dan Maya. Beratap datar, sekat ruang, dekorasi mosaik, mural dan relief berwarna tajam, mengenal teras, dan lantai keramik bercat menggambarkan furnitur yang digunakan saat itu.



Gambar 2.13 Istana Quetzalcoatl, Keramik Maya, dan Mural

d. Amerika Selatan (Chimu dan Inca)

Kerajaan Chimu (tahun 1100) mendominasi sebagian pantai barat Amerika Selatan-Peru modern, membangun kota-kota (Chan Chan) dan istana dengan konsep tertata: halaman dan kebun, lorong panjang, dan kelompok rumah kecil geometris, interior bata adobe (modern), terdapat ukiran seperti burung, mewakili dewa dan makhluk mistis yang serupa pada desain tekstil saat ini. Peradaban tinggi terpenting selanjutnya di Benua Amerika yaitu Suku Inca (tahun 1470), menduduki wilayah pesisir dan daerah pegunungan di Andes, di Cuzco. Interior batu tidak beraturan tanpa mortar, ruang-ruang penting di kuil dan

istana dilapisi emas, permukaan halus-reflektif, berkaitan dengan pemujaan matahari.



Gambar 2.14 Tekstil Budaya Chimu dan Rumah Machu Picchu

Rumah khas Inca, di Machu Picchu berdinding batako berongga untuk menampung perkakas dan benda lain yang bersifat utilitarian dan dekoratif, ruang persegi, dan atap jerami dengan struktur kayu.

e. Mesir Kuno (2750 SM)

Terkenal dengan Piramida Giza geometris dengan orientasi aksial utara-selatan yang sangat presisi, serta penggunaan *golden ratio*. Karakteristik lainnya: dinding berwarna cerah-memantulkan cahaya saat redup, material bata lumpur dihiasi teks *hieroglif* dipadukan gambar visual, diukir dan dilukis dengan plester (menggambarkan kehidupan masyarakat Mesir saat itu). Pewarna kuat dari pigmen primer bening (merah, kuning, biru), hijau, emas, putih-hitam mempertegas garis luar. Langit-langit dicat biru, mewakili langit malam. Lantainya hijau, simbol Sungai Nil.

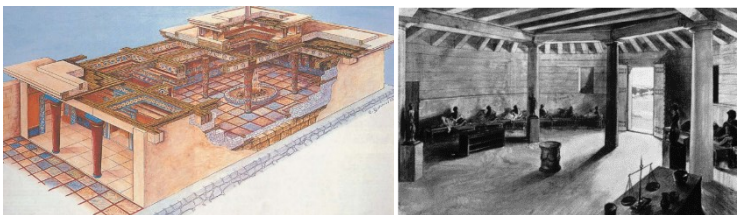


Gambar 2.15 Kuil Amon dan Singgasana Tutankhamen

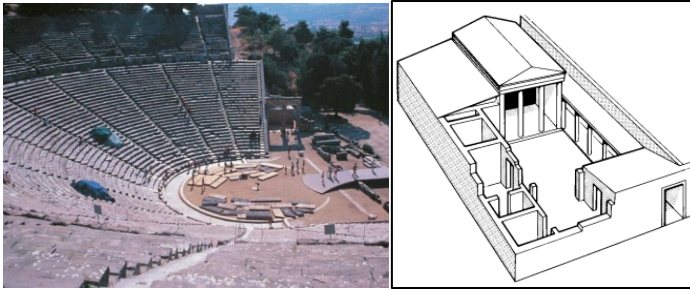
C. PERADABAN KLASIK

1. Yunani (Aegean)

Peradaban Yunani (2000 SM) dimulai oleh Komunitas Minoa dan Mycenaean yang berkembang di pulau-pulau kecil di Laut Aegea (di pulau Kreta). Interior Yunani awal dikembangkan dari Aegean Megaron (1500-1300 SM) dengan karakteristik: (1) ruang persegi panjang/persegi dengan serambi depan-belakang, (2) pintu gerbang dengan dua kolom meruncing ke bawah, (3) lantai ubin berpola mosaik, (4) furnitur berupa singgasana, (5) pola dekoratif pada dinding, (6) perapian di tengah ruang, (7) atap terbuka sebagai sirkulasi asap, (8) langit-langit dihiasi lukisan abstrak, (9) bukaan sebagai pencahayaan, (10) memiliki fungsi khusus, (11) megaron



Gambar 2.16 Megaron Istana Mycenae dan Skias di Agora

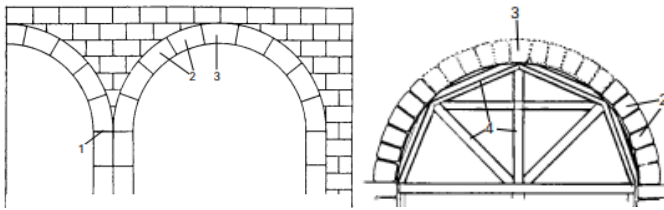


Gambar 2.17 Teater di Epidaurus dan Rumah Khas di Priene

Rumah penduduk bercat putih berdempetan menghadap ke megaron, terdiri dari ruangan sederhana di sekitar pelataran terbuka yang diapit sebuah serambi, eksterior kosong kecuali pintu masuk.

2. Romawi

Didirikan tahun 753 SM, memperluas kekuasaan hingga Italia (300 SM), dan mengendalikan sebagian besar dunia Barat (150 SM-400 M). Desain Romawi Kuno terinspirasi dari tatanan Yunani: tipe megaron, material batu bata lumpur, serta penyederhanaan kolom Doric dengan dasar tatanan Ionik (dikenal sebagai tatanan Tuscan). Ciri utama bangunan Romawi yaitu *Roman Arch* (sistem setengah lingkaran dari susunan batu pada interior untuk jendela dan pintu, dengan menggunakan penyangga kayu sementara). Sistem strukturnya disebut *centering* yang mampu menjangkau bukaan lebar, digunakan juga untuk atap (*Barrel Vault*/kubah terowongan).



Gambar 2.18 Struktur Centering Ruang Interior



Gambar 2.19 Pemandian Caracalla dan Ponte Sant'Angelo

Pada Pemandian Caracalla (211-17 M), interior kaya warna merupakan ekspresi dari kebesaran kekaisaran Romawi, dan jendela-jendela tinggi *clerestory* berfungsi memaksimalkan masuknya cahaya.



Gambar 2.20 Atrium dan Lukisan Dekorasi Rumah Vetti

Bangunan sekuler lainnya yaitu aula tertutup berkubah, biasanya satu atau dua lantai, terdiri dari beberapa kamar melalui lorong yang mengarah ke halaman terbuka tanpa atap (*atrium*) dengan kolam di bagian tengah (*impluvium*), dan dekorasi yang detail kaya warna.

D. ZAMAN ABAD PERTENGAHAN

1. Kristen Awal (313 M)

Dimulai saat agama Kristen diresmikan Kaisar Romawi Konstantinus.



Gambar 2.21 St. Maria di Cosmedin dan St. Costanza

Membutuhkan gereja, interior Basilika Romawi dianggap sesuai dan dijadikan acuan selanjutnya. Kriterianya: memiliki aula pertemuan, altar, *apse*, tempat khusus pendeta, dua sisi lorong pada *nave* yang diterangi jendela klerus tinggi, pemisahan antara ruang depan dan lorong, lantai marmer pola geometris berwarna kuat (merah dan hijau), kolom-kolom batu *Ionik* dan *Korintus*, atap kubah dicat atau dilapisi dengan mosaik menggambarkan tema-tema religius.

2. Byzantine dan Ravenna

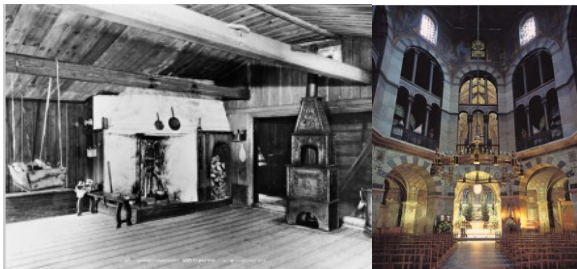
Sejak relokasi ibukota ke Bizantium (330 M), berganti nama menjadi Konstantinopel oleh kaisar Konstantinus, dan terjadi perpecahan Romawi Barat (Ravenna-gaya Kristen Awal dan Romawi) dan Romawi Timur (Bizantium-gaya Romawi memudar, berkembangnya ruang bebas kolom). Interior kaya dengan seni mosaik yang berfungsi sebagai didaktik sejarah gereja untuk publik yang buta huruf, denah pusat segi delapan, beratap kubah dari tembikar berongga untuk mengurangi berat struktur, kolom berwarna.



Gambar 2.22 St. Apollinare dan Hagia Sophia

E. **EARLY MEDIEVAL/THE DARK AGES (ROMANESQUE)**

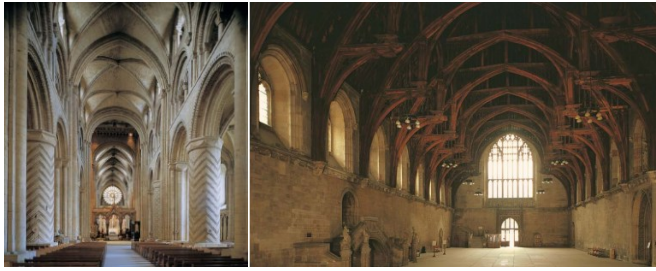
Dipicu konflik di Eropa Abad Pertengahan dan meningkatnya pengaruh Kristen gereja, yang disebut periode "Abad Kegelapan". Karakteristiknya ditandai dengan panel kayu yang suram, warna kalem pada elemen dekoratif, perabotan minimalis dan fungsional, dan lantai yang dibuat dari lempengan batu (Decoraid, 2024).



Gambar 2.23 Rumah Pertanian di Finlandia dan Palatine Chapel

F. **THE LATER MIDDLE AGES (GOTHIC)**

Selama Abad Pertengahan, desain interior di Eropa dipengaruhi oleh gaya Gotik (Fiell & Fiell, 2010), yang ditandai dengan lengkungan runcing, kubah bergaris, dan motif religius yang rumit.



Gambar 2.24 Durham Cathedral Inggris dan Aula Westminster

Kastil dan katedral menampilkan interior megah, lantai berwarna netral dihiasi permadani, jendela kaca patri, perabotan kayu, dan pencahayaan artifisial dari lilin hanya di gereja dan di rumah-rumah orang kaya, lampu hanya berupa sumbu dari kabel yang ditancapkan dalam mangkuk berisi minyak. Di rumah orang biasa, cahaya hanya cahaya matahari atau cahaya apa pun yang mungkin dari bukaan.

G. ZAMAN BARU (*NEW AGES*)

1. Renaissance (abad 15 dan 16)

Dunia barat modern merupakan awal zaman Renaissance (5000 SM), yaitu masa perubahan dalam seni, arsitektur, desain interior, dan aspek lain kehidupan manusia, pengenalan kembali warna dan ornamen bangunan, serta menandakan datangnya era baru pencerahan setelah masa yang suram (Gura & Pile, 2020). Denah bangunan Renaisans memiliki bentuk persegi dan persegi panjang, penggunaan bentuk *arch* simetris, proporsi didasarkan pada modul, ada ritme di setiap lantai, pintu yang ditempatkan di tengah ditandai dengan fitur seperti balkon, pengembangan pada desain yang *clear*, keteraturan, simetris, keseimbangann, serta penggunaan warna kontras yang mencolok (misal terang dan gelap).



Gambar 2.25 Siena Cathedral Italy dan Palazzo Davanzati

2. Barok dan Rokoko (abad 17 dan 18)

Ditandai kemewahan, drama, dan ornamen yang rumit, yang menarik perhatian pengaruh monarki Eropa (Pile & Gura, 2014). Interior dihiasi perabotan berlapis emas, dekorasi plesteran rumit, cermin berornamen, penggunaan furnitur Barok (cenderung besar, didominasi bentuk gemuk dan menonjol) dan furnitur Rokoko (kehalusan dan keanggunan), dan ruang mewah (Decoraid, 2024).



Gambar 2.26 Sala Bevilacqua-Milan dan Gianlorenzo Bernini

Seiring perkembangan abad ke-18, desainer interior di Eropa mulai mempopulerkan pengaruh tembikar Asia, motif bunga, dan furnitur dengan detail rumit seperti gading dan tatahan mutiara.

H. MODERN (awal abad 18-20)

Munculnya empat tokoh berpengaruh dalam arsitektur dan desain interior (desain objek dan elemen, ciri khas era modern), yaitu: Gropius (1883-1969), Ludwig Mies van der Rohe (1886-1969), Le Corbusier (1887-1965), dan Frank Lloyd Wright (1867-1959).



Gambar 2.27 German Exhibit Pavilion dan Villa Savoye

Karakteristik interior bersifat internasional, tidak harus simetris, sederhana, garis-garis tegas dan bersih, konstruksi beton, jendela kaca berukuran besar, *forms follow function*, bahan alami sebagai efek visual (batu, kayu), menonjolkan pencahayaan, banyak *open space area*, penggunaan furnitur ringan dan minimalis, dan warna estetik. Gaya-gaya baru yang berkembang di era modern seperti art deco, industrial, ekspresionis, kubisme, futuristik, art nouveau, konstruktivis, rasionalisme, fungsional, internasional, organik, visionary, dan utopia.

I. POST MODERN (abad 20-21)

Muncul dari tahun 1901, sebuah respon terhadap kekakuan dan beberapa gaya pada zaman modern (Pile & Gura, 2014). Ciri khasnya yaitu mengadaptasi elemen-elemen vernakular klasik, eklektik, menggabungkan referensi historis, *playful*,

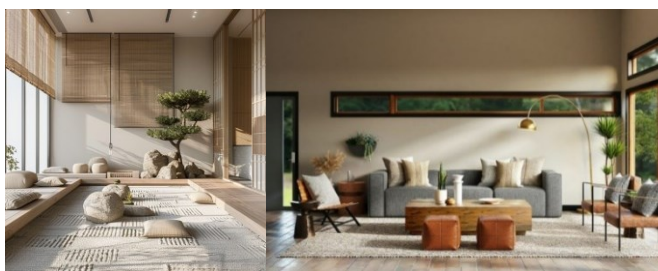
warna dan pola dinamis dalam desain khususnya furnitur, desain cenderung ekstrem, warna-warna provokatif dan elemen yang tidak biasa dalam interior.



Gambar 2.28 Rumah Venturi 1964 dan Rumah Gehry 1978

J. CONTEMPORARY TRENDS (abad 21)

Perkembangan mencakup keberlanjutan, teknologi, dan keragaman budaya. Interior kontemporer berkisar dari yang minimalis hingga maksimalis dan dipengaruhi secara global, yang mencerminkan beragam selera dan gaya hidup masyarakat saat ini.



Gambar 2.29 Konsep Zen Jepang dan Fengshui China Era Saat Ini

Lampiran: Tabel Era Perkembangan Desain Interior

Zaman	Tahapan		Periode
Prasejarah	Periode Batu dan Primitif	- <i>The First Shelters</i> - <i>Dolmen & Barrows</i> - Suku & Budaya - Pola & Desain	SM
	Pemukiman Permanen Pertama	- Amerika Utara, dan Tengah, Selatan - Mesopotamia - Mesir Kuno	
Peradaban Klasik	Yunani		2000SM
	Romawi		753SM
Abad Pertengahan (<i>The Middle Ages</i>)	Kristen Awal		0-395M
	Byzantium & Ravenna		395-1100M
Early Medieval (<i>The Dark Ages</i>)	Romanesque		1100-1200M
The Later Middle Ages	Gothik		1200-1500M
Zaman Baru (<i>New Ages</i>)	Renaissance		1500-1600M
	Barok & Rokoko		1600-1800M
Modern	Abad 18		1800M
	Abad 19		1900M
Post Modern	Abad 20		1901-2000M
Contemporary Trends	Abad 21		2001-sekarang

--- BAGIAN 3 ---

PRINSIP-PRINSIP DESAIN INTERIOR

A. ESTETIKA SEBAGAI ASPEK PENTING DALAM DESAIN INTERIOR

Seni sebagai artefak atau benda buatan manusia selalu dikaitkan dengan aspek estetik. Artefak pada prinsipnya dikategorikan mejadi tiga yaitu a) benda-benda berguna tetapi tidak estetis; b) benda-benda berguna dan estetis; dan c) benda-benda yang tidak memiliki kegunaan praktis namun estetis. Dalam hal ini kegiatan berkesenian dalam kategori (b) umumnya diasosiasikan dalam bidang desain yakni sebagai Ilmu Seni Terapan yang berorientasi pada aplikasi praktis dari konsep-konsep artistik dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. Ini berarti desain interior dan ilmu seni memiliki hubungan yang erat dalam menciptakan wujud lingkungan yang estetik. Walaupun demikian seni lebih terfokus pada ekspresi kreatif pribadi dan intuisi artistik, sedangkan desain memiliki prinsip yang lebih terstruktur dan metodologi yang terukur.

Desain interior sebagai cakupan Ilmu Seni Terapan berkaitan dengan Estetika dalam taksonomi keilmuannya. Aspek Estetika dalam desain tersirat dari bentuk wujud desain sebagai hal yang ditangkap pertama secara indrawi oleh pengamatnya. Dalam hal ini bentuk dibangun oleh elemen-elemen visual yang lazim disebut unsur-unsur desain yang mencakup titik, garis, bidang, tektur dan warna. Seluruh elemen visual disusun menjadi wujud desain dengan menghadirkan keindahan/estetik. Berdasarkan pertimbangan tersebut maka bahasan prinsip-prinsip Desain Interior juga

berpijak pada prinsip-prinsip estetika sebagai aspek penting dalam taksonomi keilmuan desain.

Menggali prinsip-prinsip desain interior dapat dipahami dengan difokuskan pada pemahaman tentang prinsip-prinsip estetika Barat karena latar belakang sejarah munculnya benih-benih ilmu desain merupakan manifestasi dari perpaduan seni dan kriya yang kesadarannya mulai dirasakan sejak revolusi industri di Inggris. Kenyataan ini disampaikan oleh Widagdo dalam pernyataannya yang mengatakan bahwa bahasan desain selalu bertolak dari kebudayaan Barat, karena berdasarkan pengelompokan babakan sejarah akan terlihat jelas jalur perkembangan sejarah yang pada akhirnya melahirkan metode berpikir yang menghasilkan desain modern (Widagdo, 2011).

Estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang disebut dengan indah (Djelantik, 1999). Istilah 'estetika' pertama kali dikenalkan oleh seorang filsuf Jerman bernama Alexander Gottlieb Baumgarten (1714-1762). Kemudian Leibniz (1646-1716) membedakan pengetahuan intelektual/*intellectual knowledge* dan pengetahuan indrawi/*sensuous knowledge* (Sachari, 2002). Pengetahuan intelektual ini disebut juga dengan pengetahuan tegas, sedangkan pengetahuan indrawi dianggap sebagai pengetahuan kabur. Dirumuskan bahwa tujuan seluruh pengetahuan indrawi adalah keindahan, dan untuk ilmu tentang pengetahuan indrawi itu dipergunakan istilah '*aesthetica*'. Istilah ini berasal dari bahasa Yunani '*aisthetika*' berarti hal-hal yang dapat diserap melalui panca indra. Jadi istilah awal '*aesthetica*' mengandung arti ilmu tentang pengetahuan indrawi, yang tujuannya adalah keindahan.

Secara historis, permasalahan-permasalahan estetika terutama yang berhubungan dengan hakikat keindahan telah menjadi obyek perenungan manusia sejak jaman klasik. Pada jaman Yunani Kuno persoalan yang selalu memicu perdebatan antar filsuf adalah pengertian dari kata 'keindahan'. Kaum Sufis di Athena, abad V sebelum Masehi memberikan definisi keindahan sebagai sesuatu yang menyenangkan terhadap penglihatan atau pendengaran. Keindahan dalam arti estetis bagi bangsa Yunani disebut '*symetria*' untuk keindahan yang berdasarkan penglihatan (karya pahat dan arsitektur) dan '*harmonia*' untuk keindahan yang berdasarkan pendengaran (musik).

Estetika sebagai salah satu cabang filsafat mulai dikembangkan sejak jaman Yunani, hal ini ditandai dengan munculnya teori-teori keindahan dari Plato dan Aristoteles. Plato memandang keindahan bentuk berdasarkan pada proporsinya. Bagi Plato terdapat dua macam keindahan, yakni keindahan yang sederhana dan keindahan yang kompleks. Keindahan sederhana menunjukkan adanya kesatuan yang sederhana, sedangkan keindahan yang kompleks menunjukkan adanya ukuran, proporsi dan unsur-unsur yang membentuk kesatuan objek. Dalam hal ini prinsip 'kesatuan' sebagai pokok keindahan, namun prinsip kesatuan bukanlah satu-satunya ciri keindahan. Kesatuan hanya merupakan salah satu karakteristik keindahan (Sumardjo, 2000). Hadirnya sesuatu yang indah bagi Plato karena adanya ukuran yang benar dan simetri, sebaliknya segala sesuatu yang ukurannya tidak beraturan selalu buruk rupannya. Plato menganggap bahwa 'keberaturan' (*order*) dan keterpaduan adalah gejala yang ikut menandai keindahan. Tidak jauh berbeda dengan pendapat Plato, Aristoteles memberi karakteristik mengenai

apa yang disebut dengan estetis. Baginya ciri-ciri keindahan baik pada alam maupun obyek seni adalah kesatuan dan keutuhan; harmoni dan keseimbangan; kejernihan dan segalanya yang memberikan suatu kesan kejelasan, terang, jernih, murni tanpa ada keraguan.

Khusus masalah arsitektur, pemikir dari Romawi bernama Marcus Vitruvius Pollio menjabarkan tiga unsur pedoman dasar berfikir di dalam arsitektur. Vitruvius menyebutkan bahwa arsitektur atau seni bangunan harus memenuhi tiga syarat, yaitu: *utilitas* (fungsi dan guna), *firmitas* (kekokohan dan kekuatan), dan *venustas* (keindahan), ketiga prinsip ini menjadi pijakan para arsitek dalam berarsitektur sejak jaman Renaisans dan berlaku hingga sekarang.

Syarat *utilitas* yang berkaitan dengan fungsi dan guna dari Vitruvius juga mengilhami munculnya diktum *form follow function* (bentuk mengikuti fungsi) yang dikumandangkan oleh Louis Henry Sullivan (1856-1924) ketika mulai tumbuhnya benih-benih modernisme di Amerika (Sumalyo, 1997). Slogan dari Sullivan ini dalam sejarah perkembangan desain selanjutnya menjadi prinsip dasar desain yang dianut secara universal bagi kalangan desainer.

Khusus tentang *venustas* (keindahan), Vitruvius menyebutkan bahwa *order*, *eurhythmy*, *symetry*, *propriety*, dan *economy* adalah merupakan prinsip-prinsip dasar untuk keindahan. *Order* berarti keberaturan dalam memilih komponen; *eurhythmy* adalah irama dalam arsitektur sehingga membentuk kesatuan arsitektonis; *symetry* adalah keseimbangan antar bagian-bagian bangunan; *propriety* adalah keterpaduan gaya atau prinsip bentuk tertentu yang menjadikan bangunan mempunyai sosok arsitektur dan memenuhi prinsip-prinsip bentuk yang sesuai, konsisten, dan menyatu; *economy*

menunjukkan manajemen pelaksanaan yang baik dengan biaya yang masuk akal (Widagdo, 2011). Buah pikiran dari Vitruvius ini masih dijadikan pijakan para desainer interior/arsitek dalam merancang hingga kini, karena sifat pemikirannya yang sangat mendasar, lugas, dan di dalamnya terkandung kebenaran-kebenaran yang universal.

Bertitik tolak pada prinsip-prinsip keindahan tersebut, bahwa 'estetika' dalam desain interior adalah nilai-nilai yang menyenangkan mata dan pikiran sebagai nilai bentuk dan ekspresi. Keindahan bentuk memiliki dasar tertentu yang disebut dengan prinsip-prinsip estetika, yakni: keterpaduan, keseimbangan, proporsi dan irama. Keindahan merupakan ekspresi yang timbul dari pengalaman melihat atau mengamati wujud desain interior. Unsur yang dapat dilihat atau diamati dalam wujud desain interior adalah bentuk, maka media untuk mendapatkan keindahan ekspresi adalah bentuk. Dengan pengalaman mengamati, memasuki, dan menempati interior bangunan akan dapat dirasakan sikap batin desainer. Ini berarti nilai estetika atau ciri-ciri yang dapat membangkitkan nilai estetis dalam karya desain interior adalah sifat yang memang ada dan melekat pada karya desain, di samping tanggapan perasaan dan persepsi pengamat.

Berdasarkan uraian pada sub judul ini, maka penelusuran dan penjelasan prinsip-prinsip desain interior berpijak pada prinsip estetika dan hasil turunan berbagai teori pedoman dasar berpikir dari filsuf dan pakar desain. Oleh karena itu prinsip-prinsip desain interior dimaksud mencakup kesatuan (*unity*), keberaturan (*order*), fungsional, keseimbangan (*balance*), proporsi (*proportion*) dan irama (*rhythm*). Seluruh prinsip-prinsip desain interior ini diuraikan dalam masing-masing subjudul sebagai berikut.

B. PRINSIP KESATUAN (*UNITY*)

Kesatuan dalam wujud desain interior berarti tersusunnya beberapa unsur menjadi satu kesatuan yang utuh dan serasi. Djelantik dalam tulisannya yang berjudul 'Estetika Sebuah Pengantar' mendefinisikan kesatuan atau keutuhan (*unity*) adalah adanya kaitan yang erat antara satu komponen dengan komponen lainnya dalam suatu komposisi. Terdapat hubungan yang bermakna (*relevan*) antar bagian tanpa adanya bagian yang sama sekali tidak berguna. Hubungan *relevan* yang dimaksud bukan berarti gabungan semata-mata tanpa perhitungan yang matang, namun suatu gabungan dimana yang satu memerlukan kehadiran yang lain dan saling mengisi. Dengan demikian terjalin kekompakan antara bagian yang satu dengan yang lainnya (Djelantik, 1999).

Mencapai prinsip keterpaduan dalam interior bangunan memang bukan sesuatu yang mudah. Karena semakin tinggi nilai kompleksitas yang ditampilkan dalam sebuah wujud desain, maka akan semakin sulit mencapai keterpaduan, namun jika berhasil, nilai keterpaduan tersebut akan semakin besar.

Dalam desain interior keterpaduan dapat dicapai dari gabungan semua segi elemen interior dan eksterior bangunan sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh dan serasi. Dengan kata lain sebuah desain interior baik wujud denahnya, volume ruang interiornya, dan komposisi eksteriornya hendaknya diatur membentuk suatu keseluruhan yang harmonis. Ishar mengatakan beberapa prinsip yang dapat dilakukan untuk mencapai kesatuan, yakni : *pertama*, dengan menggunakan bentuk geometris. Bentuk geometris yang sederhana seperti kubus, kerucut, piramida, bola, silindris memiliki bentuk-bentuk yang utuh, sehingga melalui bentuk ini keterpaduan

akan mudah diciptakan; *kedua*, dengan subordinasi dan dominasi. Prinsip ini sangat tepat digunakan untuk merancang karya desain yang memiliki beberapa unsur. Subordinasi dilakukan dengan cara mengecilkan unsur-unsur minor sehingga dapat menonjolkan unsur-unsur yang lebih penting. Unsur-unsur yang kurang penting dibuat agar tidak bersifat dominan sehingga membantu penonjolan unsur yang lebih penting, dengan demikian perpaduan yang harmonis dapat dicapai; *ketiga*, dengan dominasi. Dominasi adalah kebalikan dari subordinasi, yakni membesarkan atau menonjolkan unsur-unsur yang lebih penting.

C. PRINSIP KEBERATURAN (*ORDER*)

Prinsip keberaturan dalam desain interior mengacu pada penggunaan pola atau susunan yang teratur dan terorganisir secara visual. Ini mencakup pengaturan elemen-elemen desain dengan cara yang dapat diprediksi atau mengikuti aturan tertentu, sehingga menciptakan tampilan yang teratur dan kohesif.

Kehadiran keberaturan sangat penting dalam desain interior karena dapat memperkuat kesan visual, memudahkan dalam pemahaman desain, dan mempercepat interaksi wujud desain interior dengan penggunaannya. Menciptakan keberaturan dalam desain interior dapat ditempuh melalui beberapa hal yaitu: 1) memilih palet warna yang konsisten untuk digunakan di seluruh ruangan. Hindari perubahan yang drastis dalam pemilihan warna yang dapat mengganggu keseimbangan visual; 2. Gunakan material yang seragam atau memiliki kesamaan visual dan tekstur dalam desain, sehingga menciptakan kesan yang kohesif; 3) Pola tata letak furniture dan elemen dekorasi yang konsisten. Ini dapat dicapai dengan

implementasi keteraturan dalam menentukan pola dan ketinggian letak elemen dekorasi, jarak antar furniture, dan arah orientasi furniture. Tata letak furniture dan elemen pintu yang teratur dapat membangun pola pergerakan yang logis dan konsisten di dalam ruangan. Ini membantu menciptakan aliran yang baik dan teratur, bahkan memudahkan navigasi; 4) Keberaturan dalam wujud desain interior juga dapat tercipta melalui pencahayaan ruangan yang konsisten dalam hal warna, intensitas, dan tipe pencahayaan yang digunakan.

D. PRINSIP FUNGSIONAL (*FUNCTIONAL*)

Desain interior harus memenuhi prinsip fungsional. Prinsip ini sangat penting karena dapat memastikan ruang tersebut bisa digunakan secara efisien dan nyaman oleh penghuninya. Mengutamakan aspek fungsionalitas dapat menghadirkan desain yang mengakomodasi seluruh kebutuhan dan aktivitas dari civitasnya sehari-hari. Desainer yang selalu mempertimbangkan aspek fungsional dalam karyanya menciptakan rancangan yang selalu memaksimalkan ketersediaan ruang, sehingga dapat meningkatkan produktivitas dan kenyamanan pengguna. Pertimbangan fungsional membantu mencegah kemungkinan masalah yang dapat muncul dari ketidakcocokan antara desain dan penggunaan praktis ruang tersebut.

Memenuhi aspek fungsional dalam desain interior dilakukan dengan memahami kebutuhan dan preferensi pengguna serta tujuan dari ruang yang didesain. Memahami kebutuhan pengguna dapat dilakukan dengan melakukan penelitian dan analisis secara mendalam tentang pengguna, kegiatan yang dilakukan dalam ruangaa, hingga kondisi lingkungan tempat interior tersebut dibangun. Analisis kebutuhan ini semakin baik

jika mampu mempertimbangkan kemungkinan-kemungkinan terjadinya perubahan kebutuhan di masa depan. Dengan demikian desain yang ditetapkan dapat selalu mengayomi kebutuhan pengguna, tetap relevan dan berfungsi selama mungkin (*longlivity*) tanpa memerlukan banyak perubahan atau pembaharuan.

Prinsip fungsional dalam desain interior akan semakin terpenuhi bila memenuhi aspek Ergonomi. Ergonomi sebagai ilmu yang mempelajari interaksi antara manusia dan elemen-elemen lingkungan kerja atau produk yang digunakan. Dalam konteks desain interior mencakup penyesuaian desain, tata letak, dan lingkungan kerja agar sesuai dengan kebutuhan, kenyamanan, dan keselamatan manusia. Ergonomi mempertimbangkan faktor-faktor seperti antropometri (ukuran tubuh manusia), biomekanika (gerakan tubuh), lingkungan kerja, serta aspek psikologis dan sosial. Desain interior yang mempertimbangkan aspek ini akan menjawab prinsip fungsional; memenuhi prinsip efisiensi kerja ketika beraktivitas di dalamnya; serta mengurangi risiko cedera dan kelelahan yang disebabkan oleh interaksi yang tidak sesuai antara civitas dan lingkungan interior.

E. PRINSIP KESEIMBANGAN (*BALANCE*)

Keseimbangan adalah suatu nilai yang ada pada setiap obyek, dengan daya tarik visualnya di kedua sisi pusat keseimbangan atau pusat daya tarik adalah seimbang. Rasa keseimbangan (*balance*) dalam desain interior paling mudah tercapai melalui pola simetri yang disebut dengan *symmetric balance*. Simetri dapat muncul apabila terdapat sumbu-sumbu atau pusat untuk melakukan strukturisasi bentuk dan ruang, dengan kata lain suatu kondisi simetri menuntut susunan yang seimbang

dari pola-pola bentuk yang hampir sama terhadap suatu garis sumbu. Keseimbangan yang dicapai melalui pola simetris sering disebut juga keseimbangan formal. Kehadiran simetri dalam desain interior dapat melahirkan efek ketenangan karena adanya keseimbangan.

Selain dengan pola simetri, keseimbangan juga dapat dicapai dengan pola asimetri (*a-symmetric balance*). Keseimbangan yang diperoleh dari pola asimetris disebut juga *dynamic balance*. Keseimbangan ini terjadi jika ada daya tarik keindahan yang sama pada setiap sisinya meskipun bentuknya tidak sama. Walaupun demikian keseimbangan asimetri dituntut sama kuatnya seperti dalam bentuk simetris. Menurut Ishar penekanan yang kuat pada pusat keseimbangan merupakan prinsip utama untuk keseimbangan informal dalam desain. Ini terjadi karena mata lebih sukar mencari pusat keseimbangan dibandingkan dengan bentuk simetris, maka pusat keseimbangan harus lebih ditonjolkan. Di samping penonjolan pusat keseimbangan, prinsip ungkitan juga dapat dilakukan untuk memperoleh keseimbangan nonformal, contohnya: sumbu simetris biasanya terletak pada pintu masuk, oleh karena itu kiri dan kanan pintu hendaknya ada daya tarik yang seimbang. Jika di satu sisi merupakan masa yang besar dan sisi lainnya adalah masa yang kecil, maka jarak masa yang kecil harus lebih jauh dari garis sumbu dan sebaliknya untuk masa yang besar. Dengan demikian keseimbangan akan dapat dicapai.

F. PRINSIP PROPORSI (*PROPORTION*)

Proporsi adalah hubungan antar bagian-bagian dari suatu karya desain dan hubungan antar bagian dengan keseluruhan. Proporsi yang baik dalam bangunan bila bagian-bagian dari bangunan didasarkan pada suatu perbandingan tertentu.

Secara historis, sejak jaman Yunani hingga kini masalah proporsi merupakan bagian yang penting dalam menciptakan keindahan pada seni dan arsitektur. Ini terbukti dengan lahirnya beberapa teori keindahan berdasarkan proporsi.

Bagi bangsa Yunani keindahan adalah kualitas dari benda-benda yang tersusun. Hubungan dari susunan bagian-bagian benda yang menciptakan keindahan, dapat dinyatakan dalam bentuk perimbangan dan perbandingan angka-angka. Ini dibuktikan oleh mazhab *Phytagoras*, baginya perimbangan yang menyenangkan untuk dilihat dan karenanya disebut indah adalah bentuk empat persegi panjang dan elips yang masing-masing mempunyai proporsi 1 : 1,6.... atau bila dijadikan angka bulat 3 : 5. Perbandingan ini lahir berdasarkan rumus perbandingan yang dimuat dalam buku geometri karangan Euclid. Rumus tersebut menetapkan bahwa sebuah garis lurus dikatakan terpotong dalam perbandingan besar dan lebih kecil bilamana seluruh garis mempunyai perbandingan dengan potongan yang lebih besar sebagaimana potongan yang lebih besar mempunyai perbandingan dengan potongan yang lebih kecil. Dalam aljabar perbandingan ini ditulis dengan rumus $A/B = (A + B)/A$ atau dalam angka perbandingan 1 : 1,6. (lihat Gambar 1) Perimbangan ini terkenal dengan nama *Golden Ratio* (perbandingan keemasan) atau *Golden Section* (Belahan Keemasan).

Teori keindahan berdasarkan kaidah ini didukung oleh para filsuf, dan dipraktikkan oleh para arsitek sejak jaman Yunani kuno hingga kini. Dari penyelidikan ternyata bahwa bentuk geometri dari sebuah bangunan gedung atau karya seni apapun yang menerapkan ratio ini akan enak untuk dipandang, bahkan menurut Jay Hambridge, keindahan bagian muka gedung Parthenon di Athena juga dibangun dengan

harmonis dan berlaku sebagai sistem ukuran yang menentukan panjang, bidang, dan ruang yang sesuai dengan skala manusia (lihat Gambar 1). Corbusier adalah arsitek pertama di abad XX yang desainnya mengacu dan memanfaatkan deret bilangan *Fibonacci* (Widagdo, 2011).

Proporsi dapat dicapai pula berdasarkan pertimbangan fungsi, karena fungsi amat menentukan ukuran panjang, tinggi, dan luas ruang. Proporsi bangunan yang baik jika unsur-unsur bangunan ditempatkan secara wajar, misalnya tinggi langit-langit, luas ruangan, lebar pintu dan lebar jendela yang diperoleh dari pertimbangan fungsi. Violet-le-Duc mendefinisikan proporsi sebagai hubungan dimana antara keseluruhan bagian-bagiannya berada dalam hubungan yang logis, penting, dan karakteristiknya sedemikian rupa sehingga dapat memuaskan akal dan mata.

G. PRINSIP IRAMA (*RHYTHM*)

Djelantik secara umum mengartikan Irama sebagai suatu kondisi yang menunjukkan kehadiran sesuatu yang terjadi berulang-ulang secara teratur. Lebih khusus lagi Artini Kusmiati dari sudut pandang desain Komunikasi Visual mendefinisikan irama sebagai pengulangan yang dilakukan secara teratur diberi tekanan atau aksen. Pengertian irama dalam arsitektur menurut Ishar adalah pengulangan ciri secara sistematis dari unsur-unsur yang mempunyai hubungan yang dikenal. Jadi hakikat irama adalah pengulangan unsur-unsur bentuk dan sifat yang sama dalam *interval*.

Irama merupakan salah satu unsur utama untuk mencapai keindahan, sehingga semua cabang seni yang bermuara pada nilai estetik selalu menempatkan irama sebagai sesuatu yang mutlak hadir. Irama tidak hanya terdapat dalam seni musik,

seni kerawitan, ataupun seni tari, namun berperan juga dalam desain interior. Bagi Djelantik, penampilan garis yang sama bentuknya secara ritmis, bidang-bidang berwarna berulang secara teratur di atas gambar, jejeran wujud yang sama secara teratur dalam ruangan, semua itu melibatkan peran irama yang dapat menambah keutuhan dan mutu estetik karya (Djelantik, 1999). Irama dalam wujud desain interior mengandung pengertian pengulangan unsur-unsur desain, seperti bentuk garis-garis lurus, lengkung, bentuk masif, perbedaan warna, kolom-kolom, jarak unsur-unsur yang sama dan mirip, dan jenis-jenis pembukaan. Irama dalam desain interior digunakan untuk menghilangkan kesan monoton atau menghilangkan kesan yang sama dan menjemukan. Irama juga berfungsi untuk mengarahkan perhatian dari suatu tempat atau bidang ketempat atau bidang yang lain sehingga tercipta suatu kesan gerak.

Dalam konteks desain interior, irama dapat dibedakan menjadi empat jenis, *pertama*, irama dengan pengulangan, yakni suatu bentuk yang sama muncul berkali-kali dengan sifat yang sama dalam interval. Pengulangan dapat bersifat tetap dan pasti, namun dapat juga dengan perubahan. Pengulangan yang bersifat tetap cenderung menghasilkan irama yang sederhana; *Kedua*, adalah irama progresif, yakni irama yang lahir tanpa melalui pengulangan bentuk yang sama atau jarak yang sama, namun semuanya berubah dengan teratur, sehingga bentuk yang satu mirip dengan bentuk yang lain atau jarak yang satu dengan yang lain hampir sama. Irama progresif tumbuh karena menunjukkan gerak atau perubahan yang bersifat progresif naik, turun, naik-turun atau sebaliknya. *Ketiga*, irama terbuka atau tertutup. Irama terbuka adalah pengulangan bentuk yang sama dan dengan jarak yang sama tanpa menentukan suatu permulaan dan pengakhiran. Irama tertutup adalah

pengulangan bentuk dan jarak yang sama dan dengan pemberian awalan dan akhiran; *Keempat*, irama klimaks, sepanjang pengulangan unsur-unsur bentuk dan jarak yang sama disertai dengan klimaks. Kadang klimaks juga digunakan sebagai akhir dari sebuah irama.

Seluruh prinsip desain interior merupakan factor penting penting keberhasilan perancangan interior bangunan. Seluruh prinsip ini memberikan dasar yang kuat untuk menciptakan ruang yang dapat digunakan secara efisien dan nyaman, estetik, dan berdaya tarik bagi penghuni/pengguna ruang tersebut. Prinsip-prinsip desain interior dapat membangun identitas, karakter interior, dan menciptakan atmosfir yang dituju baik untuk rumah tinggal, hotel, kantor, restaurant, dan ruang publik lain.

--- BAGIAN 4 ---

ESTETIKA DAN WARNA:

PENGARUH WARNA DAN ESTETIKA PADA

SUASANA RUANG

A. ESTETIKA DAN WARNA DALAM INTERIOR

Estetika berasal dari kata *'aisthetika'* dalam bahasa Yunani, yang berarti hal-hal yang dapat diserap panca indra. Menurut (Atika, 2021), estetika merupakan sebuah bidang ilmu yang membahas tentang keindahan. Sebuah penempatan bagian-bagian berdasarkan pola dan aturan keselarasan. Tidak hanya tentang visual atau tampilan, estetika juga mencakup keindahan makna yang terkandung di dalamnya. Menambahkan pendapat tersebut, menurut (Kerdiati, 2022) estetika adalah kepuasan yang dirasakan oleh seseorang saat melihat sesuatu. Selain itu, sesuatu dianggap indah jika berhasil mencapai tujuan, fungsi, atau kegunaannya.

Dalam bidang desain interior, estetika berperan penting sebagai salah satu pendukung desain. Estetika mengacu pada nilai keindahan dan kesan visual yang dihasilkan oleh elemen-elemen ruang. Hal ini melibatkan keseimbangan dan harmoni antara berbagai elemen ruangan, termasuk warna. Warna, sebagai salah satu elemen estetika yang penting, memainkan peran krusial dalam menciptakan suasana dan memengaruhi kesan ruangan tersebut.

Warna merupakan cara suatu objek menyerap atau memantulkan cahaya yang dapat terlihat dalam spektrum warna. Menurut Sanyoto (Sanyoto, 2010) dalam bukunya, warna dianggap sebagai sebuah fenomena gelombang cahaya yang diterima oleh indra pengelihatan. Warna bisa terlihat

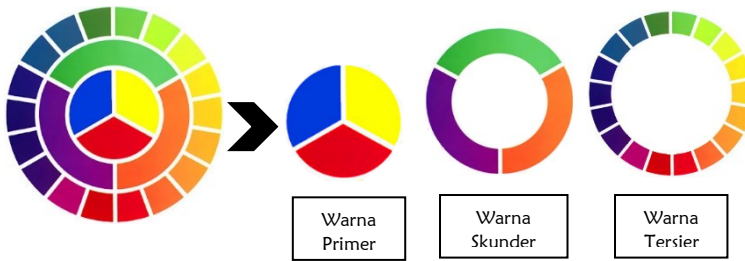
dikarenakan cahaya yang menimpa suatu benda, dan dari benda tersebut cahaya dipantulkan kembali ke indra pengelihatan. Setiap warna mampu memberikan identitas dan kesan yang berbeda-beda, hal tersebut ditentukan oleh kondisi pengamatnya.

Keberadaan warna mencangkup kepada seluruh aspek kehidupan. Dalam dunia bisnis, warna dapat menjadi identitas yang melekat pada suatu produk dan dapat menciptakan karakter tertentu. Dalam bidang desain interior warna memiliki arti yang lebih luas lagi, tidak hanya sekedar lapisan cat atau alat pemenuh keindahan. Warna dapat menyampaikan makna dan berkaitan dengan emosi manusia yang dapat mempengaruhi psikologi.

B. TEORI WARNA

Teori mengenai warna terus berkembang dari masa ke masa, para ahli menggali lebih dalam mengenai skema, suhu, psikologi, dan terminologi warna. Hal tersebut bertujuan untuk memudahkan komunikasi melalui sistem warna. Warna tidak hanya sekedar berupa fenomena visual, namun juga dapat memengaruhi emosi, budaya, dan komunikasi manusia. Sebagai sebuah pengalaman visual yang paling penting, warna mampu mempengaruhi manusia untuk melihat dan memproses berbagai informasi yang ada (Majidah dkk., 2019). Dengan memilih dan memadukan warna yang tepat, kita dapat menciptakan ruang yang indah, nyaman, dan sesuai dengan kebutuhan. Untuk itu sebelum dapat menerapkan warna dengan baik kedalam sebuah perancangan ruang, ada baiknya terlebih dahulu mengenal lebih dekat mengenai jenis-jenis warna yang ada melalui lingkaran warna.

Lingkaran warna, merupakan alat bantu visual yang digunakan untuk memahami hubungan antar warna. Lingkaran ini terdiri dari berbagai warna yang disusun secara melingkar berdasarkan hubungan harmonisnya.



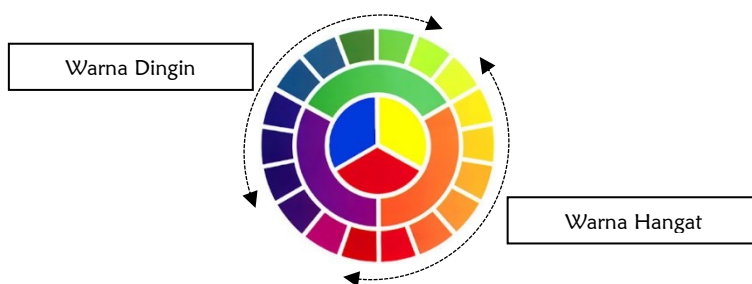
Gambar 4.1. Warna primer, sekunder, dan tersier dalam lingkaran warna

Menurut Akmal & Vernita (2006) dalam lingkaran warna, jenis-jenis warna terbagi kedalam tiga golongan, yaitu warna primer, warna skunder dan tersier seperti yang terlihat pada gambar di atas.

- Warna Primer adalah warna dasar dalam lingkaran warna, yang terdiri dari warna merah, kuning, dan biru. Perpaduan ketiga warna ini lah yang menciptakan warna-warna lainnya dan paling mudah dikenali.
- Warna Sekunder adalah warna yang muncul dari percampuran dua warna primer. Contoh, warna merah dan biru dicampur menghasilkan warna ungu,
- Warna Tersier adalah warna-warna yang dihasilkan dari mencampurkan warna primer dan warna skunder disebelahnya.

Selain penggolongan ketiga jenis warna di atas, lingkaran warna juga dapat dikategorikan melalui spektrum warnanya.

Spektrum warna adalah rentang warna yang terlihat oleh mata manusia. Rentang ini dimulai dari warna merah pada ujung panjang gelombang (panjang gelombang terpanjang) dan berakhir pada warna ungu pada ujung pendek gelombang (panjang gelombang terpendek). Warna dengan gelombang panjang memancarkan bias warna yang kuat dan mendominasi, sehingga dikategorikan sebagai warna hangat. Sebaliknya, warna dengan gelombang pendek memiliki bias warna yang sejuk, sehingga digolongkan menjadi warna dingin.



Gambar 4.2. Penggolongan spektrum warna hangat dan warna dingin

Warna bersifat sangat fleksibel, dikatakan demikian karena dapat memberikan kesan yang berbeda-beda tergantung kombinasi atau perpaduan warnanya. Menurut (Sanyoto, 2010) perpaduan atau keselarasan warna dapat dibagi ke dalam tiga kategori, yaitu :

- Warna monochromatik atau warna tunggal, merupakan skema warna yang menggunakan satu warna utama dengan berbagai tingkat kecerahan atau kegelapan. Perpaduan warna ini memberikan kesan sederhana, monoton, dan cenderung membosankan.



Gambar 4.3. Penerapan warna monochromatik atau warna tunggal

- Warna harmonis, merupakan kombinasi warna yang masih saling berhubungan dan posisinya berdekatan dalam lingkaran warna. Sebagai contoh, warna orange dipadukan dengan warna merah dan kuning. Perpaduan warna ini memberikan kesan dinamis dan enak dilihat.



Gambar 4.4. Penerapan warna harmonis

- Warna kontras, merupakan kombinasi warna yang saling bersebrangan dalam lingkaran warna. Dibandingkan warna tunggal dan warna harmonis, pengaplikasian kombinasi warna kontras paling sulit dilakukan. Kesalahan dalam membuat komposisi dan proporsi warna kontras dapat menciptakan kesan yang berantakan.



Gambar 4.5. Penerapan warna kontras

C. MEMBANGUN HARMONI RUANG MELALUI ESTETIKA DAN WARNA

Estetika dan warna merupakan dua elemen fundamental yang saling terkait erat dalam menciptakan ruang interior yang indah dan nyaman. Dalam konteks perancangan interior, estetika mengacu pada studi tentang bagaimana menciptakan ruang yang indah. H.K Ishar dalam (Kerdiati, 2022) estetika dalam arsitektur dapat dilihat melalui dua sudut pandang, yaitu melalui bentuk dan ekspresi. Keindahan bentuk merupakan keindahan yang dicapai melalui prinsip-prinsip desain (kesatuan, keseimbangan, focal point, dan lainnya), pemenuhan fungsi, keamanan struktur, dan penerapan elemen desain seperti warna, material, tekstur dan lain-lain. Sedangkan keindahan ekspresi merupakan keindahan yang dapat dirasakan melalui kepekaan ekspresi dan interpretasi

masing-masing pengamat. Dimana hal ini bersumber dari tanggapan perasaan masing-masing pengamat, sehingga pengalaman estetis yang didapat oleh masing-masing pengamat akan berbeda-beda.

Estetika dan warna berperan penting dalam mencapai harmoni ruang, menciptakan suasana yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan. Menciptakan harmoni ruang yang indah dan nyaman bukan hanya tentang estetika dan warna, tetapi juga tentang bagaimana keduanya dipadukan dengan selaras.

Dalam bidang desain interior, integrasi warna dalam berbagai elemen ruang seperti lantai, dinding, plafon, furnitur, aksesoris dan lainnya berkontribusi pada pembentukan karakter ruang secara menyeluruh. Berikut ini merupakan beberapa pengaruh warna terhadap perancangan ruangan :

1. Memberikan Dampak Psikologi dan Mempengaruhi Atmosfer Ruang

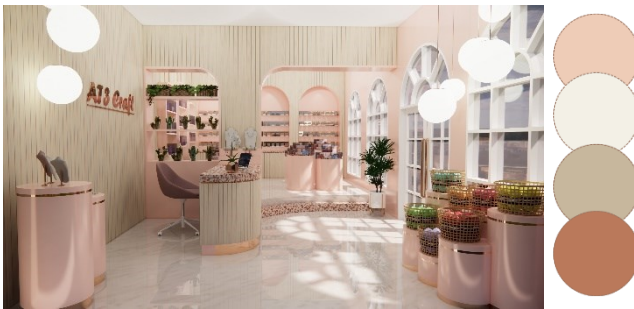
Warna memengaruhi persepsi, emosi, dan perilaku manusia. Warna memiliki kekuatan untuk membangkitkan berbagai macam reaksi psikologi dari dalam diri seseorang. Pemahaman tentang psikologi warna dapat membantu kita menggunakan warna secara efektif dalam bidang desain interior, Beberapa prinsip penting dalam psikologi warna adalah

- **Warna Hangat (merah, jingga, kuning):** Dapat membangkitkan energi, semangat, gairah, dan antusiasme. Mampu membangkitkan perasaan bahagia, optimis, kreatif, dan ceria.. Cocok untuk ruang keluarga, dapur, dan area makan atau area lainnya yang ingin terasa energik dan positif.

- Warna Dingin (biru, hijau, ungu): Memberikan kesan tenang, damai, sejuk, dan menyegarkan. Cocok untuk kamar tidur, ruang belajar, dan area relaksasi atau area lain yang membutuhkan suasana damai.
- Warna Netral (putih, hitam, abu-abu): Menciptakan kesan luas, bersih, modern, minimalis, dan elegan. Cocok untuk berbagai ruangan dan dapat dengan mudah dipadukan dengan jenis warna lain.

2. Pendukung Konsep Desain

Warna merupakan salah satu elemen fundamental dalam desain yang memiliki peran penting dalam membangun identitas, dan menyampaikan pesan. Setiap konsep desain memiliki identitas warna tertentu, yang dapat memperkuat maksudnya.



Gambar 4.6. Penerapan warna kontras

Sebagai contoh gambar di atas merupakan perancangan interior untuk sebuah toko yang khusus menjual pernak-pernik wanita. Mengusung konsep feminim, dominan menggunakan warna-warna pastel seperti pink, putih dan cream. Pemilihan warna- warna tersebut memperkuat kesan feminim dari konsep tersebut.

3. Sebagai Vocal Point

Warna memiliki kemampuan untuk menarik perhatian dan membangun penekanan pada elemen-elemen tertentu. Penggunaan warna sebagai vocal point (titik fokus) dapat membantu mengarahkan pandangan civitas dan menciptakan hierarki visual dalam desain. Hal ini dapat dilakukan dengan memadukan warna kontras dengan warna lain yang lebih dominan disekitarnya. Warna kontras ini bertujuan untuk memberikan penekanan pada bidang atau objek tertentu, sehingga pandangan setiap orang akan selalu tertuju pada objek tersebut. Contoh pengaplikasian warna sebagai vocal point dapat terlihat pada gambar di bawah ini

Gambar 4.7. Penerapan warna sebagai vocal point



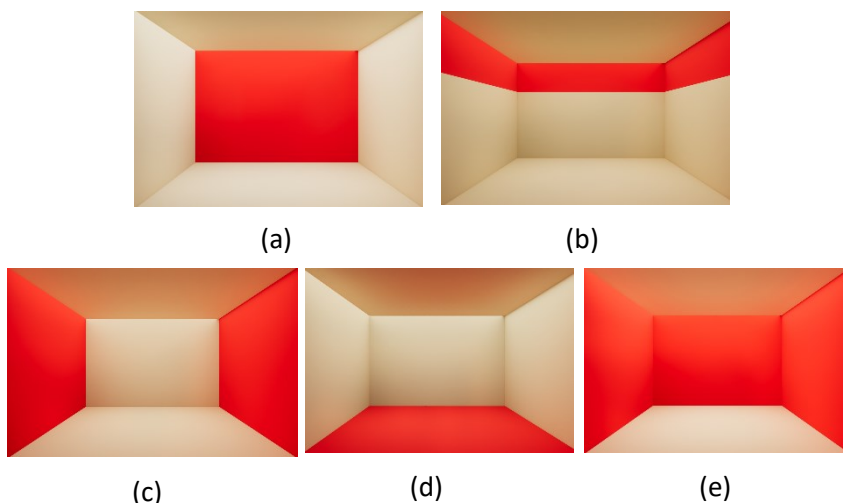
Ruangan yang didominasi oleh warna netral seperti hitam dan putih pada bagian dinding belakangnya diisi dengan lukisan besar berwarna merah. Warna merah pada lukisan tersebut terlihat mencolok dan secara otomatis mencuri perhatian siapa pun yang melihatnya.

4. Mempengaruhi Persepsi Ruang

Memilih dan memadukan warna merupakan salah satu aspek terpenting dalam desain interior. Seringkali dalam sebuah perancangan interior, warna digunakan sebagai cara paling

instan untuk merubah suasana ruang. Warna memiliki pengaruh signifikan terhadap persepsi ruang. Melalui pemilihan warna yang tepat dapat mengkoreksi dimensi ruang yang kurang proporsional, termasuk di dalamnya membantu menciptakan ilusi ruangan yang lebih luas, lebih kecil, lebih tinggi, atau lebih rendah.

Gambar 4.8. Warna mempengaruhi persepsi ruang



Gambar di atas merupakan beberapa contoh penerapan warna yang dapat mempengaruhi persepsi ruan.

- (a) warna merah diaplikasikan pada dinding bagian belakang, membuat ruangan berkesan pendek
- (b) warna merah diaplikasikan sebagai border / pinggiran dinding bagian atas, membuat dinding terasa lebih pendek.
- (c) warna merah diaplikasikan pada dinding samping kanan dan kirim, menciptakan kesan ruangan yang melorong atau memanjang

- (d) warna merah hanya diaplikasikan pada lantai, sedangkan dinding dan plafon tetap menggunakan warna cerah, menimbulkan kesan ruang yang luas dan lapang
- (e) warna merah diaplikasikan pada seluruh ruang kecuali lantai, membuat ruangan terkesan penuh.

Warna merupakan alat yang ampuh untuk memanipulasi persepsi ruang dan menciptakan suasana yang diinginkan. Dengan memahami psikologi warna dan menerapkannya dengan tepat, desainer interior dapat menciptakan ruang yang indah, nyaman, dan sesuai dengan kebutuhan serta tujuan penggunaannya.

5. Sebagai Pembatas dan Penanda Suatu Area

Sebuah ruang tidak hanya bisa dibatasi oleh objek fisik seperti dinding atau partisi saja, namun penggunaan warna yang berbeda juga dapat menjadi sebuah batasan antara area satu dan yang lainnya.



Gambar 4.9. Warna sebagai penanda batas ruang

Gambar di atas merupakan sebuah contoh penggunaan warna untuk membatasi atau menegaskan fungsi suatu area. Warna yang digunakan adalah warna yang kontras dengan warna sekitar. Melalui cara ini, terlihat dengan jelas perbedaan fungsi

dari area tersebut, sekaligus dapat menjadi aksen atau vocal point dalam ruangan.

D. MENENTUKAN WARNA YANG TEPAT

Menentukan warna untuk sebuah ruangan sering kali terlihat mudah, namun pada kenyataannya diperlukan berbagai pertimbangan untuk dapat memutuskan warna apa yang harus digunakan. Warna yang tepat dapat meningkatkan mood, produktivitas, dan kualitas hidup penghuni ruangan. Namun kebalikannya, apabila kita salah dalam memadukan warna maka dapat berakibat ruangan tersebut menjadi tidak nyaman digunakan untuk beraktifitas. Berikut merupakan beberapa hal yang harus diperhatikan sebelum menentukan warna apa yang hendak digunakan:

- **Fungsi ruangan.** Hal pertama yang harus diketahui saat akan memilih warna ruang adalah akan digunakan sebagai apa ruangan tersebut. Telah dijelaskan sebelumnya bahwa warna dapat memberikan dampak psikologi. Sehingga dengan mengetahui fungsi ruang, maka dapat diaplikasikan warna yang sesuai, contohnya seperti gunakan warna-warna cerah dan energik untuk ruang bermain anak, warna netral dan tenang untuk ruang kerja, dan warna hangat dan welcoming untuk ruang tamu.
- **Ukuran atau Dimensi Ruangan.** Dengan mengetahui dimensi ruang, dapat ditentukan apakah ruang tersebut sudah memiliki proporsi ruang yang baik atau masih memerlukan penyesuaian. Gunakan warna-warna terang dan netral untuk membuat ruangan terasa lebih luas dan terbuka. Hindari penggunaan warna-warna gelap dan mencolok yang dapat membuat ruangan terasa lebih sempit
- **Pencahayaan ruang.** Warna tidak hanya berasal dari permukaan benda atau material pembentuk bangunan saja

namun, warna juga bisa berasal dari pencahayaan ruang. Sebelum memutuskan warna yang akan digunakan, ada baiknya mencari tahu terlebih dahulu mengenai jenis pencahayaan ruangnya. Warna-warna terang akan terlihat lebih cerah dalam ruangan dengan pencahayaan yang baik, Sedangkan warna-warna gelap akan terlihat lebih gelap dalam ruangan dengan pencahayaan yang minim. Selain itu gunakan warna-warna hangat untuk ruangan dengan cahaya lampu yang dingin, dan gunakan warna-warna dingin untuk ruangan dengan cahaya lampu yang hangat.

- **Preferensi pribadi pengguna ruang.** Untuk jenis ruang atau bangunan yang bersifat private seperti rumah tinggal, pertimbangan preferensi pribadi pengguna perlu diperhitungkan. Sering kali penghuni memiliki preferensi warna yang mencerminkan gayanya. Penggunaan warna yang sesuai dengan selera pribadi penghuni tentunya akan membuatnya merasa lebih nyaman dan bahagia di ruangan tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat (Wasista, 2021) yang mengatakan bahwa warna dalam ruang interior bukan hanya sekedar pilihan estetika, namun juga interpretasi pemikiran yang membentuk lingkungan. Interpretasi ini berbeda-beda bagi setiap individu, setiap warna yang sama dapat memiliki makna yang berbeda bagi orang yang berbeda.

--- BAGIAN 5 ---

MENGOPTIMALKAN PENCAHAYAAN UNTUK KENYAMANAN DAN FUNGSIONALITAS RUANGAN

A. MEMAHAMI JENIS PENCAHAYAAN PADA INTERIOR

Menurut KBBI, pencahayaan adalah upaya penyinaran atau pemberian cahaya (sinar). Pencahayaan merupakan salah satu faktor penting dalam perancangan ruang untuk menunjang kenyamanan civitas. Sebuah ruang dapat memenuhi fungsinya dengan baik apabila dilengkapi dengan akses pencahayaan. Pencahayaan dalam ruang berfungsi sebagai sumber cahaya yang dapat digunakan untuk mengenali segala bentuk, warna, dimensi, dan segala detail lainnya (Wulandari dan Isfiati, 2021). Selain itu, pertimbangan penggunaan pencahayaan yang benar dapat menciptakan suasana dan karakter dalam sebuah desain interior (Setiawan, 2014).

Pencahayaan menurut sumbernya dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu pencahayaan alami (*natural lighting*) dan pencahayaan buatan (*artificial lighting*).

1. Pencahayaan Alami (*Natural Lighting*)

Pencahayaan alami adalah jenis pencahayaan yang bersumber dari sinar matahari. Sinar matahari menjadi sumber pencahayaan alami yang paling utam bagi manusia. Pemanfaatan cahaya matahari dalam sebuah interior memiliki kelebihan dan kekurangan (Chandra dan Amin, 2013). Kelebihan penggunaan pencahayaan alami adalah cahaya matahari bersifat alamiah, jumlahnya tidak terbatas, dan

bersifat dinamis. Sedangkan kekurangannya adalah ketersediaannya tidak menentu tergantung pada cuaca dan iklim, jumlahnya tidak teratur, kandungan sinar violet dapat merusak material interior tertentu serta menciptakan efek panas ke dalam interior (Hanggowidjaja, 2003 dalam Chandra dan Amin, 2013).

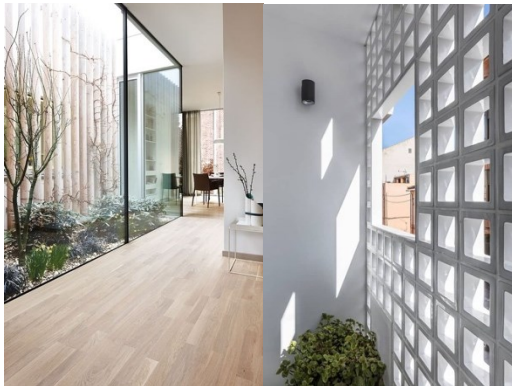


Gambar 5.1. Pemanfaatan pencahayaan alami pada ruang interior

Dibalik kekurangan dan kelebihan dari pemanfaatan pencahayaan alami, sinar matahari adalah sumber pencahayaan yang sangat baik untuk semua ruang interior apabila diolah dan dimanfaatkan dengan baik dan benar. Cahaya matahari dapat diolah dengan berbagai cara dengan memanfaatkannya sebagai elemen interior. Misalnya dengan penerapan bukaan berupa ventilasi, jendela, bukaan pada *ceiling* atau atap yang biasa disebut dengan *skylight* yang digunakan sebagai akses masuknya sinar matahari ke dalam ruang.



Gambar 5.2. Penggunaan skylight pada ruang interior



Gambar 5.3. Pemanfaatan bukaan sebagai akses masuknya pencahayaan alami ke dalam interior

Karena sifatnya sebagai sebuah bukaan, tentunya penggunaan ventilasi, jendela, dan bukaan pada *ceiling* dan atap atau *skylight* dapat mengganggu kenyamanan dan tingkat privasi civitas yang ada di dalam ruang. Maka dari itu, agar tetap aman dan privasi civitas tetap terjaga, penggunaan bukaan dapat ditambahkan material seperti kaca film, *vertical blind*, atau bidang yang disusun secara teratur sehingga dapat juga memberi efek estetis pada ruang interior.



Gambar 5.4. Penggunaan blind pada bukaan untuk menjaga keamanan dan memberi kesan estetik pada ruang interior

Pemanfaatan sumber pencahayaan alami berupa sinar matahari, bukan hanya untuk memenuhi kesan estetika saja, melainkan kembali kepada fungsi utama pencahayaan tersebut sebagai elemen penting bagi aktivitas yang dilakukan di dalam ruang (Hanggowidjaja, 2003).

2. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang berasal dari buatan manusia. Sama seperti pencahayaan alami, pemanfaatan pencahayaan buatan dalam sebuah ruang berfungsi sebagai sumber penerangan utama di malam hari yang dapat mendukung aktivitas manusia serta dapat berfungsi sebagai penambah nilai estetika ruang (Setiawan, 2014). Dengan fungsi yang dimiliki, tentunya pemanfaatan pencahayaan buatan bukan hanya sekedar menyediakan lampu sebagai sumber penerangan, namun diperlukan pertimbangan estetis secara praktisnya.

Pertimbangan estetis yang dimaksud dapat diterapkan dengan memilih bentuk, jenis, warna, dan penempatan lampu. Dampak dan efek yang ditimbulkan dengan pemanfaatan lampu bukan hanya memberi penerangan untuk keberlangsungan aktivitas, namun juga dapat menghadirkan suasana yang nyaman bagi civitas di dalam interior (Wulandari dan Isfiati, 2021).



Gambar 5.5. Penggunaan pencahayaan buatan pada ruang interior

B. INTEGRASI PENCAHAYAAN DENGAN RUANG INTERIOR

Integrasi pencahayaan dengan interior merujuk pada proses penyelarasan dan penggabungan elemen-elemen pencahayaan dalam desain interior secara harmonis. Penyelarasan yang dimaksud mencakup pemilihan, penempatan, dan pengaturan pencahayaan yang mempertimbangkan fungsi, estetika, dan suasana ruang yang diinginkan. Dengan adanya integrasi yang baik, pencahayaan tidak hanya memenuhi kebutuhannya praktis akan cahaya,

tetapi juga dapat menciptakan estetika dan kesan ruang bagi civitasnya.

Selain memaksimalkan pemanfaatan pencahayaan alami pada interior melalui jendela/bukaan, ventilasi, skylight dan lain-lain, penggunaan pencahayaan buatan juga dapat memenuhi aspek fungsi sekaligus menciptakan estetika pada ruang interior. Menurut Rees (1999) dalam Wulandari dan Isfiati (2021) pada buku *Lighting Styles*, pencahayaan buatan dapat dibagi menjadi empat tipe, yaitu:

1. *Ambient Lighting* atau *General Lighting*

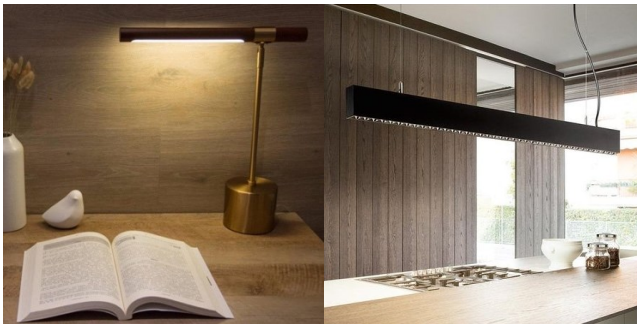
Tipe pencahayaan ini berasal dari sumber cahaya yang memiliki kapasitas yang cukup besar dan sinarnya mampu menerangi keseluruhan ruang interior. Fungsi pencahayaan ini digunakan sebagai pencahayaan utama dengan sistem pemasangan lampu dilakukan secara merata atau diletakkan pada sudut ruang. Jenis lampu yang digunakan adalah jenis lampu yang dapat memancar secara merata ke segala arah (diakses <https://binus.ac.id/bandung/2021/07/indikator-desain-pencahayaan-yang-ergonomis/>). Lampu yang digunakan biasanya berjenis *downlight*.



Gambar 5.6. General lighting pada ruang interior

2. Task Lighting

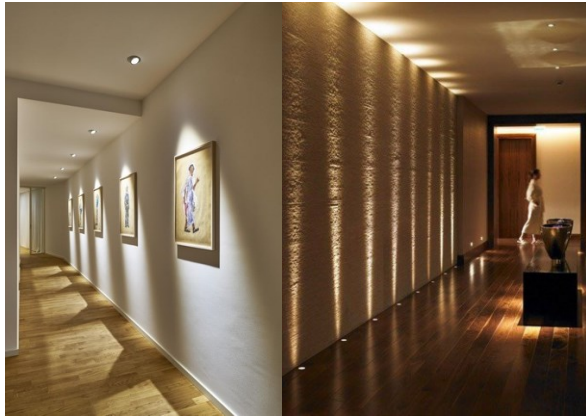
Pencahayaan ini digunakan sebagai sumber cahaya untuk membantu menerangi aktivitas tertentu dan spesifik. Sistem pencahayaannya menciptakan cahaya yang terfokus pada satu titik dengan tujuan meningkatkan iluminasi pencahayaan sesuai standar iluminasi aktivitas yang dilakukan. Melalui penggunaan *task lighting* dapat meningkatkan kontras dengan meningkatkan iluminasi cahaya dan berfungsi untuk memberi fokus untuk melakukan aktivitas, seperti misalnya kegiatan membaca dan memasak (diakses <https://binus.ac.id/bandung/2021/07/indikator-desain-pencahayaan-yang-ergonomis/>).



Gambar 5.7. Task lighting untuk aktivitas membaca dan memasak

3. Accent Lighting

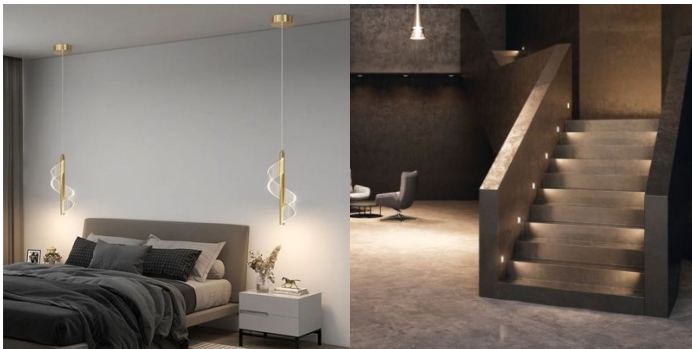
Jenis pencahayaan ini digunakan untuk mengekspose suatu area atau objek tertentu seperti lukisan, benda seni, rak, dan sebagainya. Dalam interior, jenis pencahayaan ini digunakan untuk menimbulkan efek estetis daripada fungsinya sebagai sumber penerangan. Lampu yang digunakan biasanya berjenis *downlight* dan *uplight* dengan intensitas cahaya yang kecil.



Gambar 5.8. Accent lighting untuk mengekspose lukisan dan dinding

4. *Decorative Lighting*

Selain fungsinya untuk menerangi ruangan, jenis pencahayaan ini juga berfungsi sebagai unsur dekoratif dalam ruang interior. Bentuk dari dekoratif lighting beraneka ragam dengan desain yang menarik dan ukuran tertentu. Sebagai jenis pencahayaan yang fungsinya sebagai dekorasi, tentunya pemanfaatannya juga sebagai penambah estetika dalam ruang interior, misalnya dengan menggunakan *hanging lamp* atau lampu dengan *sidelight*.



Gambar 5.9. Decorative lighting pada ruang tidur dan area tangga

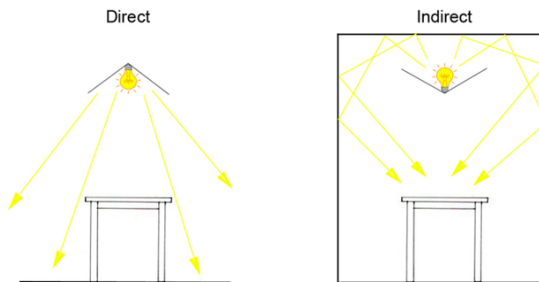
Selain berdasarkan sumbernya, pencahayaan dalam interior juga dibagi berdasarkan teknik pencahayaannya. Dalam <https://binus.ac.id/bandung/2021/07/indikator-desain-pencahayaan-yang-ergonomis/>, teknis pendistribusian atau arah cahaya pada pencahayaan buatan dapat dibagi menjadi 2 yaitu:

1 *Direct Lighting* (Pencahayaan Langsung)

Teknik pencahayaan langsung mengarahkan sumber cahaya langsung ke bidang kerja. Distribusi pencahayaan ini efisien digunakan untuk menciptakan pencahayaan umum dan menerangi ruangan secara horisontal. Untuk mengurangi efek silau, diperlukan pemilihan jenis armatur (rumah tempat lampu) yang mampu mereduksi silau dan posisi titik lampu yang tepat.

2.2 *Indirect Lighting* (Pencahayaan Tidak Langsung)

Teknik *indirect lighting* mengarahkan cahaya ke bidang tertentu seperti dinding atau plafon, sebelum dipantulkan ke seluruh ruang. Dengan menggunakan teknik ini, menghindari munculnya bayangan secara horizontal dan vertikal sehingga pandangan dapat melihat dengan jelas walaupun dengan tingkat intensitas cahaya yang rendah.



Gambar 5.10. Teknik pencahayaan direct dan indirect lighting



Gambar 5.11. Pemanfaatan direct dan indirect lighting dalam ruang interior

Pemanfaatan penggunaan pencahayaan alami dan buatan dalam ruang interior bukan hanya perihal memilih jenis pencahayaan yang sesuai, namun juga perlu memahami beberapa aspek yang dapat mengintegrasikan pencahayaan dengan interior yang meliputi:

1. Keterpaduan fungsi. Pencahayaan yang digunakan dan ditempatkan untuk mendukung aktivitas dan fungsi ruang tersebut. Misalnya , penggunaan accent lighting untuk menyoroti lukisan di dinding ruang tamu.
2. Estetika dan gaya desain. Pemilihan pencahayaan disesuaikan dengan gaya arsitektur dan estetika ruang. Pemilihan pencahayaan termasuk desain, warna, bentuk dan juga mendukung kesan ruang yang diinginkan.
3. Kenyamanan pengguna. Upaya mengintegrasikan pencahayaan dan interior mempertimbangkan kenyamanan pengguna. Hal ini mencakup pemilihan intensitas cahaya yang sesuai, pengaturan dimmer sebagai

kontrol, dan penggunaan pencahayaan yang tidak mengganggu aktivitas.

4. Konsistensi tema visual. Pencahayaan harus berkontribusi terhadap tema visual interior untuk menciptakan atmosfer dan dimensi visual.

Pertimbangan terhadap keempat aspek ini dapat membentuk integrasi pencahayaan dengan interior sehingga dapat menciptakan ruang yang lebih menarik secara visual, fungsional, kenyamanan bagi penghuninya.

C. MENGOPTIMALKAN KENYAMANAN DAN FUNGSIONALITAS PENCAHAYAAN PADA RUANG INTERIOR

Pencahayaan berkaitan erat dengan produktivitas manusia. Melalui pencahayaan yang baik memungkinkan seseorang dapat melihat dan mengerjakan objek-objek dengan jelas dan tepat (Veronica dkk, 2022). Tanpa cahaya, keindahan desain dalam sebuah interior tidak akan dapat terlihat. Pemanfaatan cahaya bukan hanya sekedar mempengaruhi fungsi, namun juga menciptakan pengalaman visual dalam interior (Innes, 2012).

Pencahayaan menjadi salah satu faktor penting dalam perancangan ruang. Pencahayaan ruang yang baik dapat mendukung aktivitas dan menunjang kenyamanan pengguna. Penggunaan pencahayaan dalam sebuah ruang perlu diatur dan disesuaikan dengan jenis aktivitas yang dilakukan dalam ruangan tersebut. Untuk menciptakan ruang interior yang nyaman dan fungsional diperlukan upaya mengoptimalkan pencahayaan dalam ruangan.

Menurut Kurniasih (2014), kenyamanan visual merupakan kata kunci dalam mendesain sebuah ruang dengan memenuhi standar acuan pencahayaan alami dan buatan pada sebuah ruang serta keseimbangan penerapan pencahayaan langsung (*direct lighting*) dan pencahayaan tidak langsung (*indirect lighting*) untuk memenuhi intensitas cahaya yang ada pada sebuah ruangan. Selanjutnya Fleta (2021), kenyamanan visual di dalam ruangan yang bersumber dari pencahayaan dipengaruhi oleh jumlah, ukuran dan penempatan bukaan/jendela. Selanjutnya, terdapat acuan standar penerangan SNI yang direkomendasikan sebagai berikut:

Tabel 1. Pencahayaan Standar SNI

Fungsi ruangan	Tingkat Pencahayaan (lux)	Kelompok renderasi/refleksi warna	Keterangan
Rumah tinggal:			
Teras	60	1 atau 2	
Ruang tamu	120-250	1 atau 2	
Ruang makan	120-250	1 atau 2	
Ruang kerja	120-250	1	
Kamar tidur	120-250	1 atau 2	
Kamar mandi	250	1 atau 2	
Dapur	250	1 atau 2	
Garasi	60	3 atau 4	
Perkantoran :			

Ruang direktur	350	1 atau 2	
Ruang kerja	350	1 atau 2	
Ruang komputer	350	1 atau 2	Gunakan armatur berkisi untuk mencegah silau akibat pantulan layar monitor.
Ruang rapat	300	1 atau 2	
Ruang gambar	750	1 atau 2	Gunakan pencahayaan setempat/direct lighting pada meja gambar
Gudang arsip	150	3 atau 4	
Ruang arsip aktif	300	1 atau 2	
Lembaga Pendidikan:			
Ruang kelas	250	1 atau 2	
Perpustakaan	300	1 atau 2	
Laboratorium	500	1	
Ruang gambar	750	1	
Kantin	200	1	

Hotel dan Restoran:			
Lobby, koridor	100	1	Pencahayaan pada bidang vertikal sangat penting untuk menciptakan suasana/kesan ruang yang baik
Ballroom/ruang sidang	200	1	Sistem pencahayaan harus dirancang untuk menciptakan suasana yang sesuai. Sistem pengendalian <i>switching</i> dan <i>dimming</i> dapat digunakan untuk memperoleh berbagai efek pencahayaan

Ruang makan	250	1	
Cafeteria	250	1	
Kamar tidur	150	1 atau 2	Diperlukan lampu tambahan pada bagian kepala tempat tidur dan cermin
Dapur	300	1	
Rumah Sakit/Balai Pengobatan :			
Ruang rawat inap	250	1 atau 2	

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa setiap fungsi ruang memiliki standar acuan pencahayaan yang berbeda-beda. Sejalan dengan pendapat Fleta (2021), yang menyatakan bahwa sistem pencahayaan yang baik harus dapat memenuhi tiga kriteria utama yaitu, kualitas, kuantitas, dan aturan pencahayaan. Ketiga kriteria ini merujuk pada seberapa baik suatu ruang diterangi oleh cahaya dan pengaruhnya terhadap suasana dan fungsi ruang. Kurangnya pengadaan pencahayaan dalam suatu ruang akan mengakibatkan aktivitas dalam ruangan tersebut menjadi terganggu, begitupula apabila pengadaan pencahayaan berlebihan juga akan mengganggu pengelihatn. Maka dari itu, jumlah cahaya dan intensitas cahaya yang diperlukan dalam ruang tergantung dari aktivitas kerja yang dilakukan seseorang dalam ruangan tersebut.

Selanjutnya, dalam merencanakan pengadaan pencahayaan dalam suatu ruangan, terdapat enam kriteria yang perlu diperhatikan untuk mendapatkan pencahayaan yang baik (Saputra dan Widia, 2014). Keenam fungsi ini saling mempengaruhi dan bergantung satu sama lain agar dapat menghasilkan kualitas pencahayaan yang optimal. Keenam kriteria tersebut meliputi:

1. Kuantitas atau jumlah cahaya atau tingkat kuat penerangan pencahayaan (*lighting level*) pada permukaan tertentu. Kualitas pencahayaan merujuk pada intensitas atau seberapa terang cahaya yang ada pada suatu ruangan. Hal ini dilakukan untuk mendukung aktivitas yang dilakukan didalamnya sehingga civitas dapat melihat dengan jelas, bekerja dengan nyaman, dan menjaga kenyamanan visual.
2. Distribusi atau sebaran kepadatan cahaya (*luminance distribution*) di seluruh ruang. Hal ini merujuk pada cara cahaya menyebar ke seluruh ruang interior. Distribusi intensitas cahaya mencakup tingkat kecerahan, konsistensi cahaya, dan perbedaan cahaya antar bagian ruangan. Upaya ini bertujuan agar dapat menciptakan kenyamanan visual, persepsi ruang, dan setiap ruang dapat berfungsi dengan optimal.
3. Pembatasan cahaya agar tidak menyilaukan mata (*limitation of glare*). Intensitas pencahayaan yang terlalu banyak atau cahaya yang terlalu terang dapat mengganggu kenyamanan civitas bahkan merusak mata. Penggunaan dimmer pada lampu, tirai atau *blind* pada jendela, pemanfaatan *indirect lighting* menjadi solusi untuk mencegah cahaya yang menyilaukan.
4. Arah pencahayaan dan pembentukan bayangan (*light directionality and shadow*). Pemilihan arah pencahayaan

yang tepat dan manfaat pembentukan pencahayaan yang cerdas dapat menciptakan efek visual yang unik sehingga dapat memberi atmosfer pada ruang yang dapat dirasakan oleh civitas.

5. Warna cahaya dan refleksi warnanya (*light colour and colour rendering*). Pemilihan warna cahaya dapat mempengaruhi suasana ruangan. Misal, cahaya dengan nuansa hangat seperti kuning atau merah dapat menciptakan suasana nyaman dan intim, sementara cahaya dengan nuansa dingin seperti biru atau putih memberi kesan modern dan enerjik. Sedangkan refleksi warna dari pencahayaan merujuk pada kemampuan permukaan atau material pada ruang interior untuk merefleksikan atau menyerap spektrum warna tertentu dari pencahayaan yang jatuh di permukaan atau material tersebut. Misal, permukaan warna terang bersifat reflektif sehingga memantulkan lebih banyak cahaya dan menciptakan suasana ruang yang terang atau lebih terang, sementara permukaan yang lebih gelap akan menyerap cahaya sehingga menciptakan suasana ruang yang cenderung lebih redup dan intim. Warna cahaya yang dipantulkan dari permukaan tersebut juga akan mempengaruhi persepsi warna di dalam ruang interior.
6. Kondisi geografis dan iklim ruang. Ketersediaan cahaya alami sangat dipengaruhi oleh iklim dan kondisi geografis. Di daerah yang cenderung mendapat sinar matahari yang lebih sedikit, seperti daerah pegunungan yang berkabut dan cuaca dingin, diperlukan penggunaan jendela yang besar, *skylight*, atau reflektor cahaya untuk memaksimalkan masuknya cahaya alami ke dalam ruang. Masuknya sinar matahari melalui bukaan juga dapat menciptakan efek visual yang dramatis dengan bayangan yang terbentuk di dalam ruangan. Selain itu perlu juga

mempertimbangkan penggunaan pencahayaan buatan karena intensitas cahaya alami yang cenderung berubah-ubah sepanjang hari dan musim.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa mengoptimalkan kenyamanan dan fungsionalitas pencahayaan pada ruang interior memiliki dampak yang signifikan pada pengalaman, kesehatan, dan efisiensi penggunaan ruang bagi civitas sebagai penghuni atau pengguna ruang. Upaya mengoptimalkan pencahayaan menjadi sangat penting karena berdampak pada:

1. Kenyamanan Visual. Penggunaan pencahayaan yang tepat dapat menciptakan lingkungan visual yang nyaman bagi civitas ruang. Melalui intensitas cahaya yang cukup, warna yang sesuai, dan distribusi cahaya yang merata dapat membantu mengurangi ketegangan mata, kelelahan, dan gangguan visual lainnya.
2. Kesehatan Mata. Penggunaan pencahayaan yang buruk (terlalu terang atau terlalu redup) dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan mata, seperti mata lelah, ketegangan mata, dan sakit kepala. Dengan mengoptimalkan pencahayaan, resiko gangguan kesehatan mata dapat berkurang dan menciptakan ruang interior yang nyaman bagi civitasnya.
3. Konsentrasi dan produktivitas. Pencahayaan yang baik dapat meningkatkan konsentrasi, fokus dan produktivitas. Maka dari itu, melalui standar pencahayaan seperti yang telah ditentukan oleh SNI perlu dijadikan acuan untuk mempertimbangkan pencahayaan pada ruangan sehingga dapat beraktivitas dengan lebih efektif dan efisien.
4. Keamanan dan keselamatan. Pencahayaan yang baik sangat penting untuk keamanan dan keselamatan. Seperti

misalnya, pencahayaan yang cukup di area tangga, koridor, atau area kerja dapat mengurangi resiko kecelakaan dan cedera karena kegelapan atau ketidakmampuan melihat dengan jelas.

5. Atmosfer dan *mood*. Pencahayaan berpengaruh pada suasana dan *mood* ruang interior. Pencahayaan yang tepat dapat memberikan suasana yang hangat dan nyaman, sementara pencahayaan yang buruk dapat menciptakan suasana suram dan tidak nyaman.
6. Estetika dan desain. Selain fungsionalitas, pencahayaan yang dirancang dengan baik dapat menciptakan estetika ruang dan efek visual yang menarik melalui penggunaan jenis dan teknik pencahayaan yang tepat.

--- BAGIAN 6 ---

MATERIAL DAN TEKSTUR : MATERIAL DAN TEKSTUR BERDASARKAN TREND GAYA DESIGN

Setiap tahun gaya di industry design selalu berubah, baik mengulang gaya-gaya sebelumnya dan menyesuaikan dengan minat di masyarakat. Interior trend forecast adalah prediksi atau perkiraan mengenai tren-tren terbaru dalam desain interior yang diperkirakan akan mendominasi pasar dalam periode waktu tertentu, seperti satu tahun ke depan atau beberapa tahun ke depan. Ini melibatkan analisis tren yang sedang berkembang dalam industri desain interior, serta perubahan-perubahan dalam preferensi konsumen, gaya hidup, dan perkembangan teknologi. Berikut merupakan trend desain interior yang akan sering muncul pada tahun 2024.

A. COMFORTING SPACE

Tren interior *Comforting Space* menekankan penciptaan ruang yang nyaman, menenangkan, dan memeluk. Konsep ini memprioritaskan penggunaan material-material yang memberikan kesan hangat dan nyaman, serta menekankan pada tekstur yang lembut dan ramah. Dengan menggunakan kombinasi material-material ini, konsep *Comforting Space* menciptakan ruang yang mengundang untuk dihuni, memberikan perasaan ketenangan dan kesejahteraan kepada penghuninya.



Gambar 6.1 *Modern Living Room*
Sumber : kararosenlund.com/ Kara Rosenlund

1. LANTAI KAYU

Lantai kayu adalah jenis lantai yang terbuat dari papan-papan kayu yang diatur secara bersusun. Kayu yang umum digunakan termasuk kayu jati, bengkirai, dan kayu ulin. Lantai kayu memberikan tampilan alami dan hangat pada ruangan serta memberikan tekstur yang indah. Lantai kayu memiliki dua jenis yang sering kali digunakan, yaitu kayu solid dan kayu *laminated*.

a. Parket Kayu Solid

Parket kayu solid terbuat dari satu potongan kayu alami. Ini biasanya dihasilkan dari spesies kayu seperti jati, sungkai, kayu kelapa dan bengkirai. Kekuatan utama dari parket kayu solid adalah keaslian dan kekuatannya. Ini memberikan tampilan dan nuansa alami yang autentik di ruangan. Karena terbuat dari kayu alami, parket kayu solid dapat dipasang ulang beberapa kali selama umur panjangnya. Ini memungkinkan pemilik rumah untuk memperbarui atau memperbaiki lantai dengan lebih mudah.

b. Parket Kayu *Laminated*

Parket kayu laminated terbuat dari lapisan tipis kayu alami yang ditempelkan pada inti papan atau fiberboard. Laminated flooring memiliki beberapa lapisan, termasuk lapisan pelindung yang tahan terhadap goresan, noda, dan kelembaban. Keunggulan utama parket kayu laminated adalah tahan lama, tahan terhadap keausan, serta tahan terhadap kelembaban dan perubahan suhu.

2. KATUN

Katun adalah serat alami yang dihasilkan dari kapas. Ini adalah bahan yang sangat populer dalam pembuatan tekstil karena sifatnya yang ringan, lembut, dan mudah diolah. Bahan katun sering digunakan untuk pembuatan linen, seprai, tirai, hingga taplak meja. Katun memiliki kemampuan yang baik untuk menyerap kelembaban sehingga cocok digunakan di daerah-daerah tropis. Secara keseluruhan, kain katun adalah pilihan yang populer dan serbaguna karena kelembutannya, kemampuan penyerapannya, serta kemudahan perawatannya.

3. VISCOSE

Viscose adalah serat buatan yang terbuat dari selulosa alami, sering kali dari kayu. Ini adalah bahan yang sangat serbaguna dalam pembuatan tekstil karena kemampuannya untuk menyerap air dengan baik dan memberikan kilau yang halus. Viscose sering digunakan dalam pembuatan kain untuk pakaian, taplak meja, dan furnitur.

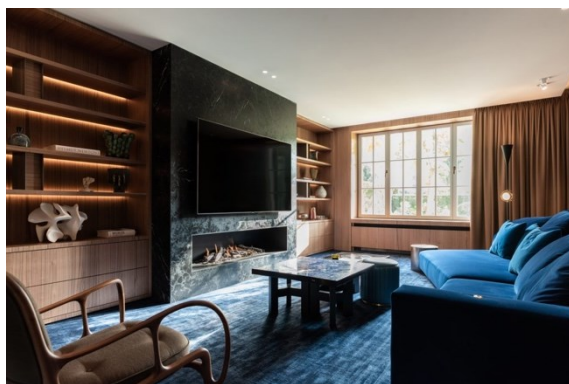
4. SUEDE

Suede adalah jenis kulit yang dihasilkan dari bagian dalam kulit binatang, yang kemudian diolah untuk menghasilkan permukaan yang lembut dan berbulu. Ini adalah bahan yang

sering digunakan dalam pembuatan sepatu, jaket, tas, dan furnitur karena tampilannya yang mewah dan teksturnya yang lembut.

B. MODERN LUXURY

Interior trend *Modern Luxury* pada tahun 2024 menampilkan perpaduan yang harmonis antara kesan mewah dan kemajuan teknologi dengan sentuhan modern yang elegan. Desain interior ini menonjolkan keanggunan dan kenyamanan dengan aksesoris yang bersih dan minimalis. Material yang sering digunakan dalam tren ini mencakup kombinasi logam mewah seperti emas, tembaga, atau stainless steel dengan kaca dan batu alami seperti marmer atau granit. Pencahayaan yang canggih dan dramatis juga menjadi elemen kunci dalam menciptakan atmosfer yang mewah dan eksklusif.



Gambar 6.2 Living Room M House

Sumber : dietervandervelpen.com/ Patricia Goijens

1. TEMBAGA

Tembaga adalah logam dengan warna merah kecokelatan yang terkenal karena sifat konduktivitas panas dan listriknya. Ini adalah bahan yang serbaguna dan sering digunakan dalam

dekorasi interior untuk aksen, lampu, vas, atau perabotan lainnya. Tembaga memberikan sentuhan hangat dan mewah pada ruangan dengan kilau alaminya yang khas.

2. GRANIT

Batu granit batu yang berasal dari pegunungan yang terbentuk dalam kurun waktu jutaan tahun akibat dari pelapukan magma gunung berapi. Ciri dan motif granit adalah bentuk bitnik-bintik halus yang menyebar diseluruh permukaannya. Seperti halnya marmer, granit memiliki tekstur, motif dan warna yang berbeda-beda dari satu daerah dengan daerah lainnya. Hal ini disebabkan proses alamiah yang dilalui selama proses pembentukannya. Proses granit untuk menjadi lembaran siap pakai melalui proses yang cukup Panjang. Mengingat granit merupakan batuan yang keras alat pemotong granit sama dengan pisau pemotong berlian (Widhiasih, 2008).

3. VELVET

Velvet adalah jenis kain berbulu yang dihasilkan dari serat sintetis atau alami seperti sutra atau katun. Ini memiliki permukaan yang lembut dan berkilau serta sering digunakan untuk membuat furnitur, tirai, bantal, atau karpet. Kain velvet memberikan tampilan mewah dan elegan pada ruangan dengan teksturnya yang lembut dan warna yang dalam.

4. KUNINGAN

Kuningan adalah paduan logam kuning dengan campuran tembaga dan seng. Ini adalah logam yang kuat dan tahan karat yang sering digunakan dalam pembuatan dekorasi interior seperti lampu gantung, aksesoris, atau furnitur. Kuningan memiliki kilau emas yang khas dan memberikan sentuhan elegan dan berkelas pada ruangan.

C. EARTHY LIVING

Tren interior "Earthy Living" pada tahun 2024 menekankan penggunaan material alami dan nuansa hangat untuk menciptakan ruang yang nyaman, terhubung dengan alam, dan ramah lingkungan. Desain interior ini menggabungkan elemen-elemen seperti kayu alami, batu, anyaman, dan tanaman hijau untuk menciptakan atmosfer yang tenang dan bersahaja. Warna-warna yang dominan adalah nuansa tanah seperti coklat, hijau daun, dan krem yang memberikan kesan hangat dan menyatu dengan alam. Sentuhan tekstur alami seperti tekstil berbahan organik dan bahan-bahan daur ulang juga menjadi ciri khas dari tren ini. Pencahayaan alami dan desain yang ramah lingkungan juga menjadi perhatian utama dalam menciptakan ruang yang terasa seimbang dan harmonis dengan lingkungannya.



Gambar 6.3 Bedroom
Sumber : [dezeen.com/](https://www.dezeen.com/) KIE

1. BAMBU

Bambu adalah tumbuhan berbatang kayu yang termasuk dalam keluarga rumput-rumputan. Sebagai material, bambu memiliki beragam aplikasi dalam industri konstruksi, dekorasi,

dan pembuatan furnitur. Sebagai bahan bangunan, bambu dapat digunakan untuk struktur rangka bangunan, lantai, dan panel dinding. Kelenturan alami bambu juga membuatnya cocok untuk digunakan dalam berbagai produk furnitur dan kerajinan tangan. Bambu tumbuh dengan cepat dan tersedia secara luas di banyak wilayah tropis dan subtropis di seluruh dunia. Karena kemampuannya untuk tumbuh dengan cepat dan secara berkelanjutan, bambu dianggap sebagai bahan bangunan yang ramah lingkungan. Bambu memiliki tingkat kekerasan yang tinggi dan ketahanan terhadap cuaca yang baik. Ini membuatnya cocok untuk digunakan di luar ruangan.

2. TEGEL

Ubin PC yang dikenal dengan sebutan tegel, merupakan material lantai yang terbuat dari campuran semen (*portland cement*) dan pasir. Di Indonesia, ubin PC merupakan material lantai lazim dipakai sebelum material lantai keramik berkembang. Selain warna abu-abu, ada juga tegel berwarna yang memiliki motif dan warna yang menarik (Widhiasih, 2008). Tegel sering kali digunakan pada interior untuk menampilkan kesan tempo dulu. Tegel memiliki berbagai macam ukuran dan motif yang cukup berkembang saat ini. Ukuran tegel dahulu hanya ada satu yaitu 20x20 cm namun kini terdapat beberapa macam ukuran seperti 10x10 cm, 20x20 cm, 5 x 20 cm. Serta untuk motif tegel kini sudah berkembang dengan motif-motif yang lebih sederhana dan modern (Widhiasih, 2008).

3. KAYU BENGKIRAI

Kayu Bengkirai adalah salah satu jenis kayu keras yang berasal dari pohon yang bernama *Shorea laevis* atau *Shorea spp.*, yang tumbuh di wilayah Asia Tenggara, terutama di Indonesia, Malaysia, dan Brunei. Kayu ini sering digunakan dalam industri

konstruksi, seperti untuk lantai, jembatan, pagar, dan furnitur outdoor. Kayu Bengkirai termasuk dalam kategori kayu keras dan memiliki tingkat kekerasan yang tinggi. Ini membuatnya sangat cocok untuk digunakan dalam aplikasi yang memerlukan kekuatan dan daya tahan yang tinggi, seperti untuk lantai, atap, dan struktur bangunan. Salah satu karakteristik utama dari kayu Bengkirai adalah ketahanannya terhadap cuaca eksternal, terutama terhadap kelembaban dan serangan hama.

4. BATU TEPLEK

Batu ini berasal dari pegunungan dengan nama batu templek. Batu ini dapat digunakan sebagai finishing didalam maupun diluar ruangan. Warnanya yang alami tidaklah seragam, dari abu-abu hingga coklat (Widhiasih, 2008). Tekstur batu teplek juga bervariasi, mulai dari kasar hingga halus, tergantung pada proses pembentukan dan kondisi geologis di mana batu itu terbentuk. Batu teplek digunakan dalam berbagai aplikasi konstruksi, termasuk lantai, dinding, dan permukaan meja. Kekerasannya membuatnya ideal untuk digunakan di area yang sering dilalui atau digunakan. Dalam desain interior, batu teplek sering digunakan untuk menciptakan tampilan alami dan eksklusif. Misalnya, batu teplek dapat digunakan sebagai lantai untuk memberikan kesan yang kokoh dan alami pada ruangan.

D. MINIMAL BRUTALISM

Tren interior *Minimal Brutalism* menghadirkan kombinasi unik antara estetika minimalis dan elemen-elemen kasar dari gaya brutalisme. Desain interior ini menonjolkan kesederhanaan dalam bentuk dan fungsi, dengan penekanan pada material yang tahan lama dan ekspresi jujur dari struktur bangunan. Dinding beton kasar, struktur logam terbuka, dan elemen

struktural yang terbuka menjadi fitur utama dalam tren ini, menciptakan atmosfer yang kuat dan tegas. Warna-warna netral seperti abu-abu, hitam, dan putih sering mendominasi, dengan aksen minimalis dalam warna-warna tegas seperti merah, biru, atau kuning. Pencahayaan yang sederhana dan fungsional juga menjadi bagian penting dari desain ini, menciptakan efek dramatis dan industrial yang kuat.



Gambar 6.4 House of Concrete Experiments
Sumber : stirworld.com/ Niveditaa Gupta

1. BETON EKSPOSE

Beton terbuka atau beton terlihat adalah teknik dalam desain interior dan eksterior di mana permukaan beton dicetak dan dibiarkan terbuka tanpa penutup tambahan seperti plester atau lapisan finishing lainnya. Ini memungkinkan tekstur alami dan tampilan kasar beton untuk menjadi fitur utama dalam ruangan atau bangunan. Beton ekspose menampilkan tampilan kasar dan tekstur alami beton yang unik. Permukaan ini sering kali memiliki jejak cetakan, bekas formwork, atau retakan kecil, menambah karakteristik visual yang menarik. Beton adalah material yang kuat dan tahan lama. Beton ekspose, ini memungkinkan sifat-sifat ini untuk diperlihatkan

secara langsung, menciptakan estetika yang kokoh dan tahan lama.

Beton ekspose dapat memiliki variasi warna yang luas tergantung pada jenis campuran beton dan proses pembuatannya. Ini dapat berkisar dari abu-abu hingga coklat keemasan, menambah dimensi visual pada desain interior atau eksterior. Beton ekspose membutuhkan perawatan minimal setelah pemasangan, tetapi perlu diperhatikan bahwa permukaan beton terbuka dapat rentan terhadap noda dan kerusakan.

2. MARMER

Marmer merupakan hasil metamorphosis batu kapur di gunung kapur. Karena proses industri di pabrik, marmer mempunyai berbagai tampilan permukaan yang beragam. *Polished* untuk menyebut jenis marmer yang permukaannya mengkilap dengan proses pemolesan. *Honed* adalah hasil finishing yang dilakukan dengan Teknik poles secara tidak maksimal, sehingga tampilannya tidak terlalu mengkilap dan tidak terlalu kusam. Sedangkan *hammered* mempunyai tekstur kasar akibat proses pencacahan (Widhiasih, 2008).

3. KACA

Kaca merupakan material transparan yang dapat dijumpai di hampir setiap hunian. Kaca begitu familiar di industri bangunan dan interior. Salah satu karakteristik utama kaca adalah kemampuannya untuk mentransmisikan cahaya dengan baik, membuatnya transparan atau hampir transparan. Ini memungkinkan cahaya alami untuk masuk ke dalam ruangan, menciptakan tampilan yang terang dan terbuka. Kaca memiliki kekerasan yang tinggi, menjadikannya tahan terhadap goresan, korosi, dan keausan. Kaca adalah material yang non-poros, sehingga tahan terhadap

kelembaban, cairan, dan bahan kimia. Ini membuatnya mudah dibersihkan dan tahan terhadap noda atau kerusakan akibat kelembaban yang mana sangat cocok digunakan pada iklim apa pun. Kaca adalah isolator termal yang buruk, yang berarti ia tidak menghantarkan panas dengan baik. Ini membuatnya sering digunakan dalam aplikasi yang memerlukan isolasi termal, seperti jendela dan kaca bangunan. Meskipun kaca memiliki kekerasan yang tinggi, ia juga mudah pecah atau retak jika terkena tekanan atau benturan yang kuat.

4. KAYU ULIN

Kayu ulin atau sering disebut kayu besi merupakan kayu tropis yang populer digunakan pada area eksterior. Di Indonesia kayu ulin tidak hanya populer dalam industri bangunan tetapi sebelum itu kayu besi digunakan untuk fasilitas public seperti dermaga dan bantalan rel kereta api. Kayu ulin adalah salah satu jenis kayu keras yang sangat tahan terhadap kerusakan dan serangan. Kekuatan dan ketahanannya membuatnya sangat cocok untuk aplikasi di luar ruangan, seperti untuk lantai, dek, pagar, dan furnitur taman. Salah satu karakteristik utama kayu ulin adalah ketahanannya terhadap cuaca eksternal, terutama terhadap kelembaban, serangan air, dan sinar UV. Ini membuatnya menjadi pilihan yang populer untuk penggunaan di luar ruangan dalam iklim tropis atau lembap.

Kayu ulin memiliki warna yang kaya dan pola serat yang menarik. Warna kayu ulin berkisar dari coklat keemasan hingga coklat tua dengan pola serat yang alami dan unik. Ini memberikan tampilan alami dan hangat pada desain interior maupun eksterior.

A. MID CENTURY 1970'

Nostalgia era mid century mulai populer Kembali, gaya interior yang populer dari pertengahan abad ke-20, terutama dari tahun 1940-an hingga 1960-an. Gaya ini dikenal dengan desain yang bersih, minimalis dan fungsional. Estetika mid century memadukan unsur-unsur seperti kayu alami, bentuk geometris yang bersih serta focus pada kenyamanan, Pada era ini furniture dibuat menggunakan tangan atau manual oleh pengerajin kayu yang menciptakan nilai tambah.



Gambar 6.5 70' Kitchen

Sumber : architecturaldigest.com/ Alex Lesage

1. KAYU JATI

Penggunaan kayu jati pada era 1970-an mencerminkan tren desain interior yang fokus pada unsur-unsur alami, kualitas tahan lama, dan gaya yang sederhana namun elegan. Berikut adalah beberapa karakteristik penggunaan kayu jati pada era tersebut: Kayu jati dikenal karena kekuatan dan ketahanannya yang luar biasa. Ini membuatnya menjadi pilihan yang populer untuk pembuatan perabotan rumah tangga, seperti meja, kursi, lemari, dan rak buku, yang diharapkan dapat bertahan lama.

Kayu jati memiliki serat yang indah dan pola warna yang kaya, yang memberikan sentuhan alami dan hangat pada desain interior. Penggunaan kayu jati pada era 1970-an seringkali menonjolkan keindahan alaminya dengan menghindari lapisan atau penutup tambahan yang berlebihan. Kayu jati sering digunakan dalam desain furnitur dengan gaya yang sederhana, bersih, dan geometris, mencerminkan estetika era tersebut. Selain untuk furnitur dalam ruangan, kayu jati juga digunakan secara luas untuk pembuatan furnitur luar ruangan seperti bangku taman, meja piknik, dan kursi santai. Ini karena ketahanannya terhadap cuaca dan kemampuannya untuk bertahan dalam lingkungan yang keras. Kayu jati tidak hanya memberikan tampilan yang elegan dan hangat, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai keberlanjutan dan kualitas yang tahan lama.

2. KULIT

Penggunaan kulit binatang dalam desain interior seringkali menambahkan sentuhan mewah, klasik, dan hangat pada ruangan. Kulit binatang sering digunakan untuk melapisi furnitur seperti sofa, kursi, dan ottoman. Kulit memberikan tampilan yang mewah dan tahan lama pada furnitur, sementara memberikan kenyamanan dan kehangatan. Karpet yang terbuat dari kulit binatang, seperti kulit sapi atau domba, memberikan sentuhan alami dan tekstur yang unik pada lantai. Karpet kulit binatang sering digunakan sebagai fokus visual dalam ruangan dan memberikan kontras yang menarik dengan lantai kayu atau keramik.

Kulit binatang umumnya sangat tahan lama dan kuat. Ini membuatnya cocok untuk penggunaan dalam pembuatan furnitur dan aksesoris dekoratif yang sering terkena tekanan atau gesekan. Kulit binatang memiliki kemampuan untuk

tahan terhadap aus dan pengikisan, yang menjadikannya pilihan yang populer untuk penggunaan jangka panjang. Dengan perawatan yang tepat, kulit binatang dapat tetap terlihat bagus dan terjaga dari kerusakan selama bertahun-tahun. Meskipun penggunaan kulit binatang dalam desain interior dapat memberikan tampilan yang mewah dan berkelas, penting untuk mempertimbangkan aspek etis dan keberlanjutan dalam penggunaannya. Alternatif sintetis yang meniru tampilan dan tekstur kulit binatang juga tersedia untuk mereka yang peduli dengan kesejahteraan hewan dan lingkungan.

3. ROTAN

Rotan adalah material yang kuat dan tahan lama meskipun berbahan serat. Ini memiliki kekakuan yang cukup untuk membentuk berbagai bentuk, membuatnya cocok untuk pembuatan berbagai furnitur dan aksesoris. Salah satu keunggulan utama rotan adalah bobotnya yang ringan dan kefleksibelannya. Ini membuatnya mudah diangkat dan diolah, serta memungkinkan pembuatan desain yang lebih kompleks dan beragam. Rotan memiliki ketahanan terhadap cuaca yang baik, sehingga sering digunakan untuk furnitur outdoor. Ketahanannya terhadap sinar UV dan kelembaban membuatnya tahan terhadap perubahan cuaca dan pembusukan, asalkan diperlakukan dengan benar.

Rotan memiliki tampilan alami yang hangat dan bersahaja, menambahkan sentuhan alam dan kelembutan pada desain interior. Pola serat alaminya juga memberikan estetika yang menarik dan menambah keindahan pada ruangan. Rotan memiliki sifat yang nyaman untuk digunakan, terutama ketika digunakan untuk kursi atau tempat duduk lainnya. Bentuk dan strukturnya yang fleksibel dapat memberikan dukungan yang

baik, sementara teksturnya yang alami memberikan kenyamanan tambahan. Rotan adalah bahan alami dan terbarukan yang berasal dari tanaman rotan, menjadikannya pilihan yang ramah lingkungan dalam desain interior. Penggunaannya membantu mengurangi ketergantungan pada kayu keras dan material sintetis.

4. STAINLESS

Pada era Mid Century, material stainless steel menjadi sangat populer dan memiliki karakteristik khusus yang membuatnya cocok untuk desain interior pada waktu itu. Stainless steel adalah logam yang sangat kuat dan tahan terhadap korosi. Kekuatan dan kekakuan ini menjadikannya sangat tahan lama dan cocok untuk penggunaan dalam pembuatan berbagai furnitur dan aksesoris. Salah satu karakteristik terpenting dari stainless steel adalah ketahanannya terhadap karat dan korosi. Ini membuatnya sangat cocok untuk penggunaan dalam lingkungan yang lembap atau berisiko terkena air, seperti dapur atau kamar mandi.

Stainless steel memiliki tampilan yang bersih, modern, dan minimalis. Ini cocok dengan estetika desain interior Mid Century yang menekankan kesederhanaan, garis-garis bersih, dan pola geometris. Stainless steel dapat dibentuk dan diolah dengan berbagai cara, memberikan fleksibilitas dalam desain. Ini dapat digunakan untuk membuat furnitur dengan bentuk dan gaya yang berbeda, mulai dari meja dan kursi hingga lampu dan aksesoris. Stainless steel memiliki kemampuan untuk memantulkan cahaya dengan baik, menciptakan efek kilau dan refleksi yang menarik dalam ruangan.

--- BAGIAN 7 ---

AKSESORIS DAN DEKORASI

A. PENGERTIAN AKSESORIS INTERIOR

Aksesoris dalam interior ruang merujuk pada berbagai elemen dekoratif yang digunakan untuk melengkapi dan memperindah tata ruang. Seperti hiasan dalam sebuah lukisan yang menambahkan kedalaman dan keindahan pada karya seni, aksesoris interior berperan dalam menciptakan atmosfer yang unik dan memperkaya estetika suatu ruangan. Aksesoris interior dapat berupa beragam objek, seperti benda-benda dekoratif, tekstil, lampu, cermin, tanaman hias, lukisan, foto, dan lain sebagainya. Mereka dipilih dan ditempatkan dengan cermat untuk menambahkan sentuhan personal, gaya, dan karakteristik pada ruang tersebut.

Menurut D. K Ching (1996), dalam desain interior , aksesoris merupakan benda-benda yang dapat memberikan kekayaan estetika, tekstur yang menarik untuk diraba serta memberikan fungsi sebagai stimulan perasaan. Menurut Suptandar (1991) dalam Chressetianto (2013), aksesoris dalam interior merupakan unsur dekorasi selain berfungsi sebagai hiasan dalam ruang, aksesoris juga berperan dalam menunjang penciptaan suasana dalam ruang karena tanpa dekorasi suasana keindahan dari ruang akan menjadi berkurang.

Selain sebagai elemen dekoratif, aksesoris interior juga dapat berfungsi sebagai penanda identitas dan cerminan dari selera dan kepribadian penghuni ruangan. Aksesoris dapat mencerminkan minat, hobi, dan nilai-nilai yang dihargai oleh

pemilik ruangan, sehingga menciptakan ruang yang lebih personal dan berkesan. Dengan penataan yang tepat, aksesoris interior dapat memberikan nuansa yang berbeda pada ruangan, mulai dari yang elegan, modern, vintage, hingga yang menyenangkan dan ramah. Aksesoris juga dapat menjadi titik fokus atau aksen yang menarik perhatian, serta memberikan kesan hangat dan menyambut bagi siapa pun yang memasuki ruangan tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa aksesoris interior bukan hanya sekadar hiasan tambahan, tetapi juga merupakan elemen penting yang dapat mengubah dan meningkatkan kualitas visual dan estetika sebuah ruangan, serta mencerminkan kepribadian dan selera pemiliknya.



Gambar 7.1. Desain Interior dengan aksesoris sebagai elemen dekoratif

Sumber : <https://elledecor.in>

B. TUJUAN DAN MANFAAT AKSESORIS INTERIOR

Desain interior memiliki beberapa tujuan dan manfaat utama, yaitu:

a. Meningkatkan Estetika

Aksesoris interior dapat memperindah dan memperkaya tampilan ruangan dengan menambahkan warna, tekstur, dan pola yang menarik. Mereka dapat menciptakan atmosfer yang menyenangkan dan memikat, serta meningkatkan estetika keseluruhan ruang.

b. Menambah Kedalaman dan Dimensi

Aksesoris interior dapat memberikan kedalaman visual pada ruangan dengan menciptakan lapisan-lapisan yang menarik. Mereka dapat menjadi titik fokus atau aksen yang memperkaya pengalaman visual penghuni ruangan.

c. Mencerminkan Kepribadian dan Selera

Aksesoris interior dapat menjadi cerminan dari kepribadian, minat, dan gaya hidup penghuni ruangan. Aksesoris dapat menunjukkan identitas dan nilai-nilai yang dihargai oleh pemilik ruangan, sehingga menciptakan ruang yang lebih personal dan berkesan

d. Memberikan Sentuhan Personal

Dengan memilih aksesoris yang sesuai, ruangan dapat menjadi lebih hangat, ramah, dan menyambut bagi penghuninya maupun tamu yang datang. Aksesoris dapat menciptakan nuansa yang unik dan membuat ruangan terasa lebih hidup.

e. Memberikan Nilai Tambahan

Aksesoris interior, terutama barang-barang antik atau koleksi pribadi, dapat memberikan nilai tambahan pada ruangan dengan memberikan cerita, sejarah, dan keunikan tersendiri. Aksesoris dapat menjadi pembicaraan menarik dan menambahkan dimensi emosional pada ruangan.

Penggunaan aksesoris dalam interior ruang bukan hanya sekedar untuk tujuan dekoratif, tetapi juga memiliki manfaat yang mendalam dalam menciptakan ruang yang berkesan, personal, dan memikat bagi penghuninya

C. MEMILIH AKSESORIS YANG TEPAT DALAM INTERIOR

Memilih aksesoris dalam desain interior ruang merupakan langkah penting untuk menciptakan tata ruang yang harmonis dan menarik. Berikut adalah beberapa cara untuk memilih aksesoris dalam desain interior ruang:

1. Penentuan Tema atau Gaya Dekorasi

Penentuan tema atau gaya dekorasi dapat diterapkan dalam ruangan seperti tema tropical, bohemian, scandinavian, klasik, modern atau lain sebagainya. Pemilihan aksesoris harus konsisten dengan tema tersebut. Dengan memiliki tema yang konsisten, ruang terlihat kohesif dan harmonis. Hal ini diciptakan dari semua elemen dekorasi yang saling melengkapi dan menciptakan suasana yang menyatu. Tema dapat menentukan batasan prinsip desain yang digunakan seperti bentuk bidang, garis dan warna. Tema memudahkan proses dekorasi dengan memberikan pedoman yang jelas untuk memilih aksesoris yang sesuai.

2. Perhatikan Skala dan Proporsi

Pastikan aksesoris dipilih memiliki skala dan proporsi yang sesuai dengan ruangan. Hindari penggunaan aksesoris yang terlalu besar atau terlalu kecil sehingga tidak seimbang dengan furnitur dan ruangnya. Skala dan proporsi yang tepat dapat membantu menciptakan keseimbangan visual dalam ruangan. Sari (2005) menyebutkan bahwa proporsi dalam desain interior menyangkut hubungan-hubungan proporsi antara bagian-bagian elemen desain, antara beberapa elemen

desain dan antara elemen-elemen dengan bentuk spasial maupun yang mengitarinya. Proporsi dalam pemilihan aksesoris adalah dengan melakukan perbandingan dimensi aksesoris dengan elemen ruang seperti dinding, lantai, atau dapat pula dengan jarak antara lantai dan plafond.

3. Pertimbangkan Warna dan Pola

Arnheim (1954) bahwa secara psikologi warna memberikan sesuatu yang fundamental dan sangat kuat pada pengalaman manusia. Pilih aksesoris yang memiliki warna dan pola yang sesuai dengan palet warna ruangan. Aksesoris dengan warna yang kontras atau pola yang terlalu ramai dapat mengganggu keseimbangan visual ruang.

4. Pertimbangkan Variasi Tekstur

Sari (2005) menyebutkan bahwa tekstur seperti kualitas kelembutan, kedinginan, ketenangan, penglihatan dan sentuhan merupakan satu kesatuan, secara visual maupun rabaan mendapat pengalaman yang berbeda. Campurkan aksesoris dengan berbagai tekstur, seperti tekstil, kayu, logam, kaca, atau tanaman hias. Variasi tekstur akan menambah dimensi visual dan menarik perhatian.

5. Pertimbangkan Fungsionalitas

Selain estetika, pertimbangkan juga fungsionalitas aksesoris tersebut. Pastikan aksesoris dapat digunakan atau memberikan manfaat tambahan dalam ruangan.

6. Masukkan Sentuhan Personal

Pilih aksesoris yang mencerminkan kepribadian dan minat Anda. Aksesoris personal akan membuat ruangan terasa lebih autentik dan unik.

7. Penataan yang Tepat

Setelah memilih aksesoris, pertimbangkan juga penataan yang tepat dalam ruangan. Jangan terlalu banyak menggabungkan aksesoris sehingga ruangan terlihat penuh sesak. Berikan ruang bernapas bagi setiap aksesoris untuk menonjol dengan baik.

D. PENATAAN AKSESORIS DALAM INTERIOR

Menata aksesoris dalam desain interior ruang membutuhkan perencanaan dan strategi yang baik untuk menciptakan tampilan yang seimbang dan menarik. Berikut adalah beberapa cara dan strategi menata aksesoris dalam desain interior ruang:

1. **Tentukan Poin Fokus**

Pilih satu atau beberapa aksesoris yang akan menjadi poin fokus dalam ruangan. Ini dapat berupa lukisan besar, cermin yang mencolok, atau benda dekoratif lain yang menarik perhatian.

2. **Gunakan Prinsip Pengelompokan**

Kelompokkan aksesoris yang memiliki tema, warna, atau tekstur yang serupa untuk menciptakan kohesi visual. Misalnya, kelompokkan bantal dengan warna yang serupa di sofa atau susun vas bunga dengan tinggi yang berbeda untuk menciptakan variasi.

3. **Gunakan Aturan Tiga**

Prinsip aturan tiga adalah cara yang efektif untuk menata aksesoris dengan seimbang. Gunakan tiga aksesoris dengan ukuran, warna, atau bentuk yang berbeda namun seimbang untuk menciptakan tampilan yang menarik.

4. **Ciptakan Keseimbangan**

Pastikan aksesoris ditempatkan secara seimbang di ruangan. Seimbangkan aksesoris yang besar dengan yang kecil, aksesoris yang berat dengan yang ringan, dan

aksesoris yang tinggi dengan yang rendah untuk menciptakan keseimbangan visual.

5. Gunakan Ruang Kosong

Berikan ruang kosong di antara aksesoris untuk memberikan kesan lapang dan bernapas pada ruangan. Jangan terlalu memenuhi setiap sudut ruangan dengan aksesoris agar ruangan tetap terlihat teratur dan nyaman.

6. Gunakan Berbagai Tinggi

Gunakan aksesoris dengan berbagai tinggi untuk menciptakan dimensi visual yang menarik. Susun aksesoris dari tinggi ke rendah atau sebaliknya untuk menciptakan tampilan yang dinamis.

7. Jaga Konsistensi

Pastikan aksesoris yang desainer pilih konsisten dengan tema, warna, dan gaya dekorasi ruangan. Hindari penggunaan aksesoris yang bertabrakan atau tidak sejalan dengan estetika keseluruhan ruangan.

Dengan menerapkan cara dan strategi di atas, menata aksesoris dalam desain interior ruang dapat dicapai dengan lebih efektif dan menciptakan tampilan yang harmonis, seimbang, dan menarik. Jangan takut untuk bereksperimen dan menyesuaikan penataan aksesoris sesuai dengan selera dan gaya pribadi Anda.

E. MENDESAIN AKSESORIS INTERIOR

Mendesain aksesoris untuk digunakan dalam interior ruang adalah kesempatan kreatif untuk mengekspresikan ide dan gaya desain Anda. Berikut adalah langkah-langkah umum untuk mendesain aksesoris interior ruang:

1. Identifikasi Kebutuhan dan Tujuan

Pertama-tama, tentukan kebutuhan dan tujuan dari aksesoris yang akan desainer desain. Apakah aksesoris tersebut akan digunakan sebagai dekorasi, fungsional, atau sebagai titik fokus dalam ruangan?

2. **Riset dan Inspirasi**

Lakukan riset tentang tren terkini dalam desain interior, gaya dekorasi yang sedang populer, serta inspirasi dari berbagai sumber seperti majalah desain, situs web, atau media sosial. Dengan memahami tren dan inspirasi, desainer dapat menciptakan aksesoris yang relevan dan menarik.

3. **Buat Konsep Desain**

Buat konsep desain yang menggambarkan ide dan visi desainer untuk aksesoris tersebut. Tentukan bentuk, warna, tekstur, dan material yang akan digunakan berdasarkan konsep desain yang telah desainer buat.

4. **Pilih Material dan Teknik**

Pilih material yang sesuai dengan konsep desain Anda, seperti kayu, logam, kaca, kain, atau bahan-bahan lain yang relevan. Selain itu, tentukan juga teknik pembuatan yang akan digunakan, apakah melalui proses pembuatan manual, cetak 3D, atau teknik lainnya.

5. **Buat Prototipe**

Buat prototipe atau mock-up dari aksesoris yang desainer desain untuk melihat bagaimana hasil akhirnya nantinya. Prototipe ini dapat membantu desainer melihat apakah desain tersebut berhasil dan dapat disempurnakan sebelum diproduksi secara massal.

6. **Uji Kelayakan dan Fungsionalitas**

Pastikan aksesoris yang desainer desain tidak hanya estetik, tetapi juga fungsional dan nyaman digunakan dalam ruangan. Uji kelayakan aksesoris tersebut dalam

konteks ruang nyata untuk memastikan bahwa desainnya sesuai dengan kebutuhan pengguna.

7. Produksi dan Distribusi

Setelah desain aksesoris selesai dan telah melalui proses pengujian, desainer dapat memulai produksi dalam jumlah yang lebih besar. Pertimbangkan juga strategi distribusi dan pemasaran untuk memperkenalkan aksesoris desainer ke pasar.

Dengan mengikuti langkah-langkah di atas dan menggabungkan kreativitas serta keahlian desain Anda, desainer dapat menciptakan aksesoris yang unik, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan dan gaya interior ruang yang desainer tuju.

F. PENGERTIAN DEKORASI INTERIOR

Dekorasi dalam desain interior merujuk pada proses memperindah dan memperbaiki tampilan ruang dalam sebuah bangunan atau tempat tinggal. Dekorasi bertujuan untuk menciptakan atmosfer yang menyenangkan, estetis, dan fungsional dalam ruang tersebut. Ini melibatkan penggunaan elemen-elemen seperti warna, tekstur, pola, material, aksesoris, furnitur, pencahayaan, dan dekorasi lainnya untuk menciptakan tata ruang yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan penghuni ruangan.

Ambarwati (2010) menyebutkan bahwa dekorasi interior secara umum terkait dengan sesuatu yang menyangkut finishing (pengecatan, pelapisan), pengolahan permukaan, penataan perabot dan pelapisan dinding. Dekorasi interior melibatkan pemilihan dan penataan elemen-elemen dekoratif agar menciptakan tata letak yang seimbang dan menyatu. Hal ini melibatkan pemilihan warna yang tepat, pemilihan furnitur

yang sesuai, penataan aksesoris yang menarik, serta penggunaan tekstur dan pola yang menambah kesan dan dimensi visual.

Dekorasi interior juga melibatkan pemahaman tentang prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan, proporsi, ritme, kontras, dan harmoni. Dengan menerapkan prinsip-prinsip ini, dekorasi interior dapat menciptakan ruang yang estetik dan menyenangkan.

Dekorasi dalam desain interior dapat mencakup berbagai aspek, termasuk:

1. Warna, Pemilihan palet warna yang tepat dapat memengaruhi suasana ruangan. Warna-warna cerah dapat memberikan kesan ruang yang luas dan terang, sementara warna gelap dapat menciptakan suasana yang hangat dan intim.
2. Tekstur, Penggunaan tekstur yang beragam, seperti tekstil, kayu, logam, kaca, atau batu, dapat menambah dimensi visual dan menarik perhatian dalam ruangan.
3. Pola, Pola yang digunakan dalam dekorasi, baik pola geometris, floral, atau abstrak, dapat memberikan karakter dan keunikan pada ruangan.
4. Aksesoris, Aksesoris seperti lukisan, patung, vas bunga, karpet, bantal, dan dekorasi lainnya dapat menambahkan sentuhan personal dan mempercantik ruangan.
5. Pencahayaan, Pencahayaan yang tepat dapat menciptakan suasana yang nyaman dan memperindah tampilan ruangan. Pencahayaan alami dan buatan dapat digunakan untuk menciptakan efek dramatis atau lembut sesuai kebutuhan ruangan.
6. Furnitur, Pemilihan furnitur yang sesuai dengan gaya dan ukuran ruangan sangat penting dalam dekorasi. Furnitur

yang dipilih harus seimbang dengan skala ruangan dan menciptakan tata letak yang fungsional dan estetis.

Dengan memperhatikan elemen-elemen di atas dan menggabungkannya secara harmonis, dekorasi dalam desain interior dapat menciptakan ruang yang indah, nyaman, dan sesuai dengan selera serta kebutuhan penghuninya.

G. TUJUAN DAN MANFAAT DEKORASI DALAM INTERIOR

Tujuan utama dari dekorasi dalam desain interior adalah untuk menciptakan ruang yang indah, nyaman, fungsional, dan sesuai dengan kebutuhan penghuni ruangan. Beberapa tujuan dan manfaat dari dekorasi dalam desain interior antara lain:

1. Menciptakan Atmosfer yang Menyenangkan

Dekorasi membantu menciptakan atmosfer yang menyenangkan dan sesuai dengan selera penghuni ruangan. Pemilihan warna, tekstur, aksesoris, dan furnitur yang tepat dapat menciptakan suasana yang hangat, ramah, dan mengundang.

2. Meningkatkan Kesejahteraan dan Kenyamanan

Ruangan yang dihias dengan baik dapat meningkatkan kesejahteraan dan kenyamanan penghuninya. Pencahayaan yang baik, pemilihan furnitur yang nyaman, dan tata letak ruangan yang fungsional dapat menciptakan ruang yang menyenangkan untuk beraktivitas dan bersantai.

3. Menyampaikan Identitas dan Gaya Pribadi

Dekorasi memungkinkan penghuni ruangan untuk mengekspresikan identitas dan gaya pribadi mereka. Pemilihan aksesoris, warna, dan furnitur yang sesuai

dengan selera dan preferensi individu dapat mencerminkan kepribadian penghuni ruangan.

4. Meningkatkan Estetika Ruang

Dekorasi dapat meningkatkan estetika ruangan dengan menambahkan elemen-elemen visual yang menarik dan harmonis. Pemilihan warna yang tepat, tekstur yang menarik, dan aksesoris yang cocok dapat menciptakan tampilan yang indah dan seimbang dalam ruangan.

5. Menciptakan Ruang yang Fungsional

Dekorasi juga berperan penting dalam menciptakan ruang yang fungsional dan efisien. Tata letak furnitur yang baik, penggunaan penyimpanan yang cerdas, dan pencahayaan yang tepat dapat meningkatkan kegunaan ruangan dan membuatnya lebih nyaman untuk digunakan.

6. Meningkatkan Nilai Properti

Dekorasi yang baik dan terencana dengan baik dapat meningkatkan nilai properti. Ruangan yang dihias dengan baik dan menarik dapat meningkatkan daya tarik rumah atau bangunan, serta memberikan kesan positif kepada pengunjung atau calon pembeli.

Dengan memperhatikan tujuan dan manfaat dekorasi dalam desain interior, desainer dapat menciptakan ruang yang indah, fungsional, dan sesuai dengan kebutuhan serta gaya hidup penghuni ruangan.

F. PRINSIP DALAM DEKORASI INTERIOR

Ada beberapa prinsip dekorasi dalam desain interior yang dapat membantudesainermenciptakan ruang yang indah, seimbang, dan fungsional. Berikut adalah beberapa prinsip dekorasi yang penting untuk diperhatikan:

1. Keseimbangan

Keseimbangan adalah prinsip yang penting dalam dekorasi. Ada dua jenis keseimbangan yang dapat diterapkan dalam desain interior, yaitu keseimbangan simetris (keseimbangan yang sama di kedua sisi ruangan) dan keseimbangan asimetris (keseimbangan yang dicapai dengan distribusi berat visual yang seimbang).

2. Ruang Negatif

Ruang negatif atau ruang kosong adalah prinsip yang penting dalam menciptakan keseimbangan visual dan memberikan napas dalam ruangan. Ruang kosong dapat membantu menonjolkan elemen dekoratif lainnya dan menciptakan tata letak yang seimbang.

3. Harmoni

Harmoni adalah prinsip yang mengacu pada keselarasan dan kesatuan antara elemen-elemen dekoratif dalam ruangan. Pemilihan warna, tekstur, pola, dan aksesoris yang harmonis dapat menciptakan tampilan yang seimbang dan menyatu dalam ruangan.

4. Kontras

Kontras adalah prinsip yang melibatkan perbedaan yang kuat antara elemen-elemen dekoratif, seperti warna, tekstur, atau pola. Kontras dapat menambahkan ketegangan visual dan menarik perhatian dalam ruangan.

5. Ritme

Ritme adalah prinsip yang melibatkan repetisi atau pola yang teratur dalam ruangan. Penggunaan ritme dapat menciptakan aliran visual yang menyenangkan dan mengarahkan pandangan ke sepanjang ruangan.

6. Proporsi

Proporsi adalah prinsip yang mengacu pada hubungan ukuran dan skala antara elemen-elemen dalam ruangan. Pemilihan furnitur dan aksesoris yang seimbang dengan

skala ruangan dapat menciptakan tata letak yang proporsional dan menyenangkan secara visual.

7. Fokus

Fokus adalah prinsip yang menunjukkan elemen utama atau titik fokus dalam ruangan. Pemilihan elemen fokus, seperti karya seni, furnitur, atau aksesoris yang menonjol, dapat membantu menciptakan pusat perhatian dalam ruangan.

H. PENATAAN DALAM DEKORASI INTERIOR

Mendekorasi ruang dapat menjadi proses yang menyenangkan dan kreatif. Berikut adalah langkah-langkah umum yang dapat diikuti untuk mendekorasi ruang dengan baik:

1. Tentukan Gaya atau Tema Dekorasi

Tema dalam dekorasi interior adalah ide visual yang mewarnai desain. Tema dapat berupa gaya desain tertentu seperti minimalis, vintage, modern, atau dapat berdasarkan warna, motif atau inspirasi lainnya. Menentukan gaya dan tema dekorasi akan membantu memilih elemen-elemen dekoratif yang sesuai.

2. Memilih Palet Warna

Pilih palet warna yang akan digunakan dalam ruangan. Pemilihan warna yang tepat dapat menciptakan suasana yang sesuai dengan preferensi. Desainer juga bisa mempertimbangkan warna dinding, furnitur, aksesoris, dan tekstil.

3. Tentukan Fokus Utama

Pilih elemen fokus utama dalam ruangan, seperti karya seni, furnitur, atau elemen arsitektur yang ingin desainer tonjolkan. Elemen fokus ini akan menjadi pusat perhatian dalam ruangan.

4. Pilih Furnitur yang Sesuai

Pilih furnitur yang sesuai dengan gaya dekorasi dan ukuran ruangan. Pastikan furnitur yang dipilih tidak hanya estetik, tetapi juga fungsional dan sesuai dengan kebutuhan ruangan.

5. Tambahkan Aksesoris

Tambahkan aksesoris seperti karpet, bantal, lampu, vas bunga, dan dekorasi lainnya untuk memberikan sentuhan akhir pada ruangan. Aksesoris dapat membantu menciptakan suasana yang hangat dan menyenangkan.

6. Atur Tata Letak

Perhatikan tata letak furnitur dan aksesoris dalam ruangan. Pastikan tata letaknya fungsional dan menciptakan aliran yang baik antara ruang. Jangan lupa untuk memperhatikan proporsi dan keseimbangan visual.

7. Gunakan Pencahayaan yang Tepat

Gunakan pencahayaan yang tepat untuk menciptakan suasana yang sesuai dalam ruangan. Kombinasikan antara pencahayaan alami dan buatan untuk menciptakan efek yang diinginkan.

8. Jangan Lupakan Ruang Kosong

Biarkan juga ruang kosong atau ruang negatif dalam ruangan. Ruang kosong dapat membantu menciptakan keseimbangan visual dan memberikan napas dalam ruangan.

9. Eksperimen dan Kreatif

Jadilah kreatif dan jangan takut untuk bereksperimen dengan berbagai elemen dekoratif. Dekorasi adalah tentang mengekspresikan diri Anda, jadi jadilah kreatif dan buatlah ruangan sesuai dengan selera dan gaya desainer sendiri.

Secara keseluruhan, dekorasi interior merupakan proses merancang dan menghias ruang untuk meningkatkan kualitas visual, fungsional dan sesuai dengan tema, gaya serta selera

penghuni ruangan. Dekorasi melibatkan kombinasi elemen-elemen visual, prinsip desain dan pertimbangan fungsional untuk menciptakan ruangan yang menarik dan nyaman untuk ditinggali.

--- BAGIAN 8 ---

DESAIN INTERIOR KAMAR TIDUR YANG NYAMAN DAN SEHAT

Gangguan tidur telah menjadi masalah besar terutama pada masyarakat perkotaan di Indonesia. Permasalahan tidur yang ditandai dengan kesulitan untuk memulai tidur, tetap tidur, atau kualitas tidur yang buruk dikenal sebagai insomnia. Sebuah studi menunjukkan bahwa prevalensi insomnia di Indonesia mencapai 10% dari populasi atau 28 juta orang dan merupakan yang tertinggi di Asia (Jawa Post, 12 Maret 2018). Ini adalah masalah kesehatan yang dapat mempengaruhi seseorang tanpa mengenal latar belakang dan usia. Bila dibiarkan dan tidak ditangani dengan benar dapat berdampak pada kualitas kesehatan fisik dan mental seseorang.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan tentang kamar tidur, yaitu kamar tidur harus tenang, bebas dari gangguan suara bising, memiliki ventilasi yang baik, menghindari udara panas dan lembab, memiliki pencahayaan yang baik, dan menggunakan warna yang tenang atau menarik jika kamar tidur juga digunakan untuk aktivitas lain. Selain itu, kamar tidur harus berada jauh dari garasi dan dapur (Surowiyono, 2003 dan Wilkening, 1987). Kementerian Kesehatan RI (2023) menyatakan bahwa kondisi ruangan yang digunakan tidur harus bersih, luas ruang tidur minimal 9m², dengan tinggi langit-langit minimal 2,4m. Sehingga kamar tidur yang sehat sangat penting untuk tidur yang nyenyak dan kesejahteraan umum.

Menurut Wibisono (2014), rumah yang sehat adalah tempat yang aman dan nyaman untuk berlindung dan bernaung yang dapat meningkatkan kehidupan secara fisik, rohani, dan sosial. Meskipun rumah yang sehat tidak selalu luas dan besar namun harus memiliki lingkungan yang dapat meningkatkan kesehatan penghuninya. Untuk memenuhi semua tujuan dan kebutuhan rumah, rumah yang sehat, aman, tenteram, dan tertata sangat penting (Suryo, 2017).

Kenyamanan adalah kondisi saat terpenuhinya kebutuhan dasar sehingga tercipta rasa nyaman. Dengan terpenuhinya kenyamanan, dapat menyebabkan perasaan sejahtera pada diri individu tersebut (Kolcaba, 2003). Kesehatan fisik dan mental seseorang sangat dipengaruhi oleh kualitas tidur yang baik. Beberapa tindakan yang dapat dilakukan untuk mengurangi insomnia antara lain: memiliki pola tidur yang teratur, membuat kamar tidur yang nyaman, berolahraga secara teratur, dan sebagainya.

Ilmu desain interior kamar tidur rumah tinggal telah banyak mengalami transformasi besar karena perubahan ekonomi, gaya hidup dan teknologi. Dalam ilmu desain interior, selain kamar tidur harus menarik dalam aspek desain juga harus memperhatikan aspek fungsional dan ergonomis. Oleh karena itu, memahami aspek-aspek desain interior sangat penting selain untuk merancang kamar tidur yang indah (estetis) namun juga dapat mendukung kesehatan, kenyamanan dan produktivitas penggunaanya.

A. ASPEK-ASPEK YANG MENDUKUNG INTERIOR KAMAR TIDUR

Berikut ini akan dibahas aspek-aspek yang mendukung kenyamanan dan kesehatan tidur di kamar tidur rumah tinggal:

1. **Gaya Interior Kamar Tidur.** Berikut adalah beberapa gaya desain interior kamar tidur rumah tinggal yang umum digunakan:
 - a. **Gaya Minimalis.** Gaya minimalis adalah pilihan yang menginginkan kamar tidur yang rapi dan bersih. Gaya ini menggunakan furnitur dan dekorasi yang minimal, sehingga menciptakan ruang yang terasa lebih luas dan lapang. Warna-warna yang digunakan biasanya netral, seperti putih, krem, atau abu-abu.
 - b. **Gaya Modern.** Gaya modern menggunakan furnitur dan dekorasi yang bersih dan sederhana. Gaya ini sering menggunakan bahan logam, kaca, dan beton. Warna-warna yang digunakan biasanya netral, tetapi dapat juga ditambah aksen warna yang cerah untuk membuat ruangan lebih hidup.
 - c. **Gaya Skandinavia.** Gaya Skandinavia terinspirasi oleh alam dan menggunakan bahan-bahan alami seperti kayu, wol, dan linen. Gaya ini menggunakan warna-warna yang terang dan netral, serta pencahayaan alami yang maksimal.
 - d. **Gaya Bohemian.** Gaya bohemian adalah pilihan yang tepat bila menginginkan kamar tidur yang penuh warna dan eklektik. Gaya ini menggunakan campuran furnitur, dekorasi, dan tekstil dari berbagai budaya dan era. Warna-warna yang digunakan biasanya berani dan cerah, seperti merah, kuning, dan biru.

- e. **Gaya Vintage.** Gaya vintage menggunakan furnitur dan dekorasi antik atau vintage. Gaya ini menciptakan suasana yang hangat dan nyaman. Warna-warna yang digunakan biasanya netral, seperti putih, krem, atau coklat.

2. Ukuran Interior Kamar Tidur. Ukuran ideal kamar tidur rumah tinggal tergantung pada beberapa faktor, seperti:

- a. **Jumlah penghuni kamar:**
 - Kamar tidur utama untuk satu orang: minimal 3 x 3 meter
 - Kamar tidur utama untuk dua orang: minimal 3 x 4 meter
 - Kamar tidur anak: minimal 2,5 x 3 meter
- b. **Fungsi kamar:**
 - Kamar tidur utama: harus cukup luas untuk menampung tempat tidur, lemari pakaian, meja rias, dan kursi.
 - Kamar tidur anak: harus cukup luas untuk menampung tempat tidur, lemari pakaian, meja belajar, dan kursi.
 - Kamar untuk tamu: harus cukup luas untuk menampung tempat tidur dan lemari pakaian.
- c. **Bentuk ruangan:**
 - Ruangan persegi panjang: lebih mudah ditata daripada ruangan berbentuk tidak beraturan.
 - Ruangan berbentuk tidak beraturan: mungkin memerlukan furnitur khusus agar dapat ditata dengan baik.

Berikut adalah beberapa contoh ukuran standar kamar tidur rumah tinggal di Indonesia:

- a. Kamar tidur utama:
 - Ukuran kecil: 3 x 3 meter
 - Ukuran standar: 3 x 4 meter
 - Ukuran besar: 4 x 5 meter
- b. Kamar tidur anak:
 - Ukuran kecil: 2,5 x 3 meter
 - Ukuran standar: 3 x 3,5 meter
 - Ukuran besar: 3,5 x 4 meter

3. Warna Interior Kamar Tidur. Dalam psikologi tidur, warna memiliki pengaruh besar terhadap suasana dan mood di dalam kamar tidur. Warna yang tepat dapat menenangkan pikiran dan mendorong tidur yang lebih nyenyak. Dalam desain interior, psikologi warna dapat digunakan untuk menciptakan suasana yang diinginkan di dalam ruangan. Berikut adalah beberapa contoh pengaruh warna terhadap psikologi manusia:

- a. Warna Merah
 - Merangsang: warna merah dapat merangsang emosi seperti gairah, cinta, dan energi.
 - Menarik perhatian: warna merah dapat menarik perhatian dan membuat ruangan terasa lebih kecil.
 - Meningkatkan nafsu makan: warna merah dapat meningkatkan nafsu makan.
- b. Warna Kuning
 - Menyenangkan: warna kuning dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan ceria.
 - Meningkatkan optimisme: warna kuning dapat meningkatkan optimisme dan kreativitas.
 - Membuat ruangan terasa lebih luas: warna kuning dapat membuat ruangan terasa lebih luas.
- c. Warna Biru

- Menyejukkan: warna biru dapat menciptakan suasana yang menenangkan dan menyejukkan.
 - Meningkatkan fokus: warna biru dapat meningkatkan fokus dan konsentrasi.
 - Menurunkan tekanan darah: warna biru dapat menurunkan tekanan darah dan detak jantung.
- d. Warna Hijau
- Menyegarkan: warna hijau dapat menciptakan suasana yang menyegarkan dan alami.
 - Menurunkan stres: warna hijau dapat menurunkan stres dan kecemasan.
 - Meningkatkan rasa aman: warna hijau dapat meningkatkan rasa aman dan nyaman.
- e. Warna Ungu
- Mewah: warna ungu dapat menciptakan suasana yang mewah dan elegan.
 - Meningkatkan kreativitas: warna ungu dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi.
 - Menurunkan rasa lapar: warna ungu dapat menurunkan rasa lapar.
- f. Warna Oranye
- Bersemangat: warna oranye dapat menciptakan suasana yang bersemangat dan antusias.
 - Meningkatkan motivasi: warna oranye dapat meningkatkan motivasi dan semangat.
 - Meningkatkan rasa percaya diri: warna oranye dapat meningkatkan rasa percaya diri.
- g. Warna Putih
- Bersih: warna putih dapat menciptakan kesan bersih dan steril.
 - Luas: warna putih dapat membuat ruangan terasa lebih luas dan lapang.

- Damai: warna putih dapat menciptakan suasana yang damai dan tenang.

h. Warna Hitam

- Mewah: warna hitam dapat menciptakan suasana yang mewah dan elegan.
- Misterius: warna hitam dapat menciptakan suasana yang misterius dan dramatis.
- Menipiskan: warna hitam dapat menipiskan objek dan membuat ruangan terasa lebih kecil.

4. Furniture Interior Kamar Tidur. Dikutip dari Saltyashinara (2019: 6) furnitur berasal dari bahasa Prancis *fourniture* (1520– 1530 M), *fourniture* mempunyai asal kata *fournir* yang artinya *furnish* atau perabot rumah atau ruangan. Pemilihan furnitur yang tepat sangat penting untuk desain kamar tidur. Bantal yang mendukung postur tubuh dan tempat tidur yang nyaman dapat meningkatkan kualitas tidur (Garcia: 2019). Beberapa furniture dan pertimbangan yang umum digunakan adalah:

- a. Tempat tidur. Tempat tidur adalah fasilitas utama yang sesuai dengan ukuran kamar dan kebutuhan tidur. Jenisnya beragam sesuai dengan preferensi pengguna, seperti: kasur busa, kasur pegas, kasur latex, atau kasur yang dapat diatur suhu.
- b. Meja samping tempat tidur. Meja samping tempat tidur adalah tempat untuk meletakkan hp, jam alarm, buku, lampu tidur, dan barang-barang pribadi lainnya. Pilihan meja samping tempat tidur harus sesuai dengan gaya dan ukuran kamar tidur tersebut.
- c. Lemari pakaian. Lemari pakaian penting untuk menyimpan pakaian, barang berharga dan barang pribadi lainnya. Desain lemari pakaian yang cukup besar untuk menyimpan semua pakaian, dan barang

harus sesuai dengan ukuran dan gaya interior kamar tidur tersebut.

- d. Kursi dan Sofa. Untuk menambahkan tempat duduk tambahan dan sentuhan dekoratif, digunakan kursi atau sofa yang nyaman dan sesuai dengan gaya kamar tidur tersebut.
- e. Ukuran dan Proporsi. Furniture yang dipilih harus memiliki ukuran dan proporsi yang sesuai dengan ukuran kamar tidur supaya tidak terlalu besar yang dapat mengganggu sirkulasi dan ruang gerak di dalam ruangan.
- f. Tetapkan Anggaran. Furnitur dapat berkisar harganya dari yang murah hingga yang paling mahal. Tetapkan anggaran sebelum mulai berbelanja sehingga dapat mempersempit pilihan yang akan dibeli.

5. Pencahayaan Interior Kamar Tidur. Menciptakan suasana yang nyaman, tenang, dan efektif di kamar tidur sangat penting dengan pencahayaan yang tepat. Pencahayaan buatan harus dipertimbangkan dengan cermat serta cahaya alami dari jendela harus dimaksimalkan (Smith et al, 2018). Beberapa pertimbangan yang digunakan Desainer Interior:

- a. Pencahayaan alami. Untuk mendapatkan pencahayaan alami yang baik di kamar tidur, harus dipasang jendela yang memungkinkan cahaya matahari masuk. Cahaya yang paling baik adalah sinar matahari pagi, khusus untuk daerah tropis, cahaya tersebut bisa didapatkan pada pukul 7 hingga 10 pagi (Imelda, 2015). Jendela yang dapat dibuka juga memberikan sirkulasi udara yang baik

yang penting untuk kesehatan dan kenyamanan tidur.

- b. Pencahayaan buatan. Lampu sentral yang dapat diatur intensitasnya di langit-langit yang dapat mengubah intensitas cahayanya. Ini memungkinkan menyesuaikan pencahayaan untuk kegiatan yang dilakukan di kamar tidur, seperti tidur, bersantai atau bekerja. Dapat juga ditambah: lampu baca, lampu tidur, *decorative lamp*, dan lain sebagainya.
- c. Warna lampu. Menurut Annisa (2021: 78) warna pencahayaan *warm white* dalam interior dapat menciptakan suasana yang santai dan akrab. Untuk pencahayaan kamar tidur dapat menggunakan lampu yang memiliki warna yang hangat dan lembut, seperti lampu LED kuning hangat/ *warm light*. Namun bila lampu yang terlalu terang atau terlalu dingin dapat mengganggu aktivitas di ruang tidur.

6. Penghawaan Interior Kamar Tidur. Sirkulasi udara yang baik sangat penting untuk kesehatan dalam ruangan tidur. Kamar tidur harus memiliki ventilasi yang memadai untuk menghindari penumpukan udara yang lembab, yang berpotensi menyebabkan pertumbuhan jamur dan bakteri (Jones & Brown, 2019). Guna kenyamanan dan kesehatan, kamar tidur harus memiliki sirkulasi udara yang baik. Untuk meningkatkan ventilasi interior kamar tidur dapat dilakukan hal-hal sebagai berikut:

- a. Ventilasi Alami

- Membuka jendela dan pintu: hal ini merupakan cara paling mudah dan murah untuk mendapatkan ventilasi alami di kamar tidur. Buka jendela dan pintu sesering mungkin, terutama di pagi dan sore hari saat udara lebih sejuk.
 - Memasang kipas angin: kipas angin dapat membantu mensirkulasikan udara di kamar tidur dan membuatnya lebih sejuk. Pilihlah kipas angin yang memiliki bilah yang lebar dan kuat untuk menghasilkan angin yang lebih kencang.
 - Memasang *skylight*: *skylight* adalah jendela yang dipasang di atap. *Skylight* dapat membantu memasukkan cahaya alami ke dalam ruangan dan meningkatkan ventilasi.
- b. Ventilasi Buatan
- Memasang AC: AC adalah cara paling efektif untuk mendinginkan ruangan di iklim panas. Pilihlah AC dengan kapasitas yang sesuai dengan ukuran kamar tidur Anda.
 - Memasang *exhaust fan*: *exhaust fan* dapat membantu mengeluarkan udara panas dan lembab dari kamar tidur. Pasang *exhaust fan* di dekat jendela atau pintu.

7. Material Interior Kamar Tidur. Memilih material yang tepat untuk interior kamar tidur rumah tinggal merupakan hal yang penting karena dapat memengaruhi kenyamanan, estetika, dan kesehatan. Penggunaan material yang ramah lingkungan dalam desain interior kamar tidur tidak hanya baik untuk lingkungan, tetapi juga untuk kesehatan penghuni (Lee & Kim, 2021). Berikut adalah beberapa pertimbangan

dalam memilih material untuk interior kamar tidur rumah tinggal:

a. Dinding

- Cat. Cat adalah pilihan yang paling umum dan murah untuk dinding kamar tidur. Ada banyak jenis cat yang tersedia, seperti cat tembok, cat latex, dan cat vinyl. Pilihlah cat yang sesuai dengan kebutuhan dan ramah lingkungan.
- Wallpaper. Wallpaper dapat memberikan tampilan yang lebih dekoratif dan menarik pada dinding kamar tidur. Ada banyak jenis wallpaper yang tersedia, dengan berbagai pola, warna, dan tekstur. Pilihlah wallpaper yang sesuai dengan gaya interior yang dibuat.
- Panel kayu. Panel kayu dapat memberikan tampilan yang hangat dan alami pada dinding kamar tidur. Ada banyak jenis panel kayu yang tersedia, dengan berbagai warna dan tekstur. Pilihlah panel kayu yang sesuai dengan gaya dan anggaran pemilik.

b. Lantai

- Lantai kayu. Lantai kayu adalah pilihan yang populer untuk kamar tidur karena memberikan tampilan yang hangat dan alami. Ada banyak jenis kayu yang tersedia, dengan berbagai warna dan tekstur. Pilihlah lantai kayu yang sesuai dengan gaya dan anggaran pemilik.
- Ubin. Ubin adalah pilihan yang tahan lama dan mudah dibersihkan untuk lantai kamar tidur. Ada banyak jenis ubin yang tersedia, dengan berbagai warna, pola, dan tekstur. Pilihlah ubin yang sesuai dengan gaya dan selera pemilik.
- Karpet. Karpet dapat memberikan rasa nyaman dan hangat pada lantai kamar tidur. Ada banyak jenis

karpas yang tersedia, dengan berbagai warna, pola, dan tekstur. Pilihlah karpas yang sesuai dengan gaya dan anggaran pemilik.

c. Langit-langit

- Cat. Cat adalah pilihan yang paling umum dan murah untuk langit-langit kamar tidur. Pilihlah warna cat yang terang dan netral untuk membuat ruangan terasa lebih luas dan lapang.
- Panel kayu. Panel kayu dapat memberikan tampilan yang hangat dan alami pada langit-langit kamar tidur. Ada banyak jenis panel kayu yang tersedia, dengan berbagai warna dan tekstur. Pilihlah panel kayu yang sesuai dengan gaya dan anggaran pemilik.

d. Kusen Pintu dan Jendela

- Kayu. Kusen pintu dan jendela kayu adalah pilihan yang populer karena memberikan tampilan yang hangat dan alami. Ada banyak jenis kayu yang tersedia, dengan berbagai warna dan tekstur. Pilihlah kusen pintu dan jendela kayu yang sesuai dengan gaya dan anggaran pemilik.
- Aluminium. Kusen pintu dan jendela aluminium adalah pilihan yang tahan lama dan mudah dibersihkan. Ada banyak jenis kusen pintu dan jendela aluminium yang tersedia, dengan berbagai warna dan desain. Pilihlah kusen pintu dan jendela aluminium yang sesuai dengan gaya dan selera pemilik.
- PVC. Kusen pintu dan jendela PVC adalah pilihan yang murah dan mudah dipasang. Ada banyak jenis kusen pintu dan jendela PVC yang tersedia, dengan berbagai warna dan desain. Pilihlah kusen pintu dan jendela PVC yang sesuai dengan gaya dan anggaran pemilik.

Menurut Kilmer (2014: 375-376) berikut merupakan kriteria material yang mempunyai nilai fungsi, estetika, ekologi, dan ekonomi yang tepat untuk digunakan dalam sebuah perancangan interior:

- a. Daya tahan terhadap kerusakan
- b. Kemudahan perawatan
- c. Kesesuaian dengan konsep desain
- d. Kualitas permukaan, berupa tekstur atau pola
- e. Keseimbangan ukuran dengan proporsi ruang
- f. Tidak terdapat bahan kimia, sehingga aman untuk pengguna
- g. Pertimbangan untuk biaya awal material, pengiriman, pemasangan, dan perawatan.

8. Dekorasi Interior Kamar Tidur. Mendekorasi interior kamar tidur rumah tinggal dapat menjadi cara yang menyenangkan untuk mengekspresikan diri dan menciptakan ruang yang nyaman dan personal. Pemilik kamar tidur dapat memajang foto, lukisan, patung, atau barang-barang berkesan lainnya. Pastikan dekorasi yang dipilih sesuai dengan gaya keseluruhan kamar tidur. Meletakkan tanaman yang tepat untuk kamar tidur dapat juga membantu meningkatkan kualitas tidur, kesehatan, dan kesejahteraan penghuninya. Berikut beberapa tanaman yang cocok untuk diletakkan di kamar tidur: *Peace lily (Spathiphyllum)*, *English ivy (Hedera helix)*, *Lucky bamboo (Dracaena sanderiana)*, *Lidah mertua (Sansevieria trifasciata)*, *Gerber Daisy (Gerbera jamesonii)*, dan lain sebagainya.

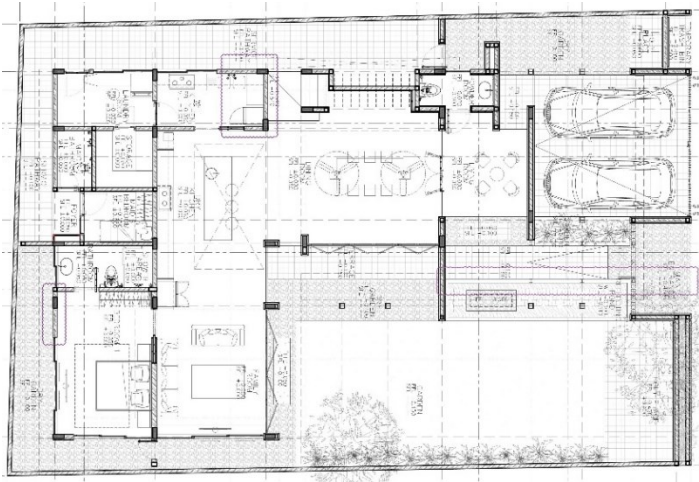
B. IMPLEMENTASI INTERIOR KAMAR TIDUR

Perancangan interior ruang yang baik dapat memberikan kontribusi yang besar untuk kesejahteraan, tidak hanya

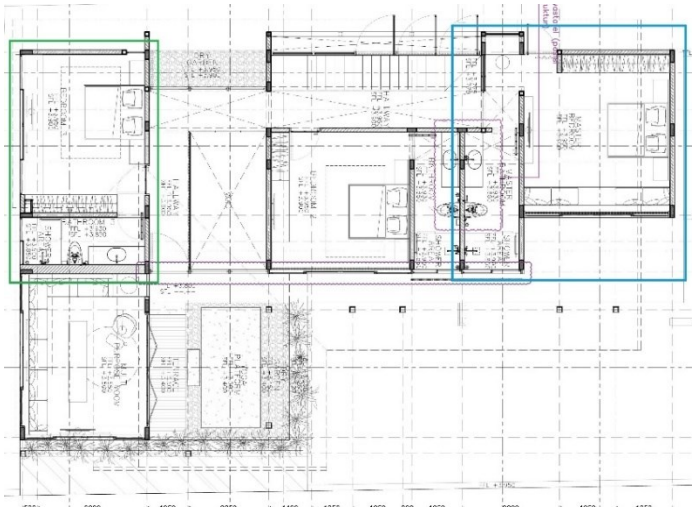
berfungsi sebagai tempat berlindung, namun, juga dapat menjadi pengaruh positif dalam bersosialisasi (Kilmer, 2014). Terkait dengan kamar tidur, menurut Mitton (2016: 126), dikatakan bahwa kamar tidur memiliki fungsi yang paling penting karena digunakan untuk tidur, berpakaian, serta menjadi tempat untuk pemulihan dari penyakit. Oleh karena itu, sebuah perancangan kamar tidur utama dapat menentukan kualitas tidur pengguna utama yang nantinya akan memengaruhi suasana hati dan produktivitas kerja pada keesokan harinya.

Studi kasus dan implementasi pada Rumah tinggal di jalan Badak Agung (BA), Renon, Denpasar berada di atas lahan seluas 4 are didesain oleh Somia Studio mengambil tema tropikal Interior. Profil pemilik rumah berasal dari Singaraja, Bali namun telah lama menetap dan bekerja di salah satu BUMN di Jakarta serta memiliki putra-putri 3 orang yang sudah remaja.

Pada denah lantai 1 terdapat garasi mobil, taman dan tempat suci, *foyer*, *kitchen*, ruang *dining*, *powder room*, ruang keluarga, *staff room* dan kamar tidur tamu(gambar 1). Pada denah lantai 2 terdapat kamar tidur utama, kamar tidur anak 1 dan 2, dan *entertainment room*(gambar 2). Penempatan kamar tidur utama(garis biru) dan kamar tidur anak(garis hijau) berada pada lantai 2 serta agak jauh dari area *kitchen* dan *public area* lain sehingga lebih privat dan nyaman. Selain itu telah memiliki persyaratan keluasaan minimal, akses sirkulasi, fasilitas furniture dan bukaan pintu jendela yang cukup luas.



Gambar 8.1 Denah Lantai 1
Sumber: Somia Design Studio (2023)



Gambar 8.2: Denah Lantai 2.
Sumber: Somia Design Studio (2023)

Pada denah kamar tidur master BA House, memiliki luas 27m². Lantainya venil kayu, dinding cat berwarna putih dan abu, plafon yang tingginya 330cm dan dicat berwarna putih, serta

memiliki bukaan jendela yang sangat luas. Untuk furniture terdiri dari: F19 adalah lemari pakaian, F20 adalah meja TV, F21 adalah sofa duduk, F22 adalah tempat tidur, dan F23 adalah headbed atau kepala tempat tidur (gambar 3-6).



Gambar 8.3: Denah kamar tidur master di BA House, Bali.
Sumber: Somia Design Studio (2023)



Gambar 8: 4 dimensi kamar tidur master di BA House, Bali.
Sumber: Somia Design Studio (2023)



Gambar 8.5: Foto tempat tidur master di BA House, Bali.
Sumber: Dokumentasi penulis (2024)



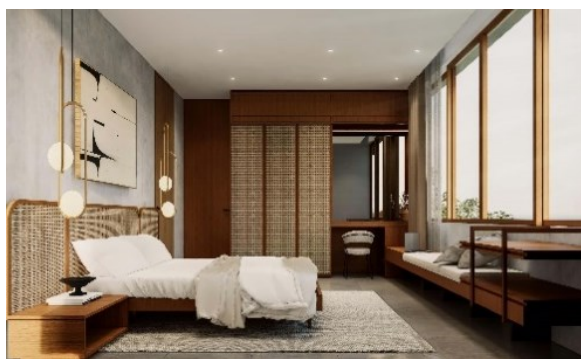
Gambar 8.6: Foto sofa kamar tidur master di BA House, Bali.
Sumber: Dokumentasi penulis (2024)

Selanjutnya, denah kamar tidur anak 2 BA House, memiliki luas 22m². Lantainya keramik tile 60x60cm warna abu, dinding cat berwarna putih, plafon yang tingginya 330cm dan dicat

berwarna putih, serta memiliki bukaan jendela yang sangat luas. Untuk furniture terdiri dari: F1 adalah karpet, F33 adalah lemari pakaian, F34 adalah meja rias dan tulis, F35 adalah tempat tidur, F36 adalah kepala tempat tidur, F37 adalah sofa duduk, F38 adalah vanity, dan F39 adalah wastafel (gambar 7-10).



Gambar 8.7: Denah kamar tidur anak di BA House, Bali.
Sumber: Somia Design Studio (2023)



Gambar 8.8 dimensi kamar tidur anak di BA House, Bali.
Sumber: Somia Design Studio (2023)



Gambar 8.9: Foto tempat tidur anak di BA House, Bali.
Sumber: Dokumentasi penulis (2024)



Gambar 8.10: Foto lemari dan meja kamar tidur anak di BA House, Bali.
Sumber: Dokumentasi penulis (2024)



Gambar 11: Skema warna yang digunakan untuk perancangan interior kamar tidur

Sumber: Dokumentasi penulis (2024)

Rumah berfungsi sebagai tempat berlindung, tempat melepas lelah, serta tempat berinteraksi yang nyaman baik dari sisi fisik dan mental antar penghuninya. Desainer interior memainkan peranan utama dalam menciptakan lingkungan yang nyaman dan sehat di kamar tidur rumah tinggal. Interior kamar tidur di rumah tinggal harus disusun dengan mempertimbangkan berbagai aspek seperti: gaya interior, ukuran kamar tidur, pemilihan warna, pemilihan furniture, penggunaan pencahayaan, ventilasi udara, material yang digunakan, dan dekorasi yang mendukung sehingga dapat meningkatkan kualitas tidur, kenyamanan, kesehatan dan produktifitas penghuninya.

--- BAGIAN 9 ---

MEMPERHITUNGKAN FUNGSIONALITAS DAN ESTETIKA DALAM DESAIN DAPUR

A. PENTINGNYA DESAIN DAPUR YANG BAIK

Sebuah konsep desain dapur yang optimal menjadi kunci dalam upaya menciptakan ruang hunian yang multifungsi, nyaman, dan estetik di dalam rumah. Selain berfungsi sebagai ruang untuk kegiatan memasak, dapur juga berperan sebagai pusat kegiatan keluarga dan tempat berlangsungnya interaksi sosial. Prinsip-prinsip desain yang diadopsi secara terkendali dengan baik dapat menghasilkan sebuah dapur yang memiliki kapabilitas untuk meningkatkan efisiensi dalam proses produksi makanan, memfasilitasi organisasi kerja, dan menciptakan suasana yang mengundang untuk pertemuan dan dialog interpersonal.

Aspek ergonomis juga berperan sentral dalam formulasi desain dapur yang optimal (Rachmawati, Sulistyani, & Mufidah, 2023). Penyusunan tata letak yang terukur memastikan aksesibilitas yang baik terhadap area kerja seperti sink, kompor, dan lemari penyimpanan, yang membantu meminimalkan kelelahan dan memperlancar proses memasak. Sejalan dengan itu, pengaturan peralatan dan perlengkapan dapur yang tepat juga berperan dalam mengoptimalkan pemanfaatan ruang serta menciptakan tampilan yang terorganisir. Melihat pada tren konsep dapur terbuka semakin populer, integrasi antara ruang dapur dengan ruang tamu atau ruang makan menjadi perhatian. Pendekatan ini menciptakan aliran yang lancar antara ruang-ruang tersebut, memfasilitasi

interaksi sosial yang mudah, dan memberikan kesan ruang yang luas.

Elemen estetika menjadi elemen yang tidak dapat diabaikan dalam konteks desain dapur yang berkualitas. Selain berfungsi secara efisien, sebuah dapur yang dirancang dengan baik juga berkontribusi pada estetika keseluruhan hunian. Pemilihan material, skema warna, dan pencahayaan yang cermat mampu menciptakan atmosfer yang mengundang dan menyegarkan. Desain dapur yang estetis mengangkat peran dapur sebagai titik fokus dalam ruang hunian dan meningkatkan nilai estetika rumah secara menyeluruh.

Desain dapur yang optimal terbentuk dari cara kita memanfaatkan ruang, menciptakan organisasi kerja yang lancar, meningkatkan kenyamanan pengguna dan juga nilai keindahan rumah. Sebuah dapur yang dirancang dengan baik memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas hidup sehari-hari dan menciptakan lingkungan yang menyenangkan bagi anggota keluarga serta tamu yang berkunjung.

B. PERNYATAAN TUJUAN TULISAN

Tulisan ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum bagaimana memperhitungkan fungsionalitas dan estetika yang dapat digunakan dalam upaya mewujudkan sebuah rancangan dapur yang efektif, aman dan nyaman sekaligus sebagai penambah nilai estetis dalam suatu hunian. Berdasarkan hal tersebut, diharapkan rancangan dapur dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal dalam melakukan berbagai aktivitas memasak dan persiapan makanan sehari-hari. Pemahaman akan pentingnya keseimbangan antara fungsionalitas dan estetika juga diharapkan dapat menjadi penambah nilai estetis bagi

keseluruhan hunian, meningkatkan kenyamanan dan kepuasan penghuni rumah.

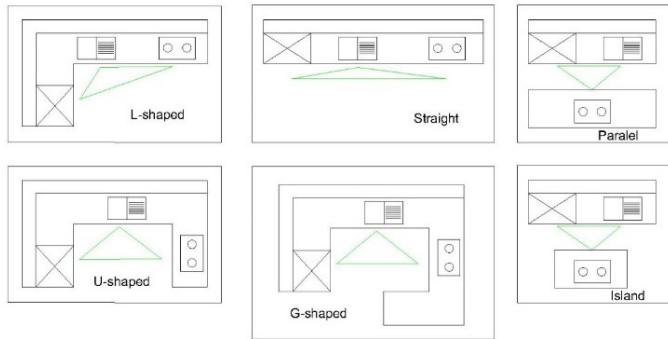
C. FUNGSIONALITAS DAPUR

1. Prinsip Tata Letak Dapur yang Efisien

Dapur secara fungsi harus efektif dan efisien dalam proses layanan produksi makanan (Jassmine, Darmayanti, & Setyoningrum, 2022) mengingat peran sentralnya dalam sebuah rumah tinggal, terlebih dengan ruang terbatas. Prinsip-prinsip tata letak dapur yang baik adalah panduan yang penting dalam merancang ruang dapur yang fungsional dan efisien. Berikut ini adalah beberapa prinsip utama pengelolaan tata letak dapur:

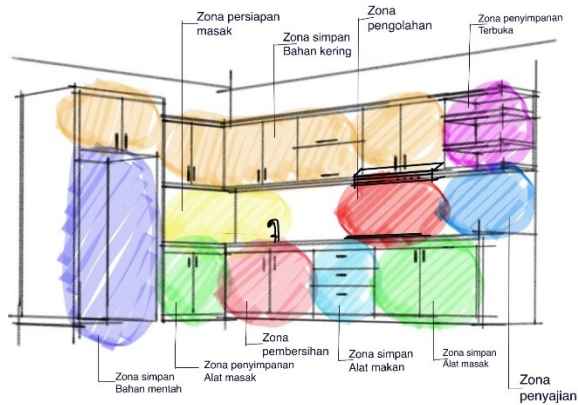
- Tata letak dengan segitiga kerja: Konsep tata letak dengan segitiga kerja dalam desain dapur mengacu pada pola geometris antara tiga zona aktivitas utama: zona pembersihan, zona masak, dan zona penyimpanan, dengan tujuan untuk meningkatkan efisiensi penggunaan ruang dan aliran kerja selama proses memasak (Ferdinand et al., 2019). Dengan menempatkan elemen-elemen tersebut dalam susunan segitiga, pengguna dapat mengaksesnya dengan mudah tanpa perlu bergerak terlalu jauh, yang pada akhirnya mengurangi waktu dan tenaga yang diperlukan untuk berpindah antar area kerja utama. Namun, penting untuk mempertimbangkan faktor-faktor lain seperti ukuran ruang, preferensi pengguna, dan gaya hidup dalam merancang dapur yang optimal. Oleh karena itu, penggunaan prinsip segitiga kerja harus disesuaikan dengan kebutuhan spesifik pengguna serta konteks ruang yang bersangkutan untuk

mencapai desain yang efektif dan efisien (Waisnawa, Kerdiati, & Darmastuti, 2023).



Gambar 9.1 Konsep segitiga kerja pada dapur
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

- **Zonasi:** Pembagian dapur menjadi zona-zona fungsional yang terpisah, seperti zona memasak, zona pembersihan, zona persiapan bahan makanan, dan zona penyimpanan bahan dan alat, merupakan prinsip desain yang penting. Penekanan terhadap pembagian ini membantu menciptakan struktur organisasional yang jelas dalam ruang dapur, memfasilitasi aliran kerja yang teratur, dan meminimalkan potensi kekacauan dan interferensi antara kegiatan-kegiatan berbeda. Dengan memisahkan fungsi-fungsi tersebut ke dalam zona-zona yang ditetapkan, pengguna dapat dengan lebih efisien mengalokasikan ruang dan sumber daya yang sesuai untuk setiap tahapan proses memasak, sehingga berpotensi meningkatkan produktivitas dan kualitas hasil akhir dari kegiatan memasak.



Gambar 9.2 Contoh zonasi area pada dapur
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

- **Aksesibilitas:** Penempatan barang dan perlengkapan dapur berdasarkan tingkat aksesibilitasnya adalah salah satu prinsip esensial dalam desain dapur yang optimal. Melalui prinsip ini, penempatan strategis setiap barang untuk memastikan aksesibilitas yang optimal menjadi fokus utama. Barang yang sering digunakan harus mudah dijangkau, sementara barang yang jarang digunakan dapat disimpan lebih tinggi atau lebih rendah sesuai kebutuhan. Penempatan yang cermat dari barang dapur menjadi penentu dalam mencapai efisiensi ruang dan meningkatkan kenyamanan dalam penggunaan dapur secara keseluruhan.
- **Pemanfaatan ruang vertikal:** Mengoptimalkan ruang vertikal dengan rak atau lemari gantung merupakan strategi penting untuk meningkatkan kapasitas penyimpanan dan menciptakan tampilan dapur yang terstruktur. Dengan memanfaatkan ruang vertikal ini, pengguna dapat menambah area penyimpanan tanpa

mengorbankan ruang lantai. Selain itu, instalasi rak atau lemari gantung juga memudahkan akses ke barang-barang dapur yang sering digunakan dan mengurangi kondisi berantakan di *countertop*. Strategi ini merupakan solusi efektif untuk mengatasi keterbatasan ruang dan menciptakan dapur yang lebih efisien dan teratur.

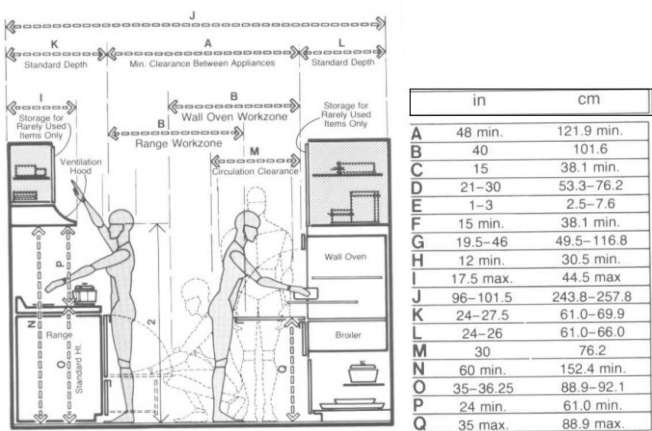


Gambar 9.3 Cabinet penyimpanan dapur
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017

- Pemisahan Area Basah dan Area Kering: Menempatkan area basah, seperti sink untuk pencucian dan persiapan bahan makanan, serta area kering, seperti kompor untuk memasak, di sisi yang berbeda dalam dapur, adalah strategi potensial untuk mengurangi kekacauan dan risiko kecelakaan. Dengan memisahkan kedua area ini, risiko tumpahan air ke permukaan yang terkena panas dapat diminimalkan, mengurangi risiko tergelincir atau terjatuh. Selain itu, pemisahan ini memfasilitasi aliran kerja yang lebih efisien dan teratur, memungkinkan pengguna untuk fokus pada setiap tahap proses memasak tanpa gangguan. Penempatan yang teratur dari area basah

dan kering dapat secara signifikan meningkatkan keselamatan dan kenyamanan dalam penggunaan dapur.

- Pertimbangan Faktor Ergonomis: Merancang dapur dengan memperhatikan ketinggian dan kedalaman *countertop* serta faktor-faktor ergonomis terkait kenyamanan penggunaan alat-alat dapur, esensial untuk memastikan kenyamanan optimal selama proses kerja. Dengan penyesuaian yang tepat, desainer dapat mengurangi kelelahan otot dan memfasilitasi aksesibilitas terhadap peralatan dapur. Pemikiran ergonomis juga mempertimbangkan penempatan strategis alat-alat dapur utama, memastikan pengguna dapat menggunakannya dengan mudah dan tanpa ketidaknyamanan fisik. Prinsip ergonomis yang menyeluruh penting dalam menciptakan lingkungan kerja dapur yang optimal, menitikberatkan kesejahteraan dan kenyamanan pengguna.



Gambar 9.4 Data standar ukuran bidang kerja dapur
Sumber: DeChiara, Panero, Zelnik, 2001

Melalui penerapan prinsip-prinsip ini, seorang desainer dapat menciptakan tata letak dapur yang baik yang tidak hanya fungsional tetapi juga nyaman dan efisien bagi penggunaanya.

2. Ruang Penyimpanan yang Cukup

Pemikiran yang akurat mengenai jenis-jenis penyimpanan yang diperlukan merupakan aspek penting dalam mencapai efisiensi penggunaan ruang dan organisasi yang baik. Berbagai jenis penyimpanan harus dipertimbangkan untuk memenuhi kebutuhan penyimpanan berbagai macam barang dapur, seperti yang utama adalah bahan makanan, peralatan, alat masak, dan barang-barang lainnya (DeChiara, Panero, & Zelnik, 2001).

Lemari dapur adalah jenis penyimpanan umum yang menyediakan ruang luas untuk berbagai macam barang, dari peralatan masak hingga bahan makanan kering. Desainnya bervariasi, termasuk lemari gantung di dinding, lemari bawah, dan lemari sudut untuk memaksimalkan penggunaan ruang. Selain itu, rak terbuka sering digunakan untuk akses mudah terhadap buku resep, peralatan masak, atau barang dekoratif, sementara rak tambahan di dinding atau di atas *countertop* menyediakan ruang tambahan tanpa mengorbankan ruang lantai.

Laci dapur adalah jenis penyimpanan lain yang penting. Laci-laci ini biasanya digunakan untuk menyimpan alat masak, peralatan dapur, atau bahkan perlengkapan makanan kering. Pemikiran yang cermat dalam desain laci dapur meliputi penggunaan *organizer* laci, pengaturan laci yang disesuaikan dengan ukuran peralatan, dan sistem penutupan yang aman.



Gambar 9.5 Laci penyimpanan pada kabinet dapur
 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023 (ki)
 kompas.com, 2024 (ka)

Selain itu, penyimpanan khusus untuk bahan makanan juga harus dipertimbangkan. Ini termasuk lemari atau rak khusus untuk menyimpan bahan makanan kering seperti tepung, gula, atau bumbu, serta lemari atau kulkas untuk menyimpan bahan makanan yang memerlukan pendinginan. Perlengkapan penyimpanan pintar juga menjadi semakin populer dalam desain dapur modern. Contohnya seperti rak putar, rak geser, atau organizer laci dengan mekanisme penguncian otomatis yang memudahkan akses dan organisasi barang-barang dapur.



Gambar 9.6 Sistem Penyimpanan Dapur Modern
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022 (ki)
 kanopitop.com, 2024 (ka)

Melalui atensi terhadap berbagai jenis penyimpanan ini, desainer dapur dapat menciptakan solusi penyimpanan yang

sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mengoptimalkan penggunaan ruang yang tersedia dalam dapur. Ini menjadi kunci dalam menciptakan dapur yang efisien, terorganisir, dan mudah digunakan.

3. Aliran Kerja yang Lancar

- Pentingnya aliran kerja pada dapur

Aliran kerja dalam dapur merupakan konsep yang fundamental dalam desain interior, terutama pada ruang dapur, karena memengaruhi berbagai aspek yang berkaitan dengan keteraturan, produktivitas, dan kenyamanan pengguna dalam melakukan aktivitas memasak. Sebuah desain dapur yang mempertimbangkan aliran kerja dengan baik tidak hanya mengutamakan aspek estetika, tetapi juga fungsionalitas dan kebutuhan pengguna. Dengan memahami pentingnya aliran kerja secara holistik, para desainer dapur dapat menciptakan ruang yang tidak hanya indah secara visual, tetapi juga efisien dalam penggunaannya sehari-hari. Dalam konteks ini, beberapa aspek perlu diperhatikan untuk memahami pentingnya aliran kerja dalam dapur dengan lebih mendalam.

Pertama, aliran kerja yang baik harus mengikuti urutan alami dalam aktivitas memasak, yang terdiri dari tahap persiapan, memasak, dan pembersihan. Desain dapur yang memperhatikan urutan ini akan memudahkan transisi antar tahap, mengurangi waktu yang dihabiskan untuk mencari alat dan bahan, serta menghindari tumpang tindih aktivitas. Selanjutnya, pengaturan peralatan dan bahan makanan dalam dapur harus memperhatikan prinsip ergonomi, dengan meletakkan peralatan yang paling sering digunakan dalam jangkauan tangan yang mudah dan strategis.

Kemudian, aspek keamanan dan kebersihan juga menjadi bagian integral dari aliran kerja yang baik. Desain dapur yang memperhitungkan pemisahan area memasak dari area persiapan makanan mentah dapat mencegah kontaminasi silang dan menjaga standar sanitasi yang tinggi. Selain itu, sirkulasi udara dan ventilasi yang baik juga perlu diperhatikan untuk mengurangi risiko paparan asap dan gas beracun. Terakhir, efisiensi ruang juga menjadi pertimbangan penting dalam aliran kerja, dengan mengoptimalkan penggunaan ruang penyimpanan dan menyediakan cukup ruang untuk bergerak sehingga mengurangi hambatan fisik yang dapat mengganggu aliran kerja. Dengan memperhatikan semua aspek ini, desainer dapur dapat menciptakan ruang yang optimal untuk kegiatan memasak sehari-hari yang efisien, aman, dan nyaman bagi pengguna.

- **Memperbaiki aliran kerja yang tidak efektif**

Memperbaiki aliran kerja yang tidak efektif dalam dapur melibatkan analisis mendalam terhadap faktor-faktor yang menghambat efisiensi dalam proses memasak. Langkah awal yang dapat diambil adalah melakukan evaluasi menyeluruh terhadap pengaturan dan organisasi ruang dapur. Evaluasi ini mencakup pemeriksaan tata letak peralatan, meja kerja, area penyimpanan, serta aksesibilitas bahan makanan dan alat-alat memasak. Identifikasi area-area di mana terjadi tumpang tindih aktivitas atau peralihan yang tidak efisien antara tahapan memasak merupakan hal yang penting dalam memahami aliran kerja yang tidak efektif.

Langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi titik *bottleneck*, yaitu area di dapur di mana aliran kerja terhambat atau terhenti sepenuhnya. Identifikasi ini membantu fokus pada

area-area yang membutuhkan perhatian khusus untuk perbaikan. Setelah itu, merancang ulang tata letak dapur menjadi langkah berikutnya berdasarkan evaluasi dan identifikasi titik *bottleneck*. Rancangan ulang ini harus mempertimbangkan prinsip ergonomi untuk memastikan kenyamanan dan efisiensi pengguna.

Salah satu aspek penting dalam memperbaiki aliran kerja yang tidak efektif adalah organisasi dan penyimpanan yang lebih baik. Kurangnya organisasi dan penyimpanan yang baik dapat mengakibatkan kekacauan dan memperlambat proses memasak. Memperbaiki sistem penyimpanan dengan menggunakan rak tambahan, wadah atau kontainer, serta label yang jelas dapat membantu mengurangi kekacauan. Selain itu, perbaikan infrastruktur dan fasilitas seperti penambahan jendela untuk meningkatkan sirkulasi udara juga dapat diperlukan untuk menciptakan lingkungan yang lebih nyaman dan aman untuk memasak.

D. ESTETIKA DAPUR

1. Pemilihan Material yang Sesuai

Pemilihan material untuk dapur merupakan proses yang kompleks yang didasarkan pada serangkaian faktor kunci yang mempengaruhi keputusan desain. Material penyusun elemen pembentuk dapur berkembang pesat khususnya setelah Perang Dunia I yang mengedepankan material pabrikan (Kinchin & O'Connor, 2011). Beberapa pertimbangan yang menjadi dasar dalam pemilihan material dapur meliputi:

- Fungsi: Material yang dipilih harus disesuaikan dengan fungsi spesifik dari setiap area dalam dapur. Sebagai contoh, pemilihan bahan untuk *countertop* harus

memperhitungkan kemampuannya dalam menahan suhu tinggi, tahan terhadap goresan, serta ketahanannya terhadap noda, mengingat *countertop* sering digunakan untuk kegiatan memasak dan persiapan makanan.



Gambar 9.7 Berbagai jenis material *countertop*
Sumber: familyhandyman.com

- Daya tahan: Kriteria penting lainnya adalah daya tahan material terhadap penggunaan sehari-hari serta faktor lingkungan yang ada dalam dapur. Material yang mampu bertahan terhadap kelembaban, fluktuasi suhu, dan keausan dianggap lebih diutamakan untuk memastikan bahwa dapur tetap mempertahankan kondisi estetis dan fungsionalnya dalam jangka waktu yang panjang.
- Aspek estetika: Penampilan visual juga merupakan pertimbangan yang signifikan dalam pemilihan material. Material yang dipilih harus sejalan dengan gaya desain keseluruhan dapur dan dapat menciptakan atmosfer yang diinginkan oleh pemilik rumah. Sebagai contoh, penggunaan kayu dapat memberikan tampilan yang hangat

dan alami, sementara *stainless steel* cenderung memberikan kesan yang lebih modern dan profesional.



Gambar 9.8 Visual dapur melalui material
Sumber: besthomish.com (ki), idesignarch.com (ka)

- Perawatan: Kemudahan perawatan menjadi faktor yang tidak boleh diabaikan dalam memilih material dapur. Material yang mudah dibersihkan dan memerlukan sedikit perawatan tambahan sering menjadi pilihan yang lebih praktis, terutama bagi mereka yang memiliki gaya hidup yang sibuk dan memiliki waktu terbatas untuk perawatan rutin.
- Anggaran: Keputusan pemilihan material juga harus mempertimbangkan ketersediaan anggaran yang tersedia. Beberapa material mungkin memiliki biaya lebih tinggi daripada yang lain, oleh karena itu, penting untuk menghitung biaya material serta biaya instalasi dan perawatan jangka panjang yang terkait dengan setiap pilihan material.
- Kesesuaian dengan kebutuhan individu: Tiap keluarga memiliki kebutuhan dan preferensi yang berbeda, oleh karena itu, pemilihan material harus disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya hidup masing-masing individu.

Sebagai contoh, bagi keluarga dengan anak-anak kecil, prioritas mungkin diberikan pada material yang tahan terhadap noda dan tumpahan.

Pertimbangan atas faktor-faktor ini memberi peluang desainer atau pemilik rumah untuk dapat membuat keputusan yang tepat dalam memilih material untuk dapur yang fungsional, estetis, dan praktis.

2. Pencahayaan yang Tepat

Area dapur yang perlu mendapat perhatian utama terkait pencahayaan adalah area keseluruhan (general), dan area khusus yaitu area persiapan, area pencucian, area masak dan area penyajian (Blitzer, Mackay, & Association), 2015). Pencahayaan yang tepat menekankan pentingnya pencahayaan yang memadai di dalam lingkungan dapur, di mana pencahayaan alami dan buatan menjadi fokus yang diperlukan untuk dipertimbangkan secara cermat guna menjamin kualitas pencahayaan yang optimal. Pemikiran akan pencahayaan alami dan buatan dalam desain dapur tidak hanya berperan dalam menciptakan suasana yang terang dan nyaman di area kerja, tetapi juga mempertimbangkan faktor-faktor seperti penyebaran cahaya, kestabilan warna, dan kontras yang tepat. Dengan demikian, prinsip ini menggarisbawahi pentingnya strategi pencahayaan yang holistik dalam mencapai lingkungan dapur yang optimal dan ergonomis bagi pengguna.

- Peran pencahayaan dalam menciptakan atmosfer dapur
Pencahayaan bukan hanya berfungsi sebagai sumber cahaya untuk keperluan praktis, tetapi juga memiliki dampak yang signifikan terhadap estetika, kenyamanan visual, dan mood

yang dihasilkan dalam lingkungan dapur. Dalam konteks ini, atmosfer dapur merujuk pada kesan keseluruhan yang diciptakan oleh kombinasi elemen-elemen visual, termasuk pencahayaan, warna, tekstur, dan desain ruang.

Pencahayaan dalam dapur dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis antara lain: pencahayaan umum (alami/buatan), pencahayaan bidang kerja, dan pencahayaan dekoratif termasuk didalamnya *ambient lighting*. Pencahayaan umum biasanya merupakan pencahayaan utama yang menyediakan cahaya secara keseluruhan dalam ruang dapur, dapat memanfaatkan cahaya matahari secara langsung maupun menggunakan sistem pencahayaan buatan.

Sementara itu pencahayaan tugas (*task lighting*) difokuskan pada area kerja tertentu seperti *countertop* dan area memasak. Kebutuhan akan detail dan intensitas pekerjaan menyebabkan kecenderungan pemilihan pencahayaan pada area kerja adalah sumber cahaya yang lebih terang. Sumber lampu kerja biasanya tidak ditampilkan secara langsung namun tersembunyi di bawah kabinet gantung dapur.

Pencahayaan dekoratif dapat digunakan untuk menambahkan sentuhan estetika dan menyoroti fitur-fitur tertentu dalam desain dapur. Pencahayaan berwarna kuning yang hangat dan lembut dapat menciptakan suasana yang nyaman dan mengundang. Sedangkan lampu dengan pancaran cahaya berwarna putih dapat menciptakan kesan ruang lebih bersih dan minimalis (Aryanto, 2008).

Selain itu, pencahayaan juga dapat memengaruhi persepsi warna dan tekstur dalam ruang dapur. Pencahayaan yang baik dapat menyoroti warna dan detail-detail desain, menciptakan

efek visual yang menarik dan memperkaya pengalaman estetika dalam kegiatan memasak ataupun bersosialisasi. Oleh karena itu, peran pencahayaan dalam menciptakan atmosfer dapur tidak hanya terbatas pada fungsi praktis, tetapi juga memiliki dampak yang signifikan terhadap suasana dan pengalaman pengguna dalam ruang tersebut.

- Pilihan pencahayaan yang sesuai dengan desain

Pemilihan pencahayaan yang tepat untuk desain dapur adalah kunci dalam menciptakan lingkungan yang fungsional dan estetis. Pencahayaan yang baik tidak hanya meningkatkan kenyamanan dan keamanan, tetapi juga meningkatkan efisiensi penggunaan ruang dapur. Beberapa faktor utama perlu dipertimbangkan dalam memilih pencahayaan yang tepat.

Pertama, fungsi pencahayaan harus memenuhi kebutuhan fungsional ruang dapur secara keseluruhan. Mencakup di dalamnya adalah pencahayaan umum untuk cahaya keseluruhan, pencahayaan tugas untuk area kerja seperti *countertop* dan kompor, serta pencahayaan aksen untuk menyoroti fitur dekoratif.

Kedua, sumber cahaya harus dipilih sesuai dengan desain dan kebutuhan ruang dapur. Misalnya, lampu langit-langit cocok untuk pencahayaan umum, sementara lampu bawah kabinet atau lampu LED strip sesuai untuk pencahayaan tugas di *countertop*. Selain itu, intensitas dan warna cahaya juga harus dipertimbangkan, serta penggunaan kontrol pencahayaan seperti dimmer untuk menciptakan fleksibilitas dalam suasana dan efisiensi energi.



Gambar 9.9 Contoh pencahayaan pada area kerja dapur
Sumber: www.angi.com

Pemilihan pencahayaan dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut secara tepat dapat meningkatkan kualitas ruang dapur dan menambah nilai estetis dalam desain interior ruangan.

E. WARNA DAN DEKORASI

1. Peran warna dalam menciptakan suasana

Warna memiliki peran penting dalam menciptakan suasana yang diinginkan pada sebuah ruangan. Secara khusus, dalam konteks dapur, pemilihan warna dapat memengaruhi suasana serta fungsi dari ruang tersebut. Peran warna dalam menciptakan atmosfer pada dapur dapat diuraikan dalam beberapa aspek yang meliputi psikologi warna, kontras dan keseimbangan warna, fungsionalitas, aspek kultural, serta konteks arsitektur dan pencahayaan.

Psikologi warna mempertimbangkan bagaimana warna dapat memengaruhi emosi, suasana hati, dan perilaku individu (Aryanto, 2008). Sebagai contoh, warna biru atau hijau sering dikaitkan dengan ketenangan dan kesegaran, yang cocok untuk menciptakan suasana santai dan nyaman di dapur. Selain itu, kontras dan keseimbangan warna juga memiliki

peran penting dalam desain interior, di mana kontras warna antara dinding, lantai, dan perabotan dapat menciptakan suasana yang dinamis tanpa terkesan berlebihan.



Gambar 9.10 Pemilihan warna segar dan tenang pada dapur
Sumber: designcafe.com, 2024

Fungsionalitas juga harus dipertimbangkan dalam pemilihan warna, di mana warna terang seperti putih atau krem dapat membantu memantulkan cahaya dan menciptakan kesan ruang yang lebih luas, cocok untuk dapur dengan ukuran yang terbatas. Namun, warna gelap seperti coklat atau abu-abu juga dapat memberikan kesan mewah dan elegan, asalkan diterapkan dengan bijak agar tidak membuat ruangan terasa sempit.



Gambar 9.11 Pemilihan warna dengan kesan ruang luas serta warna dengan kesan ruang elegan

Sumber: citronbeveragegrup.com, 2024 (ki),
kitchencabinetkings.com, 2024 (ka)

Aspek kultural dan preferensi penghuni juga memengaruhi pilihan warna dalam menciptakan suasana dapur. Misalnya, warna merah sering dikaitkan dengan semangat dan keberuntungan dalam beberapa budaya, sehingga dapat digunakan dalam aksen atau detail dekoratif dalam dapur. Terakhir, pengaruh warna juga harus dipertimbangkan dalam konteks arsitektur dan pencahayaan ruangan, karena warna akan terlihat berbeda tergantung pada pencahayaan alami atau buatan dalam ruangan.

2. Dekorasi pembentuk karakter dapur

Penggabungan dekorasi untuk menambahkan karakter pada dapur harus dilakukan secara cermat berdasarkan prinsip-prinsip desain interior. Berikut merupakan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai hal tersebut. Pertama, lakukan analisis mendalam terhadap kebutuhan dan gaya desain yang diinginkan untuk dapur tersebut, termasuk identifikasi karakteristik ruang, preferensi penghuni, dan konteks arsitektur secara keseluruhan. Pemahaman mendalam ini menjadi dasar untuk merumuskan konsep dekorasi yang konsisten dengan kebutuhan dan preferensi.

Setelah analisis dilakukan, pemilihan tema atau konsep menjadi langkah berikutnya. Tema dapur dapat bervariasi dari yang bersifat tradisional, modern, hingga minimalis, sesuai dengan karakteristik dan gaya hidup penghuni. Pemilihan material dan tekstur menjadi tahap selanjutnya. Material seperti kayu, batu alam, atau keramik dipilih dengan seksama

untuk memberikan sentuhan visual yang berkarakter sesuai dengan tema dan konsep yang dipilih. Penempatan aksen dan detail menjadi fokus penting dalam menciptakan karakter pada dapur. Ini mencakup penempatan furnitur yang strategis, pemilihan aksesoris seperti lampu gantung, dan karya seni yang sesuai dengan tema yang diusung. Penempatan ini memperhatikan keseimbangan visual dan fungsi ruang secara keseluruhan. Selain itu, pemilihan warna dan pencahayaan yang sesuai dengan tema dan suasana yang diinginkan juga penting untuk menciptakan atmosfer yang unik dan memperkuat karakter dapur.



Gambar 9.12. *Artwork* berupa lukisan pada dapur
Sumber: eatwell101.com

Evaluasi dan koreksi dilakukan setelah semua elemen dekorasi terpasang. Hal ini melibatkan penilaian terhadap keseimbangan, konsistensi, dan keselarasan antara elemen-elemen dekoratif. Jika diperlukan, koreksi atau penyesuaian dapat dilakukan untuk mencapai hasil akhir yang optimal sesuai dengan visi awal. Dengan mengikuti langkah-langkah tersebut dengan cermat dan sistematis, penggabungan dekorasi pada dapur dapat berhasil menambah karakter yang unik dan menggambarkan identitas serta gaya hidup penghuninya secara efektif.

F. DAPUR YANG MENARIK

Dapur merupakan salah satu ruang yang sangat penting dalam rumah, di mana keseimbangan antara fungsi dan estetika sangat diperlukan untuk menciptakan lingkungan yang praktis dan menarik secara visual. Berfokus pada fungsinya, desain dapur ditujukan untuk mendukung kegiatan produksi makanan, membersihkan, dan menyimpan barang serta bahan dengan efisien. Ini melibatkan pengaturan ruang kerja yang efektif, sistem penyimpanan yang mudah dijangkau, dan pemilihan material yang aman, tahan lama serta mudah dibersihkan. Aspek estetika juga menjadi penting dan menjadi bagian tidak terpisahkan pada desain dapur. Desain yang menarik secara visual mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan mengundang di dalam dapur, menjadikannya tempat yang nyaman untuk beraktivitas dan bersosialisasi. Penggunaan warna, tekstur, dan pencahayaan yang tepat dapat meningkatkan keindahan ruang tanpa mengurangi fungsionalitasnya, sehingga menciptakan dapur yang menggabungkan kenyamanan dengan estetika. Dengan memperhatikan kedua aspek ini secara seimbang, dapur bisa menjadi pusat kegiatan yang nyaman dan juga menjadi tempat yang memikat serta menyenangkan untuk dihuni.

--- BAGIAN 10 ---
DESAIN RUANG KERJA:
MEMBUAT RUANG KERJA YANG PRODUKTIF
DAN NYAMAN

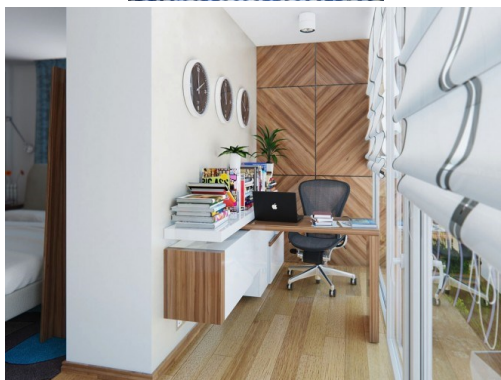
A. PERKEMBANGAN RUANG KERJA

Menurut Fauziyyah dan Saphiranti (2022), ruang kerja merupakan tempat untuk mengumpulkan, mengolah dan mendistribusikan data / informasi dengan keterlibatan antara manusia, teknologi dan prosedur. Ruang kerja seringkali mempengaruhi manusia sebagai pelaku kerja dalam sebuah ruangan. Kondisi ruang kerja yang nyaman secara psikologis dapat mempengaruhi *mood* hingga meningkatkan produktifitas kerja. Sejalan dengan hal tersebut, ruang kerja yang memenuhi kebutuhan fisik pengguna mampu mendukung Kesehatan fisik pengguna saat bekerja.

Sekilas mengingat pada 2019 hingga 2022, Indonesia mengalami pandemi covid 19 yang menyebabkan banyak perubahan di berbagai sektor. Himbauan untuk menjaga jarak fisik antar sesama dan meningkatkan kebersihan lingkungan menjadi acuan masyarakat hingga saat ini. Beberapa area publik dihadapkan pada kondisi yang menuntut adaptasi dan pembaruan supaya dapat mempertahankan eskistensi dan keberlanjutan operasional. Hal ini tentunya mempengaruhi masyarakat usia produktif dalam hal preferensi maupun bersikap.

Bersamaan dengan kebijakan terkait pengendalian penyebaran virus covid 19, pemerintah mengeluarkan aturan

terkait *work from home / work from anywhere*. Hal ini dilatar belakangi oleh upaya memutus penyebaran virus melalui ruang publik, khususnya kantor. Selanjutnya, masyarakat usia produktif mulai beradaptasi dan menciptakan ruang kerja dari rumah atau dimanapun mereka berada.



Gambar 10.1. Contoh Desain Ruang Kerja di Rumah.
Sumber: <https://www.arsitag.com/>

Work from home menyebabkan masyarakat menambah fungsi ruang pada beberapa area. Misalnya, dengan menyediakan area kerja pada kamar tidur, ruang keluarga dan sebagainya. Penambahan fungsi ruang ini didukung dengan ketersediaan *furniture* untuk keperluan tertentu. Area kerja *work from*

home dirancang untuk menjelaskan kebutuhan ruang privasi untuk meningkatkan produktivitas kerja dari dalam rumah.

Peraturan *work from home* tersebut mempengaruhi kebiasaan dan cara masyarakat bekerja. Hingga pada masa post-pandemic ini, mulai muncul tren dimana masyarakat mulai mempelajari kesehatan mental dalam bekerja. Desain interior ruang kerja masakini dan yang akan datang harus mempertimbangkan kebutuhan akan kesehatan fisik dan kesehatan mental penggunaanya.

Dengan demikian ruang kerja memiliki definisi yang lebih luas. Ruang kerja yang semula berada di area perkantoran, saat ini sekaligus dapat didefinisikan sebagai area kerja yang dapat diciptakan sesuai dengan kebutuhan penggunaanya. Menurut Fauziyyah dan Saphiranti (2022), pandemi covid telah mengubah konsep desain ruang kerja menjadi lebih mengutamakan keamanan dan kesehatan pengguna ruang. Seiring dengan konsep tersebut, tata ruang dan furniture serta keterlibatan teknologi menjadi hal penting yang perlu diperhatikan pada desain interior ruang kerja.

B. PENATAAN RUANG DAN FURNITURE

Penataan ruang dalam ruang kerja memainkan peran penting dalam meningkatkan produktivitas dan kenyamanan karyawan. Pengaturan ruang yang terstruktur dengan baik dapat memfasilitasi komunikasi yang efektif, kolaborasi tim, dan meningkatkan rasa kepemilikan terhadap ruang kerja. Penempatan elemen-elemen seperti area kerja bersama, ruang rapat, dan ruang pribadi yang terpisah dengan baik dapat menciptakan lingkungan yang mendukung berbagai jenis interaksi, sekaligus memberikan fleksibilitas bagi individu

untuk bekerja sesuai dengan gaya dan kebutuhan masing-masing.

1. Mengenai Penataan Ruang

Menurut Kerdiati et.al (2023), sistem penataan ruang berkaitan erat dengan sirkulasi pengguna ruang untuk beraktifitas sesuai kebutuhan. Berkaitan dengan pernyataan tersebut, Kerdiati et.al (2023) mengkategorikan sistem penataan ruang menjadi 3 jenis, yakni sistem tata ruang tertutup, terbuka dan gabungan. Berikut ini merupakan contoh desain interior ruang dengan ketiga system tata ruang yang dimaksud.

- **Penataan ruang kerja tertutup** merupakan penataan ruang kerja dengan pembatas ruang yang tegas. Hal ini menyebabkan adanya 2 atau lebih jumlah ruangan ruangan. Kelebihan penataan ruang tertutup adalah adanya privasi ruang yang optimal bagi pengguna ruang, namun kekurangan penataan ruang ini adalah kesan tertutup pada ruangan yang kurang dinamis untuk kebutuhan kolaborasi tim.



Gambar 10.2. Salah Satu Contoh Desain Tata Ruang Tertutup. Sumber: <https://www.google.com/>

- Sedangkan **penataan ruang kerja terbuka** relative lebih dinamis dengan tidak adanya pembatas ruang yang tegas. Tata ruang terbuka memberikan kesan ruangan yang luas dan lebih lega. Namun, pada penataan ruang terbuka, sering kali ditemui tingkat kebisingan lebih tinggi dan tidak adanya privasi antar pengguna ruang.



Gambar 10.3. Salah Satu Contoh Desain Tata Ruang Terbuka. Sumber: <https://www.google.com/>

- Selanjutnya **penataan ruang gabungan** merupakan gabungan dari kedua jenis tata ruang sebelumnya. Tata ruang gabungan memfasilitasi kebutuhan ruang privasi dengan batas ruang, namun penggunaan jenis material pembatas biasanya bersifat transparan. Hal ini dapat memberikan kesan ruang yang lebih luas dan lega, sekaligus memfasilitasi kebutuhan ruang yang bersifat pribadi (untuk keperluan kerja jenis tertentu).



Gambar 10.4. Salah Satu Contoh Desain Tata Ruang Gabungan. Sumber: <https://thearchitectsdiary.com/>

Kebutuhan privasi dalam ruang kerja menjadi semakin penting seiring dengan perkembangan teknologi dan pola kerja yang semakin kompleks. Setiap individu memiliki hak untuk merasa aman dan nyaman saat bekerja, dan privasi merupakan elemen kunci dalam menciptakan lingkungan kerja yang produktif. Dalam sebuah ruang kerja, privasi dapat mengacu pada berbagai hal, mulai dari ruang fisik yang terpisah untuk melakukan tugas-tugas penting hingga perlindungan terhadap data pribadi dan informasi sensitif perusahaan. Tanpa privasi yang memadai, karyawan mungkin merasa terganggu atau tidak nyaman saat menjalankan tugas-tugas mereka, yang dapat berdampak negatif pada produktivitas kinerja dan kesejahteraan secara keseluruhan.

Selain itu, kebutuhan akan privasi dalam ruang kerja juga berkaitan erat dengan aspek psikologis dan emosional individu. Dalam lingkungan kerja yang terbuka dan terus terbuka, beberapa orang mungkin merasa sulit untuk fokus atau merasa cemas karena terus-menerus diawasi atau dievaluasi oleh rekan kerja atau atasan. Mempertimbangkan perbedaan preferensi dan gaya kerja setiap individu, memberikan ruang privasi yang cukup dapat membantu

meningkatkan kesejahteraan mental karyawan dan mengurangi stres yang berhubungan dengan rasa terpapar secara terus-menerus.

Oleh karena itu, pengakuan dan pemenuhan kebutuhan privasi dalam ruang kerja bukan hanya tentang mematuhi regulasi atau kebijakan perusahaan, tetapi juga tentang memastikan keseimbangan antara produktivitas, kenyamanan, dan kesejahteraan karyawan.

2. Mengenai hal-hal psikologis

Hal-hal yang menyangkut kebutuhan psikologis akan *personal space* perlu diperhatikan dalam merancang tata ruang. *Personal space* manusia dalam ruangan, juga dikenal sebagai "zona intim," merupakan area yang penting untuk dipertimbangkan dalam desain ruang kerja dan interaksi sosial. *Personal space* pada tiap individu tidak selalu sama, namun sangat mungkin ada kemiripan. Hal ini disebabkan karena proses penetapan *personal space* pada masing-masing individu ditentukan oleh banyak hal, seperti karakteristik pribadi, gender, usia, suasana hati, norma dan nilai sosial yang dianut budaya tertentu. Seseorang akan cenderung menjaga jarak *personal space* dengan lainnya untuk menyesuaikan kebutuhan stimulus dari lingkungan. Sebagai contoh, saat mengerjakan sebuah pekerjaan yang membutuhkan konsentrasi tinggi, seseorang akan cenderung menyendiri/ menjauh dari keramaian. Sebab keramaian dari lingkungan berperan sebagai stimulus yang mampu mengganggu konsentrasi. Hal ini sesuai dengan teori behaviour-constraint, yang menjelaskan bahwa ruang personal merupakan kebutuhan tiap individu untuk mencegah terlalu banyaknya jumlah intervensi dari orang lain hingga menyebabkan hilangnya kebebasan berperilaku.

Menurut teori jarak sosial Edward T. Hall, manusia memiliki zona-zona jarak yang berbeda sesuai dengan tingkat keintiman dan hubungan dengan orang lain. Adapun zona tersebut terdiri dari 4 bagian sebagai berikut;

- *Intimate*. Zona intimate ini dapat ditemui pada saat seseorang menyentuh / memeluk / berbisik. Jarak antara seseorang dengan lainnya adalah kurang lebih 0,01 m hingga 0,5 m. Pada desain interior, hasil studi jarak intimate dapat diterapkan untuk merancang ruang yang bersifat privat, seperti perkiraan area tidur untuk pasangan suami istri, dan sebagainya.
- *Personal*. Zona persona berjarak antara 0,5 m hingga 1,2 m. Jarak persona ini biasanya adalah jarak yang ditemui saat seseorang bertemu / berdekatan dengan anggota keluarga atau teman dekat.
- *Social*. Zona sosial seringkali ditemui pada saat seseorang berinteraksi dengan orang yang baru dikenal / tidak kenal dekat . Secara umum, seseorang akan menjaga jarak aman kurang lebih 1,2 m hingga 3,7 m. Dalam desain interior jarak zona sosial dapat dijadikan sebagai acuan untuk mendesain ruang public seperti perkantoran, restoran, hotel dan sebagainya. Dalam konteks ruang kerja, mempertimbangkan jarak ini dapat membantu menciptakan lingkungan yang nyaman dan mendukung, di mana karyawan dapat merasa aman dan fokus pada tugas-tugas mereka tanpa merasa terganggu atau invasi ruang pribadi mereka.
- *Public*. Jarak zona public antara 3,7 m hingga lebih dari 7,6 m, jarak ini sering kali ditemui pada saat seseorang sedang berbicara di depan publik.

C. POST PANDEMIC OFFICE

Desain interior kantor pada masa pasca pandemi mengalami pergeseran signifikan untuk memenuhi kebutuhan baru akan kesehatan, kebersihan, dan kenyamanan karyawan. Salah satu tren utama yang muncul adalah peningkatan ruang terbuka yang fleksibel dan modular, yang memungkinkan untuk penyesuaian dan pengaturan ulang yang mudah sesuai dengan kebutuhan dan protokol jarak sosial. Selain itu, integrasi teknologi canggih seperti sensor suhu, pemurni udara, dan sistem manajemen ruangan pintar menjadi lebih umum guna menciptakan lingkungan yang lebih aman dan bersih. Desain juga mempertimbangkan aspek psikologis, dengan memperkenalkan lebih banyak elemen alam seperti tanaman *indoor*, cahaya alami, dan elemen estetika yang menenangkan, yang dapat membantu mengurangi stres dan meningkatkan kesejahteraan mental karyawan.



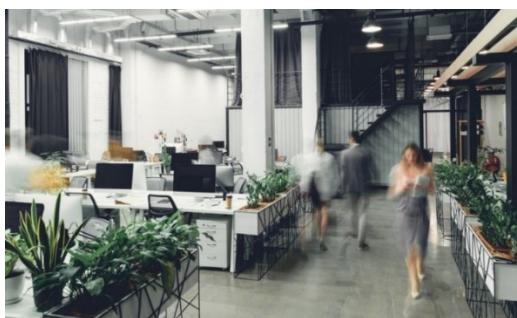
Gambar 10.5. Salah Satu Contoh Work Space di masa Post Pandemi.
Sumber: <https://www.sasaki.com/>

Selain itu, kantor-kantor masa depan cenderung lebih menekankan pada fleksibilitas lokasi kerja, dengan lebih banyak area kerja yang didesain untuk mendukung kerja jarak

jauh atau hibrida. Dengan meningkatnya kesadaran akan pentingnya keseimbangan antara kebutuhan pekerjaan dan kehidupan pribadi, desain interior kantor masa depan ditujukan untuk menciptakan lingkungan yang menginspirasi, fleksibel, dan mendukung produktivitas dan kesejahteraan karyawan, baik di dalam maupun di luar kantor.

1. SIRKULASI PENGGUNA RUANG

Sirkulasi pengguna ruang dalam desain interior kantor memainkan peran krusial dalam menciptakan lingkungan kerja yang efisien dan fungsional. Desain yang baik memperhatikan alur pergerakan pengguna ruang dengan memastikan bahwa akses ke berbagai area kerja mudah dicapai. Menurut Fauziyyah dan Saphiranti (2022), desain interior kantor pada masa post pandemi perlu memfasilitasi kebutuhan pengguna ruang. Adapun diantaranya mengenai sirkulasi pengguna ruang serta sirkulasi udara dalam ruangan. Desain yang memperhatikan kenyamanan dan keamanan pengguna, dengan memberikan ruang yang cukup untuk bergerak / beraktifitas.



Gambar 10.6. Gambar Sirkulasi Pengguna yang Ideal dalam Interior Perkantoran. Sumber: <https://www.hcamag.com/>

Selanjutnya, menurut Nediari et.al (2021), alur sirkulasi pengguna ruang kerja pada area pintu masuk dan pintu keluar sebaiknya berbeda. Sejalan dengan hal tersebut, area koridor sebaiknya menggunakan jarak kurang lebih 1,5 – 1,7 meter, untuk memfasilitasi pengguna ruang yang berjalan berpapasan. Hal ini tidak lepas dari dampak social distancing, hingga konsep six feel office yang dijelaskan oleh Cushman dan Wakefiels. Penerapan jarak area kerja antar individu kurang lebih 1,8 meter, disarankan menggunakan pembatas. Beberapa alternative digunakan untuk menyiasati kesan *open space* dengan menerapkan material transparan pada bagian pembatas area.

2. SIRKULASI UDARA

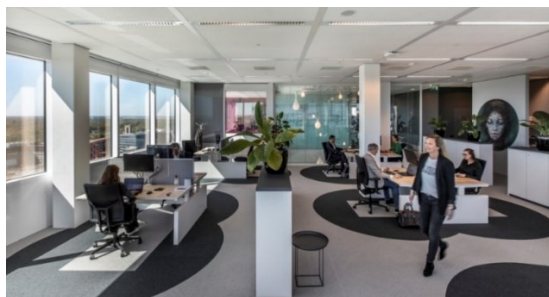
Dalam desain interior kantor masa pasca pandemi, pengaturan sirkulasi udara menjadi sangat penting untuk menjaga kesehatan dan keamanan karyawan. Tata cara pengaturan sirkulasi udara menjadi fokus utama dalam merancang lingkungan kerja yang aman. Salah satu strategi yang diterapkan adalah meningkatkan ventilasi alami melalui penggunaan jendela yang dapat dibuka dan sistem ventilasi yang ditingkatkan. Hal ini membantu meningkatkan aliran udara segar ke dalam ruangan, mengurangi konsentrasi partikel udara yang berpotensi mengandung patogen, dan menciptakan lingkungan kerja yang lebih sehat secara keseluruhan.

Selain itu, teknologi pengendalian udara seperti filter udara HEPA dan sistem HVAC (Heating, Ventilation, and Air Conditioning) yang canggih juga menjadi bagian penting dari tata cara pengaturan sirkulasi udara dalam desain interior kantor. Filter HEPA mampu menyaring partikel-partikel kecil, termasuk virus, dari udara, sementara sistem HVAC yang

canggih dilengkapi dengan sensor kualitas udara dan kontrol otomatis untuk memastikan udara dalam ruangan tetap bersih dan sehat. Selain menjaga kualitas udara, teknologi ini juga dapat membantu dalam mengatur suhu dan kelembaban, menciptakan lingkungan kerja yang nyaman dan produktif bagi karyawan. Dengan menerapkan tata cara pengaturan sirkulasi udara yang cermat, desain interior kantor post pandemi bertujuan untuk menciptakan lingkungan kerja yang aman, sehat, dan nyaman bagi seluruh penghuninya.

3. PENCAHAYAAN ALAMI

Desain yang memperhatikan pencahayaan alami dengan memaksimalkan penggunaan jendela dan pintu kaca dapat membantu meminimalkan penggunaan pencahayaan buatan, mengurangi biaya energi, dan menciptakan lingkungan yang lebih sehat dan nyaman bagi pengguna ruang. Selain itu, pencahayaan buatan yang dipilih dengan bijak juga menjadi pertimbangan penting, dengan lebih banyak kantor yang beralih ke lampu LED yang efisien secara energi dan dapat disesuaikan secara individu untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan kebutuhan pekerjaan dan preferensi karyawan.



Gambar 10.7. Pemanfaatan Pencahayaan Alami pada Interior Kantor. Sumber : <https://officesnapshots.com/>

Selain memperhatikan aspek fungsional, pencahayaan juga menjadi elemen penting dalam menciptakan atmosfer yang mendukung kesejahteraan mental dan produktivitas karyawan. Menurut Adji (2022), tingkat pencahayaan merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi kenyamanan visual dalam ruang kerja. Pencahayaan yang terlalu terang atau terlalu redup dapat memengaruhi suasana hati dan konsentrasi. Oleh karena itu, desain interior kantor post pandemi memperhatikan pencahayaan yang merata, mengurangi silau, dan menghindari bayangan yang mengganggu. Dengan memperhatikan baik aspek fungsional maupun psikologis, pencahayaan pada interior kantor tidak hanya berkontribusi pada efisiensi energi dan kenyamanan fisik, tetapi juga memainkan peran penting dalam meningkatkan kesejahteraan dan produktivitas karyawan dalam lingkungan kerja yang berubah.

4. PSIKOLOGI WARNA

Psikologi warna dalam desain interior kantor pasca pandemi menjadi semakin relevan dalam menciptakan lingkungan kerja yang mendukung kesejahteraan dan produktivitas karyawan. Warna memiliki pengaruh yang kuat terhadap suasana hati dan emosi individu, sehingga pemilihan warna yang tepat dapat membantu menciptakan atmosfer yang sesuai dengan kebutuhan lingkungan kerja. Menurut Nastiti, et.al (2021), pada masa post pandemi trend warna ruang adalah warna-warna cerah, sebab warna cerah ini memberi kesan segar dan bersih serta higienis. Misalnya, warna-warna netral seperti putih, abu-abu, dan krem sering digunakan untuk menciptakan kesan ruang yang terang, bersih, dan profesional. Warna-warna ini juga memberikan fleksibilitas untuk menambahkan aksen warna yang lebih cerah atau menyesuaikan dengan merek perusahaan.



Gambar 10.9. Kombinasi warna cerah dan energic pada Interior Kantor. Sumber : <https://thearchitectsdiary.com/>

Selain warna netral, warna-warna cerah seperti biru, hijau, atau kuning dapat digunakan untuk menciptakan suasana yang lebih energik, kreatif, atau menenangkan dalam ruang kerja. Misalnya, biru muda sering dikaitkan dengan ketenangan dan konsentrasi, sehingga cocok untuk ruang kerja di mana fokus dan kreativitas diperlukan. Sementara itu, hijau sering dikaitkan dengan alam dan kesegaran, sehingga cocok untuk menciptakan lingkungan kerja yang menenangkan dan merangsang kreativitas.



Gambar 10.10. Inspirasi Penerapan Warna Kuning pada Interior Kantor. Sumber : <https://www.google.com/>

Penggunaan warna kuning dengan bijak juga dapat meningkatkan mood dan semangat, tetapi harus digunakan dengan hati-hati karena dapat menjadi terlalu merangsang dalam jumlah yang berlebihan. Dengan memahami psikologi warna, desainer interior dapat menciptakan lingkungan kerja yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan dan preferensi karyawan, meningkatkan kesejahteraan mental dan produktivitas di tempat kerja pasca pandemi.

5. FURNITURE

Desain furniture dalam interior kantor pasca pandemi mengalami penyesuaian untuk memenuhi kebutuhan baru akan kesehatan, kebersihan, dan fleksibilitas. Kursi dan meja dengan permukaan yang mudah dibersihkan dan tahan terhadap bakteri dan virus menjadi lebih populer. Menurut Nastiti et.al (2023) penggunaan material pada furniture interior dapat memanfaatkan material yang bersifat anti mikroba, misalnya termoplastik seperti *Kydex*.



Gambar 10.11. Inspirasi Penerapan Furniture Modular pada Interior Kantor. Sumber : <https://strongproject.com/>

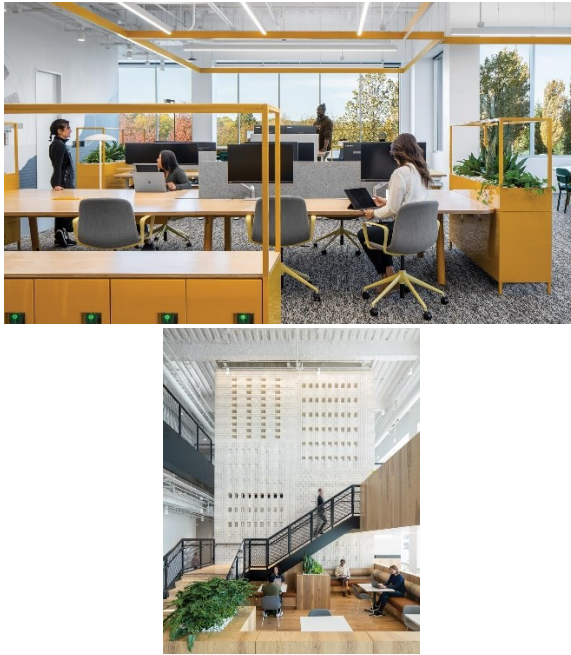
Selain itu, desain yang modular dan dapat disesuaikan memungkinkan untuk penyesuaian yang mudah sesuai dengan

protokol jarak sosial dan kebutuhan kerja yang berubah. Ini dapat mencakup meja kerja yang dapat disesuaikan tingginya, panel partisi yang dapat dipindahkan, atau kursi yang dapat diatur ulang dengan mudah untuk menciptakan ruang yang aman dan nyaman bagi karyawan.

D. TANAMAN SEBAGAI AKSENTUASI POSITIF

Tanaman memainkan peran penting dalam desain interior karena memberikan manfaat yang luas bagi kesehatan fisik dan mental serta menciptakan atmosfer yang menyegarkan dan alami di dalam ruangan. Secara fisik, tanaman dapat membantu menyaring udara dari polusi dan partikel-partikel berbahaya, meningkatkan kualitas udara di dalam ruangan. Beberapa tanaman juga memiliki kemampuan khusus untuk menyerap senyawa kimia tertentu yang ada di udara, seperti formaldehida dan benzene, yang biasanya berasal dari bahan bangunan dan furnitur. Selain itu, tanaman juga dapat membantu mengatur kelembaban udara, menciptakan lingkungan yang lebih nyaman bagi penghuninya.

Secara psikologis, kehadiran tanaman dalam ruang interior dapat memberikan efek menenangkan dan meningkatkan konsentrasi serta produktivitas. Menurut Berger et.al (2022) kontak visual dengan alam, termasuk melalui tanaman, dapat mengurangi stres, meningkatkan *mood*, dan mengurangi kelelahan mental. Kehadiran tanaman juga dapat menciptakan rasa kedekatan dengan alam, terutama di lingkungan urban yang padat, sehingga memberikan rasa keseimbangan dan kenyamanan bagi penghuninya. Dengan demikian, tanaman tidak hanya merupakan elemen dekoratif dalam desain interior, tetapi juga memiliki dampak positif yang signifikan bagi kesehatan dan kesejahteraan individu di dalam ruangan.



Gambar 10.12. Inspirasi Penerapan Indoor Planr pada Interior Kantor. Sumber : <https://www.architecturalrecord.com/>

E. MENGURANGI BURNOUT DENGAN RECHARGE AREA

Banyak perusahaan besar seperti Google telah menciptakan ruang rekreasi komunal, termasuk ruang meditasi dan pusat kebugaran. Hal ini, pada gilirannya, akan meningkatkan produktivitas, kreativitas, motivasi dan inovasi, sehingga memberikan manfaat bagi organisasi dan karyawan.

Ruang bersantai dan bermain dalam desain interior kantor menjadi semakin penting dalam menciptakan lingkungan kerja yang mendukung kesejahteraan dan produktivitas karyawan. Ruang ini dirancang untuk memberikan kesempatan bagi karyawan untuk beristirahat sejenak, melepaskan stres, dan mengisi kembali energi mereka.

Fasilitas seperti area lounge yang nyaman dengan sofa dan kursi yang empuk, ruang permainan dengan permainan interaktif atau perpustakaan mini, dan bahkan ruang meditasi atau yoga dapat memungkinkan karyawan untuk meregenerasi diri dan meningkatkan kreativitas. Selain itu, ruang bersantai dan bermain juga dapat menjadi tempat untuk memperkuat ikatan antar karyawan, meningkatkan kolaborasi, dan mempromosikan budaya perusahaan yang inklusif dan bersahabat.



Gambar 10.12. Penerapan Ruang Rekreasi Komunal pada Interior Kantor. Sumber : <https://hunterdunning.co.uk/>

--- BAGIAN 11 ---

DESAIN RUANG BELAJAR

A. RUANG BELAJAR

Kegiatan Belajar menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. setiap individu mulai dari usia muda hingga usia tua melakukan kegiatan belajar. Sumantri (2010) mengungkapkan bahwa belajar adalah perubahan perilaku sesuai fungsi pendidikan, seperti perubahan afektif, motorik, dan kognitif. Pengertian belajar lainnya menurut James O. Whittaker dalam Djamarah (2011) adalah belajar merupakan proses dimana tingkah laku di timbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau perilaku melalui pengalaman atau pelatihan. Proses belajar individu dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup pemilihan gaya belajar yang sesuai dengan kemampuan memahami dan menyerap pelajaran. De Porter & Hernacki (1999) mengklasifikasikan gaya belajar dalam tiga tipe. Tipe pertama adalah tipe visual yang menitikberatkan pada kekuatan visual atau melalui indera penglihatan, Tipe yang kedua adalah tipe auditorial yang menggunakan indra pendengaran untuk mengolah informasi. Tipe terakhir adalah tipe kinestesik, mengutamakan gerakan atau aktifitas yang dilakukan secara sengaja atau tidak disengaja.

Faktor eksternal mengarah kepada aspek luar diri individu seperti keluarga, tenaga pendidik, dan lingkungan tempat kegiatan belajar dilakukan yaitu ruang belajar.



Gambar 11.1. Ruang Belajar

Ruang belajar merupakan ruangan atau lingkungan yang mendukung berbagai gaya pembelajaran. Dilengkapi dengan furniture, dekorasi, pencahayaan, dan sumber daya (buku & teknologi) yang disesuaikan untuk menunjang proses belajar. Ruang belajar diharuskan memiliki suasana yang menyenangkan dan terorganisir untuk meminimalkan gangguan serta meningkatkan konsentrasi. Beberapa persyaratan ruang belajar yang baik telah diungkapkan sebelumnya pada definisi ruang belajar. Ruang belajar yang baik memiliki keluasan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, tidak terlalu luas namun tidak terlalu sempit. Ruang tersebut diharuskan memberi kesan nyaman dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi individu dalam proses belajar. Kesan nyaman didapatkan dari pemilihan furniture ergonomis dan fungsional, penempatan furniture yang tepat, memperhatikan sirkulasi udara dan penerangan yang cukup untuk mendukung proses belajar. Penambahan beberapa dekorasi memberikan kesan ruang belajar yang menyenangkan. Penting juga untuk memperhatikan kondisi sekitar ruang belajar agar tidak menimbulkan kebisingan dan aroma yang tidak sedap.

Ruang belajar dapat dikategorikan berdasarkan beberapa faktor, seperti lokasi dan fungsi. Berdasarkan lokasi, ruang belajar dikategorikan menjadi ruang belajar di rumah, ruang kelas, ruang perpustakaan dan *study cafe*. Berdasarkan fungsi, ruang belajar dibedakan menjadi ruang belajar individu yang dirancang untuk satu orang dan ruang belajar kelompok untuk beberapa orang.

B. DESAIN INTERIOR RUANG BELAJAR

Merancang ruang belajar bukanlah sesuatu yang mudah. Ruang belajar sepatutnya menjadi ruangan yang penuh inspirasi. ruang belajar tidak perlu luas, tetapi bisa mengakomodasi kebutuhan individu dalam belajar. Fungsi ruang yang kompleks seperti membaca, menulis, melukis, bahkan menyimpan barang dan beristirahat mengharuskan desainer maupun pengguna memperhatikan elemen-elemen desain interior yang digunakan di ruang belajar. Hal ini dilakukan untuk mencapai suasana ruang belajar yang nyaman, tenang, namun bisa meningkatkan produktivitas dan inspirasi.

Persyaratan Mendesain Ruang Belajar:

- **Lokasi:** Ruang belajar idealnya berada pada arah barat, timur, dan timur laut. Peletakan ruang belajar di arah barat dikarenakan mendapat sinar matahari sore yang terang, cocok digunakan anak-anak belajar sepulang sekolah dan bermain. Pemilihan sudut timur dikarenakan arah timur cocok untuk meditasi dan konsentrasi, selain itu saat pagi hari akan mendapatkan sinar matahari (Architecture Idea, 2009).
- **Ruang:** Ruang belajar tidak harus berada pada ruang khusus. Jika tidak memiliki ruang yang cukup, ruang belajar bisa diletakkan di salah satu sudut kamar maupun

rumah. Tetapi tidak boleh sembarangan. Pilihlah area yang sunyi dan memberikan privasi bagi pengguna (DesignCafe, 2023).

- **Furniture:** Furniture utama ruang belajar adalah meja dan kursi. Pilihlah meja dan kursi sesuai dengan kebutuhan dan dirancang nyaman dengan mempertimbangkan ergonomi. Penting memiliki tempat penyimpanan untuk menyimpan barang seperti rak buku, lemari arsip atau meja dengan laci bawaan.
- **Warna:** Pilihlah warna yang merangsang produktivitas. Bisa menggunakan warna netral atau pastel, atau menggunakan warna yang memberikan kesan tenang. Warna cerah seperti kuning dan oranye memberikan kesan positif dan semangat.
- **Penghawaan & Pencahayaan:** Ruang belajar yang baik memiliki pencahayaan alami serta sirkulasi udara yang baik (Editorial, 2023). Pilih jenis lampu yang dikhususkan untuk kegiatan belajar seperti lampu meja. Lampu dapat diletakkan di atas kepala atau dinding. Pastikan mengatur suhu dan cahaya yang tepat agar suasana tetap nyaman dan kondusif. Jangan sampai ruang yang panas dan tidak memiliki sirkulasi yang cukup mengganggu produktivitas.
- **Dekorasi:** Penggunaan dekorasi di ruang belajar menjadi hal penting dikarenakan dapat menambah inspirasi serta meningkatkan produktivitas. Pilih dekorasi seperti jam, karya seni, maupun foto-foto yang sesuai dengan desain ruangan. Sentuhan hijau dapat ditambahkan melalui peletakkan tanaman hias yang cocok di dalam ruangan. penambahan tanaman membantu mengatasi saraf kerja yang lelah.

C. DESAIN INTERIOR RUANG BELAJAR DI RUMAH

Kegiatan pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam ruang kelas saja. Belajar pun dapat dilaksanakan di rumah. Kegiatan belajar selayaknya dilakukan di ruangan khusus yaitu ruang belajar atau terkadang menjadi satu dengan ruang kerja maupun perpustakaan. Ruang belajar pada rumah tinggal umumnya menyatu dengan kamar tidur. Kamar tidur tidak hanya digunakan untuk beristirahat, tetapi juga mengekspresikan diri, berkumpul bersama keluarga, hingga tempat belajar dan bekerja (Alfari, 2022). Konsep desain interior area belajar pun mengikuti keseluruhan konsep kamar tidur. Area belajar tidak harus luas, cukup menambahkan furniture seperti meja dan kursi serta rak penyimpanan dan diletakkan di area dengan ventilasi yang baik, maka area belajar dapat digunakan untuk kegiatan belajar sekaligus menambah motivasi dan inspirasi. Berikut ini akan dijelaskan konsep desain interior area belajar di kamar tidur anak, remaja, maupun dewasa.

Desain Area Belajar Anak & Remaja:

Anak-anak dengan daya imajinasi tinggi memiliki keinginan yang terkadang sulit diterjemahkan oleh orang dewasa ke dalam bentuk desain sehingga ada tantangan tersendiri dalam mendesain kamar tidur anak. Kamar tidur anak sebisa mungkin mengandung unsur bermain dan belajar dalam satu ruangan (Vina, 2019). Dua unsur ini sebenarnya memerlukan keluasaan ruangan yang cukup besar, tetapi bisa disiasati dengan menggunakan desain fungsional namun tetap unik. Selain mendesain area istirahat, desain area belajar yang fungsional dan unik didapatkan dari pengaturan interior yang sesuai. Berikut ini dijabarkan beberapa desain area belajar di kamar tidur anak yang dapat menginspirasi :

a. Penggunaan Sekat Ruangan

Untuk memisahkan area belajar dengan area istirahat bisa disiasati dengan menggunakan sekat pemisah di kamar tidur. Hal ini dilakukan untuk membuat anak lebih fokus dan tidak membuat anak malas karena tempat tidur jauh dari pandangannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah menghindari area yang memiliki aktivitas tinggi, memastikan barang elektronik jauh dari jangkauan anak, melengkapi dengan alat belajar dan memilih sekat atau partisi portable yang dapat di bongkar pasang. Desain partisinya dapat berupa *room divider* dengan sekat-sekat sehingga bisa digunakan untuk menyimpan barang atau berbentuk rumah dan bentuk lainnya yang sesuai dengan kreativitas.

b. Area Belajar di Bawah Tempat Tidur

Ukuran kamar tidur yang tidak terlalu luas dan tidak memungkinkan untuk meletakkan area belajar di salah satu sudut ruangan dapat disiasati dengan menggunakan tempat tidur bertingkat. Manfaatkan area di bawah tempat tidur menjadi area belajar yang nyaman.



Gambar 11.2 Area Belajar Di Bawah Kasur Tingkat

Area belajar di desain minimalis sehingga bisa digunakan anak hingga dewasa. Menggunakan furniture fungsional yaitu meja yang digabungkan dengan rak buku untuk menyimpan barang. Warna netral maupun warna cerah dapat di padu padankan agar menghasilkan hasil desain sesuai dengan kenyamanan pengguna. Akan lebih baik meja belajar diletakkan di dekat area yang menerima pencahayaan alami. Pencahayaan buatan seperti lampu belajar maupun lampu yang ditempel di rangka tempat tidur dapat digunakan sebagai dekorasi. Pastikan untuk menempatkan area kelistrikan di tempat yang aman.

c. Area Belajar Pada Sudut Ruangan

Area belajar di pojok adalah salah satu alternatif utama untuk menghemat tempat. Bahkan, area belajar di pojok ruangan adalah tempat yang paling bagus dikarenakan minim gangguan dan distraksi. Untuk menunjang proses belajar, gunakan meja belajar yang berukuran pendek dengan desain asimetris untuk merangsang kreativitas anak. Meja belajar sebaiknya dilengkapi dengan rak buku yang juga berbentuk unik. Sesuatu yang berbentuk unik akan membangun karakter anak. Jangan lupa untuk menambahkan kursi mini. Pergunakan warna-warna cerah agar anak-anak merasa tidak bosan selama kegiatan belajar. Penambahan dekorasi berupa lukisan-lukisan yang dihasilkan anak akan menambah keindahan dan menumbuhkan kreativitas anak.



Gambar 11.3 Area Belajar Pada Sudut Ruangan

Desain Area Belajar Dewasa Pada Kamar Tidur:

a. Konsep Modern Minimalis



Gambar 11.4 Konsep Modern Minimalis

Konsep modern minimalis mengutamakan efisiensi dan efektivitas penggunaan ruang dan furniturnya. Sehingga desainnya minim hiasan. Penggunaan materialnya pun merupakan material olahan seperti plastik, kayu olahan, dan material *fabric* seperti pada contoh gambar. Furniture yang digunakan berupa meja belajar dengan laci bawaan untuk menyimpan barang dan kursi yang memiliki sandaran punggung untuk mengistirahatkan punggung. Sebaiknya menggunakan kursi dengan jenis kursi kantor yang memiliki *upholstery* empuk untuk menunjang kenyamanan. Tinggi meja belajar idealnya sekitar 72-78

cm dengan lebar sekitar 80 cm. tinggi kursi sebaiknya berukuran 80 cm dengan lebar 45 cm. kedua dimensi ini telah memenuhi standar perancangan interior. Sesuai dengan konsep modern minimalis, digunakan warna-warna netral seperti putih, krem, maupun warna pastel. Warna-warna ini mewakili kesan bersih, nyaman, dan lembut. Sebagai dekorasi ruang, bisa menambahkan ambalan kayu yang dihiasi barang-barang yang dapat meningkatkan mood dan inspirasi. Penambahan tanaman digunakan untuk memberikan kesan segar. Hati-hati memilih tanaman, karena tidak semua tanaman cocok diletakkan di dalam ruangan. Untuk pencahayaannya dapat menggunakan model lampu belajar atau lampu dinding sebagai aksen dan penerangan.

b. Konsep Rustic Modern

Konsep rustic lebih menekankan pada kesan alamiah, memiliki tekstur kasar dan tidak di *finishing* dengan baik serta berkesan berantakan (Alfari, 2020). Materialnya menggunakan bahan alami seperti kayu dengan warna alamiah seperti coklat kayu. Ruang belajar dengan konsep ini memberikan kesan alami dan menenangkan. Terlihat pada pemilihan material kayu yang dapat meredam suara dan peletakan meja belajar di dekat jendela, memberikan pencahayaan dan penghawaan alami yang cocok untuk suasana belajar. Pemilihan warna terang memberikan kesan yang lebih ringan dan segar, sehingga bisa mengurangi stress.



Gambar 11.5 Konsep Rustic Modern

D. DESAIN INTERIOR RUANG KELAS

Kegiatan belajar secara formal dilaksanakan setiap individu di lingkungan sekolah. Mulai dari jenjang taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi. Kegiatan belajar-mengajar dapat terlaksana jika memiliki fasilitas ruang kelas yang memadai. Kenyamanan dalam belajar di dapatkan dari pengaturan ruang belajar yang efektif dan implementasi prinsip desain yang tepat, oleh karena itu penting untuk mempelajari teori-teori dasar dan standar referensi yang telah ditetapkan untuk perancangan ruang belajar. Kenyamanan ruang kelas dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti: luas ruang, ergonomic furniture, *layout* furniture, warna, pencahayaan, dan ventilasi.

Menurut Lisell, beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam menata interior ruang kelas adalah:

- a. **Visibilitas (Keluasan Pandang):** penempatan dan penataan barang-barang di dalam kelas tidak mengganggu pandangan siswa sehingga dapat fokus memandang guru/kegiatan yang sedang berlangsung.

- b. Aksesibilitas (Mudah Dicapai):** Penataan ruang harus memudahkan siswa mengambil barang yang dibutuhkan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, jarak antara tempat duduk harus diperhatikan agar civitas dapat bergerak leluasa.
- c. Fleksibilitas (Keluwes):** furniture maupun dekorasi kelas hendaknya mudah dipindahkan untuk mendukung proses pembelajaran
- d. Kenyamanan:** Kenyamanan berkaitan dengan pencahayaan, penghawaan, akustik, dan kepadatan kelas.

Selain memperhatikan prinsip, pengaturan *layout* tempat duduk perlu diperhatikan agar proses belajar dan mengajar dapat berjalan lancar. Beberapa layout tempat duduk yang disarankan digunakan di dalam kelas adalah *table cluster* yang biasanya digunakan dalam ruang kelas playgroup & TK. *Layout* ini mengumpulkan 4 meja belajar secara berkelompok dan berhadapan, tipe kedua dan ketiga adalah *rows & column* serta *pair up*. Tipe ini dapat dijumpai dalam ruang kelas SD-SMA, terkadang juga diterapkan di perguruan tinggi. tipe yang terakhir adalah tipe *semi circle*. Sesuai namanya, meja dan kursi disusun setengah lingkaran. Biasanya digunakan di jenjang perkuliahan atau ketika pelajaran yang membutuhkan diskusi.

Penggunaan warna, pencahayaan, maupun ventilasi dalam interior ruang kelas patut diperhatikan. Saat ruang kelas digunakan oleh tingkat Playgroup – TK, penggunaan warnanya lebih terang dibandingkan ketika digunakan oleh siswa SD-Perguruan Tinggi. Penggunaan warna pastel yang memberikan suasana ruang tidak menegangkan memenuhi kebutuhan rasa aman pada anak. Untuk

memenuhi rasa nyaman, dapat menggunakan komposisi warna-warna hangat. Sedangkan untuk merangsang kreativitas siswa, dapat menggunakan komposisi warna terang dan warna kontras. Membangun suasana dalam kelas selain melalui warna, bisa juga melalui pencahayaan dan ventilasi. Pencahayaan di ruang kelas yang baik adalah pencahayaan yang cukup menerima pencahayaan alami, tidak terlalu terang dan tidak terlalu gelap. Pencahayaan ini juga didukung dengan desain *cross ventilation* untuk melakukan pertukaran udara di dalam ruangan.

E. DESAIN INTERIOR *STUDY CAFÉ*

Belajar memerlukan konsentrasi penuh sehingga diperlukan suasana ruangan yang kondusif, nyaman, dan tenang. Biasanya, suasana seperti ini mudah ditemukan di perpustakaan atau ruang belajar pribadi di rumah. Tetapi, beberapa anak muda lebih memilih untuk belajar di *café*. Trend belajar di *café* ini terkenal di Korea Selatan. Trend ini terkenal dikarenakan *café* memberikan suasana yang berbeda melalui konsep interiornya dibanding perpustakaan yang terkesan kaku dan dingin. Selain itu, belajar bisa dilakukan sambil makan sehingga tidak perlu repot untuk pergi ke kafetaria. Di Indonesia sendiri, trend belajar di *café* disamakan dengan trend *work from café*. munculnya trend WFC mulai memunculkan *café-café* baru yang menawarkan tempat untuk bekerja dan belajar dengan fasilitas *wifi*, didukung dengan desain interior yang membuat suasana *café* tersebut nyaman.

Persyaratan merancang *study café*:

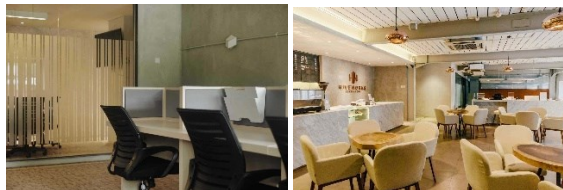
- a. **Sirkulasi:** sirkulasi antara pengunjung dan karyawan tidak boleh bersilangan. Pelayan sebaiknya memiliki

sirkulasi sendiri, sekitar 90 cm (Hugeng & Indrani, 2016).

- b. **Pencahayaan:** pencahayaan tidak boleh terlalu terang/terlalu gelap, hindari penggunaan pencahayaan seragam, gunakan pencahayaan redup di area makan dan pencahayaan terang di area aktivitas tinggi
- c. **Furniture:** tinggi meja makan idealnya sekitar 75 cm dengan lebar ideal 80 cm. untuk kursi, idealnya memiliki tinggi 80 cm dan lebar 45 cm. perhatikan jarak antara meja dengan meja lainnya. Tipe tempat duduk yang berbeda membuat kesan yang berbeda.
- d. **Layout Furniture:** layout tempat duduk dapat menciptakan perasaan keintiman. Variasi peletakan tempat duduk menawarkan pilihan untuk suasana intim dan terbuka serta mempengaruhi jumlah tempat duduk yang dapat diletakkan dalam ruangan.
- e. **Warna:** Penggunaan warna hitam, merah, dan putih dapat meningkatkan keinginan untuk makan, warna netral dan hangat cocok untuk penjualan makan, sedangkan warna orange, merah, hijau lebih sesuai untuk makanan asin.
- f. **Pencahayaan khusus area baca:** Bisa menggunakan *task lighting*, *pendant fixtures lighting*, *recessed lighting*.

Berikut ini beberapa contoh desain *study café* :

- a. **Co-Working Cafe** (Anita, 2019)



Gambar 11.6 Hiveworks Co-Work & Café

Menyasar kaum milenial, café ini dirancang menggunakan konsep modern. Menggunakan warna-warna netral seperti putih, krem, dan warna kayu yang menghasilkan suasana nyaman. Cocok untuk bekerja atau belajar. Desain modern diberikan sentuhan industrial yang terlihat pada dinding dan plafon tanpa *finishing*. Untuk menunjang kegiatan belajar, penempatan *dedicated desk* atau meja-meja individual dengan sekat memberikan ruang privasi. Meja-meja diletakkan di dekat jendela besar tanpa korden, memberikan pencahayaan alami pada ruangan. dibantu dengan tambahan *indirect lighting*.

b. Café Buku

Salah satu desain café yang sedang digemari generasi milenial maupun tamu mancanegara adalah konsep perpustakaan atau café buku. Konsep ini dinilai inovatif karena menggabungkan konsep tempat makan dengan membaca. Seperti namanya, café ini di desain mengikuti ruang perpustakaan dengan menyediakan berbagai jenis buku dan makanan yang dapat dinikmati sambil membaca. Hadirnya konsep ini dinilai dapat mengubah pandangan masyarakat terhadap perpustakaan yang kaku dan dingin.



Gambar 11.7 Book Café Paper & Sip di Cirebon

Terlihat pada gambar, konsep desain interior yang digunakan pada keseluruhan café adalah konsep vintage yang dipadukan dengan konsep bohemian. Perpaduan konsep ini memberikan kesan seolah-olah sedang berada di rumah lama yang nyaman dan hangat. Suasana nyaman juga dapat dilihat dari penggunaan lampu dan bentuk jendela yang masih menggunakan desain jaman dulu. Aksent tanaman hias ditambahkan untuk menambah kesan hijau di dalam ruangan. Sebuah *book café* yang menjadi *hidden gem* bagi anak muda biasanya terletak agak masuk dari jalan utama. Café ini dibagi menjadi tiga area, yang pertama dekat pintu masuk, area dalam dengan beberapa koleksi buku bacaan klasik, dan area semi *outdoor* yang menawarkan pemandangan lingkungan perumahan. Jenis café seperti ini sangat cocok digunakan untuk belajar ketika bosan belajar di rumah.

--- BAGIAN 12 ---

DESAIN RUANG KOMERSIAL:

**MENYUSUN TATA LETAK TOKO, RESTORAN,
ATAU KAFE**

A. FENOMENA DESAIN INETRIOR KOMERSIAL

Abad ke-22 telah memberikan tantangan baru percepatan yang signifikan pada isu berbelanja. Persepsi berbelanja berkembang menjadi kebutuhan yang dilandaskan pada keinginan. Kemudian kebutuhan bergerak lebih dari sebuah keinginan menjadi sebuah hasrat. Peluang percepatan tersebut dikelola dalam suatu bisnis untuk mendapatkan keuntungan. Berbagai fasilitas perbelanjaan berupaya menciptakan tempat yang menarik bagi konsumen. Pemahaman pertumbuhan yang cepat mengenai berbelanja dapat menjadi hal yang penting dalam mengembangkan fasilitas berbelanja melalui sifat pusat perbelanjaan, manusia, dan lingkungan.

Fasilitas berbelanja merupakan ekspresi dari sebuah pergerakan pasar. Dinamika industri menciptakan tren dan isu berbelanja sebagai hal yang fundamental. Manusia bergerak cepat melihat, memilih, dan membeli tanpa berpikir panjang mengeluarkan uang. Fasilitas berbelanja tumbuh pada jarak yang dekat dengan persaingan yang signifikan. Substansi pusat perbelanjaan dikemas menjadi hal yang sangat dipertimbangkan. Pada akhirnya, hal tersebut menjadi fenomena pertumbuhan industri dengan proporsi yang besar dalam suatu perkotaan.

Fasilitas berbelanja dapat menjadi tempat atau produk. Ruang merupakan tempat manusia beraktivitas. Berbagai jenis aktivitas dapat dilakukan dalam sebuah ruangan yang ditujukan pada hal tertentu. Percepatan proses belanja diterjemahkan oleh produsen agar dapat menciptakan fasilitas yang menampung aktivitas konsumen. Aktivitas konsumen dan pertumbuhan pusat perbelanjaan menjadi rasa dan ikatan pada suatu tempat. Namun, ruang dan tempat memiliki makna yang berbeda.

Relph (1976) menyatakan bahwa tempat merupakan ruang yang dapat memfasilitasi aktivitas dan memberikan makna. Desain interior komersial masa kini tumbuh dan berkembang pesat. 'Menjamurnya' kafe di kehidupan perkotaan menjadi tanda sebuah komunitas. Ranah desain komersial saat ini tidak lagi hanya sebuah ruang, tetapi sebuah tempat. Hal ini dapat dilihat dengan adanya gaya hidup baru yang tercipta melalui sebuah tren seperti 'anak senja' atau pun '*work from anywhere*'.

Tren 'anak senja' dimulai dari tahun 2018 yang menjadi identitas sebuah individu untuk keluar dari zona nyaman. Karakteristik 'anak senja' adalah penikmat kopi. Maraknya tren 'anak senja' di kalangan muda membuat pertumbuhan kafe kopi di perkotaan menjadi pesat. Kemudian, pandemi COVID-19 memberikan perubahan signifikan pada desain interior khususnya pada fasilitas publik dan komersial. Zona dan jarak merupakan elemen penting baru yang diperhatikan dalam merancang desain interior. Aktivitas '*work from anywhere*' dipandang sebagai kebiasaan baru untuk bekerja di sebuah ruang komersial seperti kafe. Tren tersebut mendorong produsen dan konsumen untuk menciptakan kafe dan restoran yang memfasilitasi gaya hidup baru. Dengan demikian,

menyusun desain komersial bukan lagi mengenai ‘ruang’ (*space*) melainkan menciptakan ‘tempat’ (*place*) bagi pengunjung.



Gambar 12.1 Kafe Kopi Lugna Mataram
(Sumber: Pradnyaswari, 2024)

Tren merupakan bagian dari satu proses lahirnya sebuah gaya hidup. Pada siklus struktur gaya hidup memiliki pola lahir, tumbuh, puncak, pasca, dan mati (Walker, 1989). Tren dapat berkembang pada posisi tertentu, saat lahir atau mati. Gaya merupakan sesuatu hal yang konsisten untuk mencerminkan suatu Identitas. Gaya dapat dikatakan sebagai gaya hidup jika mengalami suatu pola yang dilakukan secara berulang untuk mengekspresikan sesuatu. Produk yang dihasilkan oleh industri juga dapat menjadi daya tarik keterikatan konsumen. Hal ini kemudian tumbuh menjadi selera hingga pada ranah desain interior komersial. Misalnya seseorang yang hanya mau membeli kopi di satu kedai A. Hal ini dapat terjadi karena adanya kesan dan makna yang dihasilkan oleh tempat dan juga produk.



Gambar 12.2. Ritel
(Sumber: <https://neosohojakarta.com/>)

Kemudian, fenomena berberlanja pada ruang ritel atau toko dimulai dari *shopaholic* atau penggemar belanja untuk memuaskan sebuah hasrat. Kemudian, fenomena ini dimanfaatkan oleh produsen dalam pengembangan lingkungan desain untuk mempengaruhi respon dan perilaku konsumen melalui *impulse buying*. Tindakan *impulse buying* dimanfaatkan sebagai modal dalam menciptakan suatu kebiasaan agar menjadi praktik gaya hidup. Pola pikir kognitif konsumen dapat dimanfaatkan melalui rangsangan sensorial yang dipengaruhi dari dalam (endogen) dengan memanfaatkan otak mamalia manusia sebagai pengambil keputusan yang didasari hasrat. Seperti mengimplementasikan pencahayaan dengan intensitas tinggi dan terang untuk menstimuli mata manusia. Contohnya ritel Miniso yang menjual berbagai macam barang rumah tangga, kecantikan, dan elektronik dengan target pasar kalangan anak muda. Pencahayaan linier dimaksimalkan pada plafon sehingga mata manusia tertarik pada barang display. Cara ini dapat digunakan untuk mempengaruhi otak mamalia

pengunjung. Pada akhirnya, pengunjung berbelanja terhadap suatu barang yang tidak direncanakan sebelumnya.

Menciptakan desain interior komersial menjadi sebuah tempat bagi setiap orang membutuhkan perencanaan terhadap pengguna, aktivitas, dan lingkungan. Canter (1977) dalam teori *Sense of Place* menjelaskan bahwa sikap pengguna terhadap suatu tempat menentukan kesan dan pemahaman pengguna sehingga membentuk interaksi antara pengguna dan tempat. Kesan dan pemahaman pengguna dapat ditumbuhkan melalui hubungan yang kuat yang disebut dengan *Topophilia*. *Topophilia* merupakan tempat yang menimbulkan rasa cinta. Ada pun hal-hal yang dapat dipertimbangkan dalam *Topophilia* yaitu:

1. **Kenanekaragaman Lingkungan:** Menyediakan pemandangan alam.
2. **Rangsangan Sensori:** Memberikan rangsangan panca indra seperti suara, aroma, warna, tekstur.
3. **Ketersediaan Tempat dan Privasi:** Menyediakan ruang rapat, bermain anak, laktasi.
4. **Kognitif:** Memberikan pemahaman mudah dan kesan kepada pengguna.

B. PENGERTIAN DAN SEKTOR DESAIN INTERIOR KOMERSIAL

Lingkungan merupakan salah satu faktor yang berpengaruh dalam pengambilan keputusan manusia. Desain berperan dalam menciptakan atmosfer agar memberikan dampak pada pemahaman kognitif, perasaan, dan tindakan manusia. Desain interior komersial merupakan perancangan ruang dalam dengan memanfaatkan lingkungan untuk mendapatkan suatu keuntungan. Kesan dan pemahaman pengunjung

dimanfaatkan sebagai konstruk dalam menciptakan atmosfer ruang. Desain interior komersial juga disebut sebagai desain non-residensial. Desain interior non-residensial dapat beroperasi dalam jangka waktu tertentu dengan tujuan khusus. Dengan demikian, desain interior komersial juga berhubungan erat dengan suatu tanda *brand*. Desain interior komersial memiliki suatu produk yang ditawarkan kepada konsumen agar dapat dibeli. Quatier et.al (2009) menyatakan bahwa kompleksitas desain interior komersial terdiri dari ruang, manajemen manusia, dan *brand*. Desain interior komersial berfungsi memfasilitas aktivitas dan kebutuhan tersebut sehingga diterjemahkan menjadi tiga dimensi yaitu:

1. **Desain Interior:** Layout, Alur Sirkulasi, Organisasi Ruang, Denah Penataan Fasilitas, Penghawaan, Pencahayaan, Furniture, Display, Suara Latar, Aroma, Dekorasi.
2. **Desain Eksterior:** Gaya, Fasad, Area Parkir, Pemandangan, Identitas *Brand*.
3. **Penanda:** Merk, Simbol, Nama, Identitas Visual.

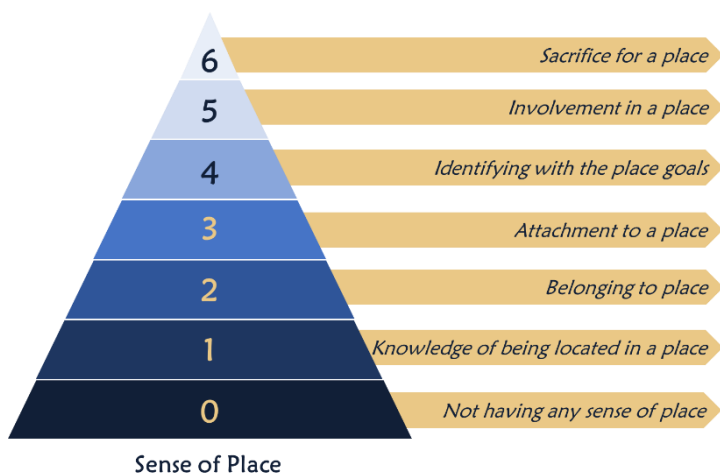
Desain interior komersial juga disebut dengan desain retail. Desain interior komersial terdiri dari desain interior yang berhubungan dengan dunia bisnis dan tidak terhubung secara langsung dengan hunian. Mesher (2010) menjelaskan jenis sektor desain interior komersial yaitu:

1. **Sektor Makanan:** Menjual makanan dan kebutuhan dasar dengan bahasa desain yang sistematis. Sektor makanan memiliki karakteristik yang berbeda pada tiap daerah. Contoh Hero, Indomaret, Circle K, Kedai Kopi, Restoran Pagi Sore, Pizza Hut.
2. **Sektor Busana:** Menawarkan busana sebagai citra dan status sosial seseorang. Sektor busana dibagi menjadi tiga jenis yaitu:

- a. **Fesyen Label Premium (*Branded*):** desain interior yang otentik dan inovatif, seperti Saint Lauren.
 - b. **Butik:** memberikan desain yang khas pada karya individu tertentu, seperti Ivan Gunawan Boutique.
 - c. **Fesyen Komersial Masal:** desain interior yang berganti sesuai dengan musim, seperti Zara, H&M, Matahari Departemen Store.
3. **Sektor Perlengkapan Rumah:** Menawarkan penjualan perlengkapan rumah tangga, seperti ACE Hardware, Informa, IKEA.
4. **Sektor Hiburan:** Menawarkan kegiatan bersenang-senang dengan memberikan visualisasi desain fantasi untuk pengalaman pengunjung, seperti Trans Studio.

C. SENSE OF PLACE DESAIN INTERIOR KOMERSIAL

Desain interior komersial tidak lepas dari konteks psikologi. Manusia dapat memahami lingkungan dengan stimuli yang diberikan pada panca indranya. *Sense of Place* merupakan teori yang menjelaskan bagaimana peran penting aspek psikologi dapat menjadi pertimbangan dalam merancang desain interior komersial. Kesan dan pemahaman dari sikap pengguna merupakan faktor penting dalam menciptakan desain interior komersial. Kemampuan individu untuk dapat merasakan lingkungan digunakan sebagai cara untuk menerjemahkan desain interior yang dapat dicintai (Baca: *Topophilia*). Sikap pengguna dapat dimaksimalkan dengan membaca fenomena, kebutuhan, keinginan, dan gaya hidup masyarakat saat ini. Shamai (1991) menjelaskan tentang *Sense of Place Level* dibagi menjadi tujuh level tempat yang bermakna bagi dirinya.



Gambar 12.3. *Sense of Place* Model diadaptasi dari Shamai (1991).

1. ***Not having any sense of place***: Tidak dikenali dan tidak memiliki hubungan emosional. Seperti seseorang yang tersesat ketika berkunjung ke tempat baru.
2. ***Knowledge of being located in a place***: Mengenali tempat tetapi tidak memiliki hubungan emosional, misalnya pernah berkunjung ke tempat wisata tertentu.
3. ***Belonging to place***: Merasa memiliki tempat, terbiasa, dan memiliki hubungan emosional. Namun, tidak masalah jika tempat tersebut hilang. Misalnya ritel toko makanan, kemudian tutup karena bangkrut. Namun, masih ada pilihan toko makanan lainnya.
4. ***Attachment to a place***: Terikat pada tempat. Hubungan emosional kuat, tempat sangat berarti. Identitas dan simbol dipahami serta bermasalah jika hilang. Misalnya kafe kopi tempat kumpul komunitas.
5. ***Identifying with the place goals***: Mengidentifikasi diri sesuai tujuan tempat. Memiliki ikatan yang memahami dan merasa puas. Pengguna melakukan aktivitas rutin

sehari-hari di tempat tersebut. Misalnya seseorang bekerja di suatu kantor.

6. ***Involvement in a place***: Mau berpartisipasi pada tempat dan memiliki peran aktif tenaga, waktu, dan dana. Misalnya membangun rumah.
7. ***Sacrifice for a place***: Mau berkorban untuk sebuah tempat dan berkomitmen kuat. Misalnya tempat ibadah.

Perancangan desain interior komersial ditunjukkan agar dapat menciptakan keterikatan pada suatu tempat (*attachment to a place*). Manipulasi ruang dilakukan agar pengunjung dapat kembali lagi dan membeli produk yang ditawarkan sehingga pemilik mendapatkan keuntungan. Hal ini dapat dilakukan dengan menstimulasi organisme dan respon melalui elemen atmosfer. Rangsangan diberikan oleh lingkungan (atmosfer), kemudian diterima oleh manusia yang diterjemahkan sebagai rasa senang, pembangkitan, atau dominasi sehingga menentukan untuk mendekat atau menghindari. Ada pun elemen atmosfer yang dapat menstimulus manusia yaitu:

1. Indra Visual

- a. **Pencahayaan**: Pencahayaan terang sesuai dengan fungsi seperti general, linier, direksional, poin, atau spesial.
- b. **Warna**: Tone warna dengan menyesuaikan citra *brand*.
- c. **Bentuk**: Pola yang sederhana, unik, dan menarik.
- d. **Ukuran**: Proporsional, ergonomis, dan harmoni.
- e. **Lantai**: Pola sesuai zona, aman, bersih, kuat, dan higienis.
- f. **Dinding**: Dramatis, dinamis, dan inovatif.
- g. **Plafon**: Luas, dinamis, sederhana, dan aman.

- h. **Furnitur:** Ergonomis, tahan lama, dan estetik.
- i. **Etalase:** Sistematis, terorganisasi, atraktif, dan mudah dilihat.
- j. **Pintu Masuk:** Desain universal, aman, dan luas.
- k. **Penanda:** Kontras, informatif, dan jelas.
- l. **Merchandise:** Menarik, mudah diakses, trendi, dan estetik.
- m. **Dekorasi:** Antik, alami, menarik, atraktif, dan indah.

2. Indra Pendengaran:

- a. **Latar belakang musik:** Pemilihan musik yang sesuai dengan citra *brand*, seperti relaksasi atau dinamis.
- b. **Jingle:** Sederhana dan mudah diingat.
- c. **Iklan audio:** Jelas, menarik, dan promo.
- d. **Kebisingan:** Perancangan akustik peredam suara. Memberi jarak pada bahu jalan raya. Membagi zona ruang sesuai aktivitas.

3. Indra Penciuman:

- a. **Aroma:** Pemberian aroma yang tenang, wangi, dan sehat.
- b. **Sirkulasi:** Buka aroma produk untuk menarik pengunjung.
- c. **Pembuangan limbah:** Membuat tempat pembuangan yang jauh dari pintu masuk.

4. Indra Peraba:

- a. **Tekstur:** Permukaan kasar dan halus yang aman dan menarik.
- b. **Material:** Tahan lama, sehat, aman, dan tidak berbahaya.

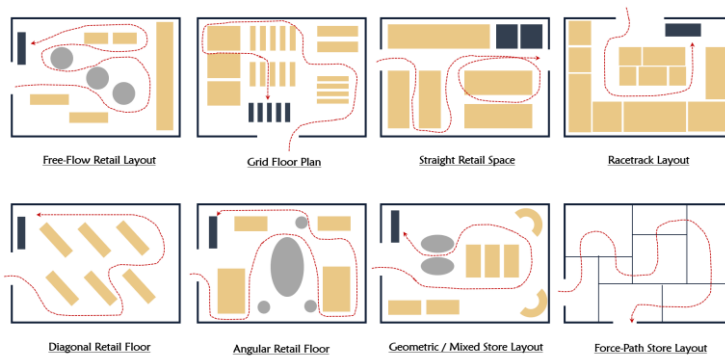
- c. **Sensasi sentuhan produk:** Akrab, murni, menyenangkan, nyaman, dan aman.
- d. **Penghawaan:** Penghawaan alami dan buatan yang nyaman dan sejuk.

5. Indra Pengecapan:

- a. **Sample produk:** Gurih, enak, akrab, dan nostalgia.

D. MENYUSUN TATA LETAK TOKO

Desain interior ritel merupakan perancangan ruang dalam dengan mengunggulkan produk atau jasa yang ditawarkan. Layout merupakan bahasa desain sebagai media dalam menghubungkan manusia dengan lingkungan. Tata letak layout berpengaruh pada proses persepsi dan pengalaman pengunjung di toko. Oleh karena itu, desain tata letak menjadi hal penting yang harus dipertimbangkan.



Gambar 12.4. Rekomendasi layout toko
(Sumber: Pradnyaswari, 2024)

Sirkulasi dan hubungan spasial memudahkan pengunjung atau pun pegawai dalam beraktivitas. Zonasi ruang juga berfungsi dalam mengkategorikan barang atau produk dan jasa yang ditawarkan sehingga efektif untuk ditemukan. Ada pun

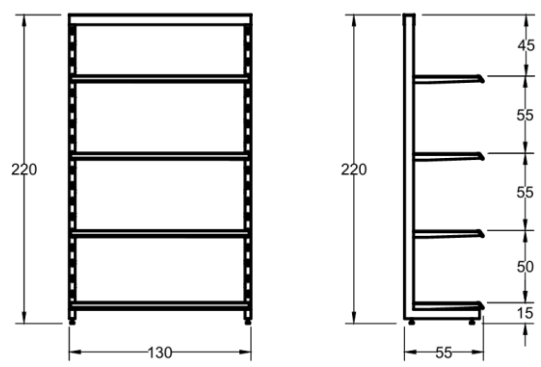
delapan jenis rekomendasi layout toko yang dapat diimplementasikan sesuai dengan sector ritel.

4. **Free-flow Retail Layout:** Sirkulasi dengan aliran yang bebas memberikan pengalaman pengunjung untuk fleksibel melihat dan menjelajahi ruang. Tata letak *free-flow* tidak membimbing pengunjung dengan tegas. Kekurangan tata letak ini memberi kesan membingungkan. Layout ini dapat digunakan pada toko pakaian butik, toko aksesoris, perawatan pribadi, merk khusus, dan toko roti.
5. **Grid Flow Plan:** Layout grid memberikan ruang yang efisien dan terstruktur. Memberikan kesan sederhana dan konvensional. Kekurangan layout ini memberi kesan sempit dan membosankan. Tata letak ini dapat diimplementasikan pada toko mainan, toko makanan, toko buku, dan toko alat rumah tangga.
6. **Straight Retail Space:** Sirkulasi dengan gerak lurus memberikan efektivitas pergerakan pada pengunjung. Tata letak ini memberikan kemudahan memori pengunjung dalam mengingat etalase. Tetapi, tata letak ini memberikan pengalaman imajinasi yang rendah pada memori pengunjung. Tata letak ini dapat digunakan untuk toko makanan dan toko roti.
7. **Racetrack Layout:** Tata letak lingkaran membantu memandu pengunjung dengan sirkulasi yang memberikan kebebasan menjelajah. Sistem ini memaksimalkan ruang dengan maksimum produk. Zonasi barang dapat ditemukan dengan mudah dan sistematis. Kekurangan tata letak ini tidak memberikan atraktif pada pengalaman pengunjung. Tata letak ini dapat digunakan untuk toko pakaian, toko makanan, dan toko alat bangunan.
8. **Angular Florr Plan:** Sirkulasi ini memiliki kesamaan dengan sirkulasi bebas (*free-flow*). Tata letak ini memiliki produk

- unggulan atau promo yang biasa diletakkan di tengah ruang sebagai *poin of interest*. Pengunjung akan bergerak mengelilingi ruang dan tertarik pada pusat layout. Kekurangan layout ini tidak memaksimalkan ruang. Tata letak ini dapat digunakan untuk toko fesyen.
9. ***Geometric & Mixed***: Layout geometrik menggabungkan berbagai jenis dagangan dalam satu toko. Tata letak ini membutuhkan perencanaan yang matang agar dapat memberikan pengalaman yang kreatif dan fleksibel pada pengunjung. *Geometric / Mixed* biasa digunakan pada toko kelontong atau supermarket.
 10. ***Diagonal Map***: Tata letak ini memberikan produk dan ruang yang terekspos. Memaksimalkan visibilitas pengunjung terhadap produk. Kesan yang dihasilkan yaitu ruang yang unik. Kelemahannya tata letak ini tidak memiliki jalan pintas pada alur sirkulasi. Layout ini dapat digunakan pada toko kosmetik kecantikan, toko teknologi dan elektronik, dan kios.
 11. ***Force-Path Store Layout***: Layout ini memberikan pengalaman pengunjung untuk mengeksplorasi ruang. Hubungan spasial dimanfaatkan dengan menghubungkan ruang di dalam ruang. Pengunjung diarahkan untuk dipandu melihat berbagai produk. Kelemahannya tata letak ini memiliki satu pintu masuk, tidak ada akses pintas, dan membingungkan. Tata letak ini dapat digunakan pada toko furnitur, toko alat rumah tangga, toko dekorasi rumah, atau *showroom*.

Tampilan display pada desain interior toko perlu diperhatikan kenyamanan dan visibilitasnya sehingga perancangan etalase menyesuaikan ukuran tubuh manusia. Etalase pada toko dikenal dengan gondola. Gondola dapat diatur ketinggian sesuai dengan kebutuhan. Setiap sekat display dapat dibagi

menjadi 55 cm dengan ketinggian 220 cm. Ukuran ini memudahkan pengunjung untuk menggapai produk.



Gambar 12.5. Ukuran etalse toko
(Sumber: Pradnyaswari, 2024)

Organisasi produk pada etalase dapat diatur agar memudahkan pengunjung untuk memilih barang. Tampilan visual melalui *merchandising* dapat dimanfaatkan pada penanda gondola. Penanda dapat didesain menarik dan sesuai jarak pandang manusia. Tampilan etalase yang menarik dapat meningkatkan nilai, citra, dan kualitas *brand*. Pembagian zona produk juga memberikan kenyamanan kepada pengunjung. Kesan dan pemahaman pengguna dapat dicapai melalui respon emosional dan kognitif.



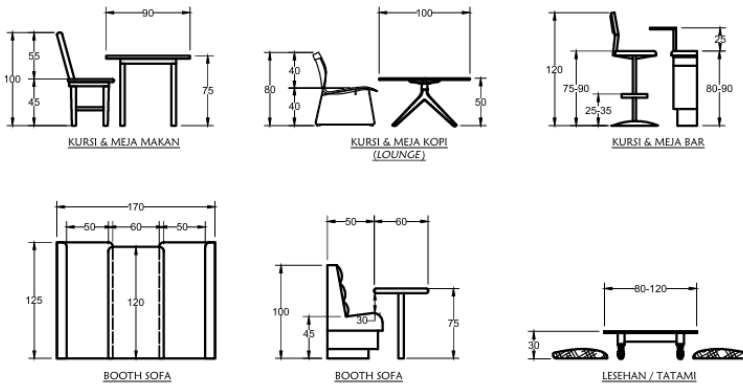
Gambar 12.6. Tata letak display
(Sumber: Pradnyaswari, 2024)

Produk yang dipilih sebagai barang promosi dapat diletakkan pada display kasir, misalnya permen atau barang promo. Hal ini dapat menawarkan dan memantikkan hasrat pengunjung untuk membeli sesuatu yang tidak direncanakan sebelumnya. Tampilan visual lainnya yang dapat digunakan pada toko yaitu *showcase*, *mannequins*, atau *slatwall fixture*. Display yang dipilih dapat menyesuaikan dengan suasana atmosfer yang ingin dihadirkan sehingga pemilihan material, warna, dan tekstur juga perlu dipertimbangkan.

Desain yang universal juga sebaiknya dimaksimalkan dalam perencanaan desain toko. Seperti mempertimbangkan bukaan yang lebar, pintu otomatis sensor, jalur kursi roda, dan sensori tambahan untuk disabilitas. Zonasi ruang dipertimbangkan agar memudahkan pengunjung dalam menemukan barang.

E. MENYUSUN TATA LETAK RESTORAN ATAU KAFE

Elemen substansial desain interior restoran atau kafe adalah kursi dan meja. Elemen tersebut sering kali kurang diperhatikan oleh pemilik usaha sehingga tidak jarang pengguna merasa tidak nyaman ketika menggunakannya. Ukuran dirancang sesuai dengan antropometri manusia serta ergonominya. Oleh karena itu, desain interior komersial restoran dan kafe perlu memperhatikan kursi dan meja makan seperti rekomendasi di bawah ini.



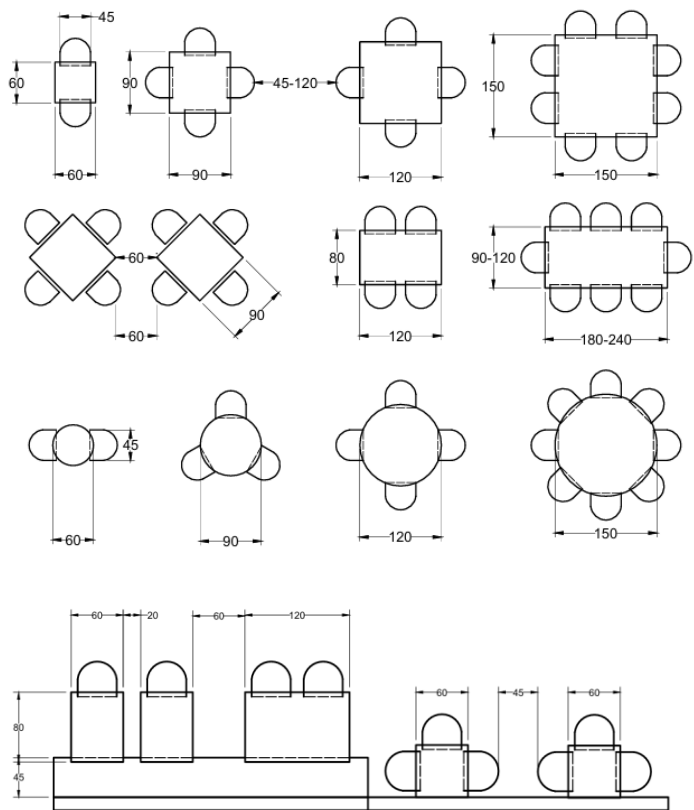
Gambar 12.7. Ukuran kursi dan meja makan (Sumber: Pradnyaswari, 2024)

Restoran sebaiknya menyediakan berbagai jenis kursi sesuai aktivitas dan jumlah manusia. Penentuan jarak berfungsi memberikan kesan dan pemahaman kepada pengunjung untuk memberikan kenyamanan. Hal ini bertujuan sebagai salah satu implementasi *topophilia* dan *sense of place* yaitu menyediakan area yang beragam. Tempat makan menyediakan produk makanan yang beragam sehingga furniture yang digunakan harus menyesuaikan aktivitasnya.

Berikut adalah penjelasan penggunaan kursi dan meja sesuai dengan aktivitas di desain interior restoran atau kafe:

- **Makan:** Kursi makan dengan ketinggian dudukan 45 cm. Meja makan dengan ketinggian 75 cm.
- **Ngopi:** Kursi santai dengan ketinggian dudukan 42-45 cm dan kemiringan 5°. Meja kopi dengan ketinggian 50 cm.
- **Minum:** Kursi bar dengan ketinggian dudukan 80-90 cm. Meja dengan ketinggian 105-120 cm.

Berikut penjelasan penggunaan kursi dan meja sesuai dengan jumlah orang dalam bidang desain interior restoran atau kafe (Gambar 8):



Gambar12. 8. Ukuran kursi dengan meja makan yang disesuaikan dengan jumlah orang
(Sumber: Pradnyaswari, 2024)

- **Intimate Space:** Sepasang kursi dengan meja ukuran 60 cm.
- **Personal Space:** Meja ukuran 80 cm. Kursi yang berhadapan dengan tipe *single chair* dan sofa. Meja dengan bentuk lingkaran atau persegi.

- **Social Space:** Meja ukuran 90-120 cm. Meja berbentuk persegi, persegi panjang, atau lingkaran. Kursi dengan tipe *booth*.

Konteks budaya dapat dimanfaatkan sebagai daya tarik pengunjung. Elemen visual seperti dekorasi dengan sentuhan budaya menghadirkan atmosfer tempat yang otentik dan unik sehingga menambahkan pengalaman berkesan pada pengunjung. Cerita dan emosi dalam fitur budaya dapat menciptakan desain yang reflektif. Restoran Bebek Tepi Sawah menggunakan bentuk, pola, dan warna budaya untuk menampilkan keindahan (Gambar 9).



Gambar 12.9. Restoran Bebek Tepi Sawah
(Sumber: Pradnyaswari, 2024)

Desain interior komersial saat ini telah berkembang secara muktahir. Beberapa nilai baru yang menjadi kebarahuan desain interior komersial yaitu Etik, Personalisasi, *Way of Life*, Etika, dan Pengalaman. Nilai-nilai tersebut dapat dijadikan acuan dalam menghadirkan desain interior komersial yang berkesan dan bermakna. Serta memberikan keterikatan pada suatu tempat bagi pengunjung. Beberapa pertimbangan baru

yang menjadi acuan dalam perencanaan desain interior komersial yaitu:

- Memperhatikan ulang akses dan sirkulasi
- Memisahkan *take away* dan *dine in*
- Konsep dapur terbuka
- Menciptakan lebih banyak ruang *outdoor*
- Menghadirkan atmosfer dan suasana
- Material yang keberlanjutan
- Empati dan fleksibel
- Citra *brand* yang kuat

--- BAGIAN 13 ---

ASPEK DESAIN DALAM RUANG PUBLIK

A. PENGENALAN RUANG PUBLIK

Kata ruang, jika ditilik secara etimologi memiliki padanan kata dalam bahasa Inggris yang disamakan dengan kata *space*. Pada buku Ruang dalam Arsitektur, yang berjudul asli *Space in Architecture*, Ven (1995) menyampaikan beberapa pemahaman dari para filsuf mengenai makna ruang. Salah satunya adalah Plato, yang memahami ruang sebagai bagian salah satu dari empat elemen yaitu air, api, udara dan tanah. Karenanyalah ruang kemudian dipandang sebagai sesuatu yang ada secara nyata, karena sifat keempat elemen tersebut dapat dilihat dan diraba. Plato menyimpulkan bahwa ruang merupakan wilayah atau area yang dibatasi maupun berupa bagian dunia yang juga memiliki batasan.

Melalui teori yang disampaikan Plato, dapat dipahami bahwa ruang memiliki batasan-batasannya baik secara nyata (bisa dilihat dan diraba) dalam bentuk elemen-elemen pembentuk ruang maupun dalam bentuk dalam bentuk tidak nyata (tidak bisa dilihat dan diraba). Menurut Prijotomo (2009), ruang yang dalam bahasa Jawa disebut juga dengan *rong*, memiliki padanan yang sama dengan liang, lubang, gua dan kamar yang memiliki batasan nyata. Pembedanya adalah jika *rong* adalah lubang yang dibuat atau diadakan, sedangkan gua adalah lubang yang sudah tersedia di alam. *Rong* dibuat dengan menyesuaikan penggunaannya, yang kemudian oleh Suptandar (1999) disebut sebagai ruang nyata yang keberadaannya bisa

diukur dan dirasakan karena merupakan bentukan dari beberapa bidang atau komponen.

Ruang mengacu pada area, wilayah atau wadah semua aktivitas penghuninya. Ketika ruang digunakan untuk mewadahi kebutuhan berinteraksi dan beraktivitas oleh publik baik secara individu maupun berkelompok, maka terciptalah yang disebut dengan istilah ruang publik. Ruang ini memiliki tingkat intensitas penggunaan yang tinggi oleh manusia beserta aktivitasnya yang terus menerus menggunakan ruang tersebut dalam jangka waktu tertentu (Panero dan Zelnik, 2003). Sebagian besar masyarakat menganggap ruang publik identik ruang terbuka yang bisa dengan mudah diakses dan digunakan oleh siapapun. Purnomo (2014) menyebutkan bahwa konsep ruang publik berganti seiring waktu. Ruang publik secara tradisional dapat berupa jalan raya, pasar, taman atau tempat bermain. Sedangkan pada era modern, ruang publik dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas hidup secara luas oleh masyarakat umum, namun dimiliki secara individu atau kelompok, misalnya berupa pusat perbelanjaan, restoran dan café atau pusat penyelenggaraan pameran dan seni.

Ruang publik juga dapat dibedakan menurut sifatnya berupa ruang publik terbuka (*open space*, yang merupakan ruang publik di luar bangunan) dan ruang publik tertutup yang terdapat dalam suatu bangunan, seperti aula, *lobby* dan ruang tunggu. Terdapat beberapa syarat-syarat fisik maupun psikis yang harus dipenuhi dalam wujud ruang publik sebagai berikut:

- Memiliki luasan ruang yang besar sehingga cukup untuk mewadahi aktivitas banyak orang

- Memiliki akses yang memudahkan untuk dicapai oleh banyak orang keluar atau masuk ruang publik. Untuk ruang publik tertutup, perlu diperhatikan *emergency exit* yang bisa menjadi akses cepat bagi orang banyak.
- Penataan ruang publik (tertutup) yang bersifat fleksibel
- Sirkulasi dalam ruang publik yang lancar
- Memiliki penerangan yang cukup luasan ruang publik yang besar
- Memiliki penghawaan yang cukup luasan ruang publik yang besar
- Mempertimbangkan aspek *personal space*, kepadatan, kesesakan maupun privasi dalam ruang public



Gambar 13.1 Contoh suasana pada ruang publik terbuka di Stadion Kapten I Wayan Dipta, Gianyar (kiri) dan pada ruang publik tertutup di lobby Mall Living World, Denpasar (kanan)

B. PERSONAL SPACE DALAM RUANG PUBLIK

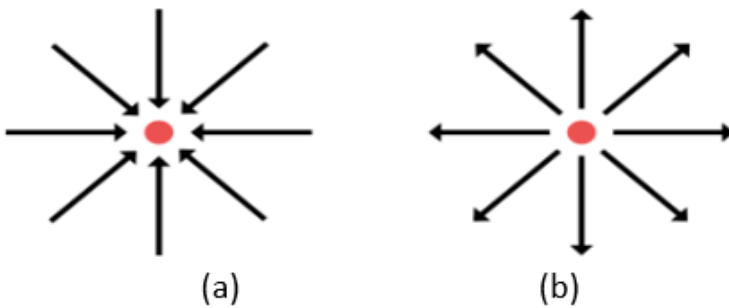
Ruang publik digunakan oleh manusia yang terlibat secara pasif maupun aktif dalam beraktivitas. Keterlibatan pasif yang dimaksud, misalnya hanya sekedar menikmati suasana dalam ruang publik tanpa adanya interaksi dengan manusia lain. Sebaliknya, keterlibatan secara aktif terjadi dengan adanya interaksi dengan sesama pengguna ruang publik tersebut, misalnya terlibat dalam diskusi sebuah karya yang dipamerkan

ataupun melakukan suatu kegiatan bersama lainnya. Keterlibatan secara pasif maupun aktif ini tetap harus memperhatikan persinggungan *personal space* antar manusia dalam ruang publik, yang akan sangat berdampak pada tingkat kenyamanan.

Personal space merupakan area di sekitar masing-masing individu yang menjadi batasan nyaman atau tidaknya saat berinteraksi dengan individu lain. Menurut Laurens (2005), besar kecilnya jarak dalam *personal space* berbeda-beda, yang dipengaruhi beberapa faktor seperti faktor personal (gender, umur, tipe kepribadian), faktor situasi lingkungan serta faktor budaya dan variasi etnis. Semakin berkurangnya *personal space*, berarti semakin berkurangnya jarak interpersonal yang dapat mengakibatkan rasa tidak aman, tidak nyaman serta terenggutnya rasa kebebasan. Semakin tua atau semakin berumur, manusia memiliki *personal space* yang lebih besar daripada ketika masih kanak-kanak. *Personal space* hubungan sesama perempuan akan lebih kecil daripada *personal space* di antara hubungan sesama laki-laki. Demikian juga dengan kepribadian ekstrovert akan memiliki *personal space* yang lebih kecil daripada orang dengan kepribadian introvert.

Telah banyak dilakukan penelitian arsitektural yang memusatkan peran *personal space* terkait dengan tatanan perabot pada ruang publik. Salah satunya adalah hasil penelitian Humpry Osmond dan Robert Summer dalam Lawson (2001) yang disebutkan kembali oleh Yupardhi dan Wasista (2019), memperkenalkan adanya dua jenis tatanan perabot dalam ruang publik, yaitu tatanan ruang sosiopetal yang merupakan jenis ruang untuk mewadahi terjadinya interaksi sosial, dan sebaliknya tatanan ruang sosiofugal merupakan jenis ruang yang mampu mengurangi terjadinya

interaksi sosial. Orang dapat memilih untuk duduk berkelompok dan berbincang pada bagian cekung (sociopetal) dengan *personal space* lebih kecil, atau seseorang dapat memilih untuk duduk pada bagian yang relatif terisolir di bagian cembung (sociofugal) dengan *personal space* yang lebih besar untuk sekedar merenung atau membaca buku.



Gambar 13.2 Pola sosiopetal (a) dan sosiofugal (b)
Sumber gambar: Yupardi dan Wasista, 2019

Humphry Osmond dan Robert Summer juga mengamati balustrade karya dari Antonio Gaudi yang terdapat pada Parc Guell di Barcelona Spanyol untuk memahami konsep sociopetal dan sociofugal ini. Balustrade didesain dengan lengkungan (huruf U yang saling terbalik sehingga hampir menyerupai huruf S yang saling menyambung) sebagai penyangga punggung pada fasilitas duduk. Bentuk tersebut memberikan efek yang ditangkap oleh Osmond sebagai bentuk yang disebut sociopetal dan sociofugal. Serapan kata ini, diambil dari bahasa latin yakni centripetus yang berarti sebagai pencarian pusat. Pada istilah sociopetal, ruang ini cenderung menarik keberadaan orang untuk bersama, sedangkan sociofugal merupakan ruang yang cenderung memisahkan atau meniadakan kebersamaan individu

sebagaimana gaya sentrifugal yang menyebabkan objek menjauhi titik pusat koordinat sebuah benda.



Gambar 13.3 Balustrade Parc Guel di Barcelona karya Antonio Gaudi tahun 1900-1914, menerapkan pola sosiopetal dan sosiofugal
Sumber gambar: <https://www.casabatllo.es/en/antoni-gaudi/park-guell/>

C. KEPADATAN, KESESAKAN DAN PRIVASI DALAM RUANG PUBLIK

Ruang publik juga sangat identik dengan istilah kepadatan dan kesesakan. Menurut Laurens (2005), kepadatan (*density*) mengacu pada kondisi objektif dengan melihat jumlah manusia yang menempati suatu luasan ruang tertentu, sedangkan kesesakan (*crowding*) lebih mengacu pada tanggapan psikis secara subjektif terhadap jumlah orang pada suatu tempat tertentu. Kepadatan menjadi syarat terjadinya kesesakan, namun bukan menjadi sesuatu hal yang mutlak. Kesesakan dalam sebuah kepadatan akan terjadi apabila ada gangguan atau hambatan dalam interaksi dan dalam usaha mencapai tujuan. Menurut Setiawan (2014), kesesakan merupakan situasi ketika seseorang tidak mampu mempertahankan *personal space*. Apabila *personal space* seseorang dimasuki oleh seseorang atau banyak orang lain

dalam suatu kepadatan yang terjadi dalam jangka waktu yang lama, maka akan menimbulkan rasa stres.

Pada sebuah ruang publik, dengan adanya partisi yang diadakan untuk menciptakan keberaturan dalam sebuah kepadatan, justru tanpa disadari bisa menimbulkan kesesakan karena kemudian orang-orang akan merasa seperti sedang digiring. Hal ini berbanding terbalik dengan tanpa adanya partisi, walaupun sedang berada dalam sebuah kepadatan namun tidak serta merta kesesakan tersebut muncul. Terkadang, orang-orang berusaha untuk melepaskan diri dari kesesakan dengan mencari ruang publik terbuka. Taman kota adalah salah satu contoh ruang publik terbuka yang seringkali digunakan orang-orang untuk sekedar melepaskan diri dari kesesakan atau sekedar mencari privasi dalam suasana yang nyaman.



Gambar 13.4 Contoh sebuah kepadatan pada ruang publik terbuka dalam event Run with Pikachu di Lapangan Bajra Sandi Denpasar (2024) dan ruang publik tertutup dalam event konser D-Day Suga BTS di ICE BSD Hall 5-6 (2023)

Dalam hubungannya dengan ruang publik, privasi yang dimaksud lebih pada keinginan untuk tidak diganggu kesendiriannya secara fisik maupun emosional dengan tingkah laku yang cenderung menarik diri. Keinginan tidak ingin

diganggu ini pada umumnya terdiri dari tiga jenis, yaitu keinginan untuk menyendiri (*solitude*) yang biasanya bisa tercipta dengan elemen tertentu, keinginan untuk menjauh (*seclusion*) dari pandangan maupun gangguan suara, serta keinginan untuk intim hanya pada orang-orang tertentu saja (*intimacy*).



Gambar 13.5 Menyendiri membaca buku di taman merupakan upaya mendapatkan privasi dalam ruang publik

Sumber gambar:

<https://perpustakaan.bsn.go.id/index.php?p=news&id=1561>

Ruang publik merupakan tempat yang memungkinkan terjadinya interaksi dengan orang asing dan hal ini terkadang terjadi tanpa direncanakan. Untuk mendapatkan privasi dalam ruang publik maka diperlukan sebuah penataan agar pertemuan antara orang-orang yang tidak saling mengenal dapat terjadi dengan tenang dan efisien. Hal ini memerlukan adanya kontrol untuk menghindari terjadinya perhatian yang tidak diinginkan. Penataan yang efisien juga diperlukan agar orang-orang yang terdapat dalam ruang publik tersebut tidak saling bertabrakan dalam pergerakannya.

D. CONTOH STUDI KASUS: MUSEUM DAN GALERI SENI

Ruang publik yang merupakan ruang yang dapat diakses oleh publik untuk berbagai keperluan bersama, keberadaannya terkadang dikelola oleh publik atau komunitas, suatu institusi, atau pihak tertentu lainnya, namun tetap membuka akses untuk bisa digunakan oleh publik. Seperti halnya pada museum dan galeri seni, yang menurut Neufert (1995) merupakan tempat untuk memperagakan hasil karya seni, benda-benda budaya dan ilmu pengetahuan. Bahkan museum dan galeri seni ini terkadang memiliki hubungan yang erat dengan pariwisata dan bisa dikelola sebagai sebuah bisnis seperti halnya yang terjadi pada Museum Seni Neka (Leiper, 2009).

Menurut Sektiadi (2014), ruang publik museum memiliki amanat sebagai ruang publik seperti yang didefinisikan oleh dewan museum internasional atau *International Council of Museums* (ICOM), sebuah badan swasta yang memiliki hubungan resmi dengan UNESCO.

“A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the publik, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment.”

“...in the service of society and its development...” memiliki pemahaman bahwa museum jugamemiliki fungsi sebagai ruang publik. Pada ruang publik, terutama yang berupa ruang publik tertutup, seseorang seringkali beraktivitas atas perannya sebagai anggota komunitas yang menggunakan museum dan galeri seni untuk mempertunjukkan berbagai hal, gagasan dan pilihan-pilihan. Namun juga terdapat isu-isu terkait ruang publik, yang seringkali dipertanyakan pada museum dan galeri seni, misalnya mengenai keberadaan

privasi ketika kedua bangunan ini dibuka untuk publik, namun penggunaanya masih tetap memerlukan kehadiran privasi untuk bisa menikmati sebuah karya dengan tenang.



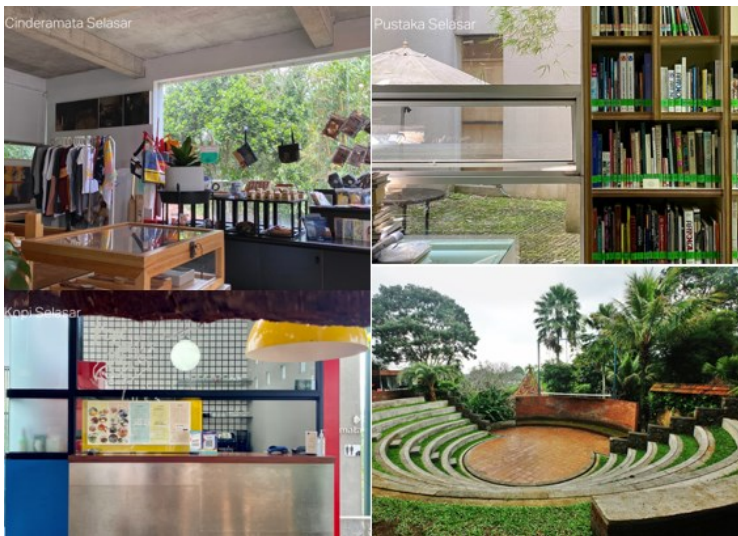
Gambar 18.6 Suasana Museum Gedong Arca di Pejeng – Gianyar (kiri) dan Museum Geopark di Batur – Bangli (kanan)

Sumber gambar: <https://www.kintamani.id/wisata-sejarah-berkunjung-ke-museum-gedong-arca-blahbatuh-yang-edukatif-dan-gratis-lho/> (kiri) dan

<https://bali.idntimes.com/travel/destination/natalia-indah-kartikaningrum/tiket-masuk-museum-geopark-batur-c1c2?page=all> (kanan)

Terutama pada museum, mungkin saja akses sebagai ruang publik akan lebih dibatasi, akan lebih banyak aturan serta kesulitan publik untuk dapat saling bertemu, bertukar gagasan, atau menentukan pilihan. Secara praktis museum juga mungkin mengalami kendala dengan kesulitan mendefinisikan fungsinya terhadap publik dan memproduksi layanan tersebut. Hal ini bisa dipahami karena di sisi lain, sebuah museum harus bisa memenuhi beberapa persyaratan utama sebuah bangunan museum seperti yang disebutkan Neufert (1995) yaitu benda-benda koleksi yang harus terlindung dari pengrusakan (terutama upaya vandalisme yang dilakukan oleh pengunjung), terhindar dari upaya pencurian dan kebakaran, serta mendapatkan penghawaan dan pencahayaan yang sesuai.

Hal ini juga berlaku pada galeri seni yang merupakan wadah atau tempat yang dikelola pemerintah atau swasta yang berfungsi untuk memamerkan karya seni. Bentuk-bentuk kegiatan yang terdapat dalam galeri seni antara lain pameran dan pemeliharaan karya seni, serta transaksi pembelian karya seni. Galeri seni seringkali identik sebagai tempat yang membosankan dan tidak menarik untuk dikunjungi. Galeri seni juga dianggap sebagai tempat eksklusif, hanya kalangan masyarakat tertentu yang dapat menikmati. Padahal, galeri seni dapat berfungsi sebagai media komunikasi dan sebagai ruang publik bagi masyarakat untuk menikmati karya seni atau melepas penat dari aktivitas sehari-hari tanpa membedakan kalangan masyarakat (Suminar, 2017).



Gambar 13.7 Inovasi yang ditawarkan Selasar Sunaryo - Bandung
Sumber gambar: <https://www.selasarsunaryo.com/>

Galeri seni berfungsi sebagai ruang publik yang dapat menampung kegiatan kesenian namun tetap bersifat terbuka

bagi masyarakat luas. Bentuk pemanfaatan galeri seni sebagai ruang publik, tidak hanya diaplikasikan dalam kegiatan kesenian saja, namun juga kegiatan yang mengangkat isu sosial budaya. Adapun kegiatan yang diselenggarakan antara lain pameran seni rupa, pertunjukan seni tari dan teater, residensi artis, *workshop* dan diskusi, *publik lecture*, pertunjukan musik, serta pemutaran film (Suminar, 2017). Maka baik museum ataupun galeri seni, inovasi-inovasi dapat tampil pada kedua jenis ruang publik tertutup ini untuk digagas, direspons, agar dapat diterima, dimodifikasi, bahkan dikembangkan.

--- BAGIAN 14 ---

DESAIN RUANG TERBUKA

A. PENGERTIAN DAN LINGKUP RUANG TERBUKA

Ruang terbuka merupakan wadah kegiatan fungsional maupun aktivitas ritual yang melibatkan sekelompok masyarakat, dalam rutinitas normal kehidupan sehari-hari maupun kegiatan periodik. Ruang terbuka dapat berupa ruang terbuka yang merupakan ruang bersama, di mana individu melakukan kegiatan yang berguna dan ritual mereka secara lokal, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun pada kesempatan-kesempatan yang dimanfaatkan sebagai ruang terbuka (Carr et al., 1992). Ruang terbuka juga merupakan ruang-ruang dalam kota yang lebih luas dalam bentuk area/kawasan maupun area memanjang/jalur dan dalam penggunaannya bersifat terbuka tanpa bangunan (DPU, 2008).



Gambar 14.1. Salah Satu Bentuk Ruang terbuka dengan aktivitas masyarakat yang melingkupinya

Sumber : Hasil Interpretasi AI dan visualisasi penulis 2024

Ruang Terbuka sebagai salah satu elemen ruang yang memiliki fungsi sebagai pengikat sosial bagi masyarakat pemukiman pada suatu kawasan tertentu, memiliki fungsi keberlanjutan sehingga dapat diakses dari mana dan kapan saja yang dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat baik dalam konteks sosial, ekonomi, bahkan budaya. Dalam skala yang lebih besar yaitu perkotaan, aturan mengenai ruang terbuka diarahkan pada upaya pencapaian kondisi oksigen yang baik yang menjadi syarat dalam meningkatkan derajat kesehatan warga masyarakat. Lingkup skala lingkungan perumahan, ruang terbuka lebih ditekankan pada fungsi sosial budaya di mana masyarakat dapat berkumpul dalam suasana kekeluargaan sehingga optimalisasi fungsi ruang terbuka pada aspek peningkatan ekonomi sangat besar untuk dikembangkan. (Hariz, A, 2013). Ruang terbuka pada dasarnya dibuat untuk memenuhi salah satu kebutuhan manusia sebagai makhluk yang memerlukan kegiatan bersosialisasi(Shaftoe, 2008). Ruang terbuka dapat didefinisikan sebagai *landscape*, *hardscape* (jalan, trotoar, dan sejenisnya), taman, dan ruang hijau perkotaan, pepohonan, bangku, perkebunan, air, pencahayaan, kios, tempat sampah dan lain-lain (Shaftoe, 2008). Ruang terbuka merupakan wadah dalam suatu lingkungan yang tidak memiliki penutup dalam bentuk fisik yang dapat menampung aktivitas manusia. Ruang terbuka merupakan area atau ruang umum yang direncanakan sebagai tempat pertemuan dan tempat beraktivitas manusia secara individu maupun kelompok (Budihardjo,1998).

1. Ruang Lingkup Desain Ruang Terbuka

Desain ruang terbuka dapat diaplikasikan pada berbagai tempat, seperti:

- a. **Area Hunian:** ruang terbuka Rumah Tinggal dengan mendesain taman-taman yang menjadi *point of*

interest dari seluruh penghuni keluarga dan dapat dimanfaatkan untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan formal maupun nonformal

- b. **Area Komersial:** ruang terbuka Kantor, toko, restoran, hotel, resort yang sangat memerlukan penghijauan dan ruang publik yang luas sebagai *point of interest* dari klien, pembeli, tamu maupun pengunjung yang datang.
- c. **Area Publik:** ruang terbuka Museum, perpustakaan, sekolah, rumah sakit yang memerlukan penghijauan, aktivitas bermain dan mengekspresikan diri untuk menenangkan pikiran dari rutinitas.

2. Tujuan, Manfaat dan Fungsi Desain Ruang Terbuka:

Kehadiran ruang terbuka dalam area hunian, komersial dan publik bagaikan sebuah oase di gurun pasir yang luas karena ruang terbuka dapat berfungsi menjaga sirkulasi udara tetap baik dan sejuk sehingga suhu tetap terasa nyaman. Selain itu, ruang terbuka khususnya ruang terbuka hijau juga dapat dimanfaatkan sebagai area relaksasi sejenak bagi seseorang dan menciptakan rasa nyaman tentram dan damai. Ruang terbuka privat maupun publik yang berupa taman dibuat dengan tujuan:

- a. Kegiatan bersosialisasi seperti berkumpul dengan individu-individu lainnya sehingga menciptakan suasana yang humanis dan kekeluargaan.
- b. Menjaga Kesehatan jasmani dan Rohani dengan mendapatkan suasana nyaman, relaksasi pikiran dan udara yang segar
- c. Tempat Ruang belajar tentang interaksi sosial dalam kehidupan kebudayaan dan tradisi masyarakat yang melekat.

- d. Toleransi yang kuat terhadap fasilitas dan aktivitas yang ada ruang pada ruang terbuka dengan menjaga serta dipergunakan secara Bersama-sama.
- e. Solidaritas, dimana pada ruang terbuka tersebut dapat dijadikan sebagai satu wadah dalam menyampaikan aspirasi-aspirasi yang positif.

Ruang terbuka merupakan ruang yang direncanakan karena kebutuhan akan tempat-tempat pertemuan dan aktivitas bersama di udara terbuka yang fungsi utamanya adalah memberikan kenyamanan dan penghijauan terhadap Kawasan sekitarnya. Berdasarkan fungsinya menurut Rencana Pengembangan Ruang terbuka hijau (RTH) tahun 1989 yaitu:

- a. RTH yang berfungsi sebagai tempat rekreasi dimana penduduk dapat melaksanakan kegiatan berbentuk rekreasi, berupa kegiatan rekreasi aktif seperti lapangan olahraga, dan rekreasi pasif seperti taman.
- b. RTH yang berfungsi sebagai tempat berkarya, yaitu tempat penduduk bermata pencaharian dari sektor pemanfaatan tanah secara langsung seperti pertanian pangan, kebun bunga dan usaha tanaman hias.
- c. RTH yang berfungsi sebagai ruang pemeliharaan, yaitu ruang yang memungkinkan pengelola kota melakukan pemeliharaan unsur-unsur perkotaan seperti jalur pemeliharaan sepanjang sungai dan selokan sebagai koridor kota.
- d. RTH yang berfungsi sebagai ruang pengaman, yaitu untuk melindungi suatu objek vital atau untuk mengamankan manusia dari suatu unsur yang dapat membahayakan seperti jalur hijau disepanjang jaringan listrik tegangan tinggi, jalur sekeliling instalasi militer atau pembangkit tenaga atau wilayah penyangga.

- e. RTH yang berfungsi sebagai ruang untuk menunjang pelestarian dan pengamanan lingkungan alam, yaitu sebagai wilayah konservasi atau preservasi alam untuk mengamankan kemungkinan terjadinya erosi dan longsor pengamanan tepi sungai, pelestarian wilayah resapan air.
- f. RTH yang berfungsi sebagai cadangan pengembangan wilayah terbangun kota di masa mendatang.

B. JENIS RUANG TERBUKA

Ruang terbuka pada dasarnya terdiri atas ruang terbuka hijau dan ruang terbuka non hijau. Ruang Terbuka Hijau (RTH) adalah area memanjang/jalur dan atau mengelompok, yang penggunaannya lebih bersifat terbuka, tempat tumbuh tanaman, baik yang tumbuh tanaman secara alamiah maupun yang sengaja ditanam(Budiyo,2006). Ruang terbuka non hijau, adalah ruang terbuka di wilayah Kawasan perkotaan/ pemukiman yang tidak termasuk dalam kategori RTH, berupa lahan yang diperkeras maupun yang berupa badan air (Budiyo,2006). Ruang terbuka hijau privat merupakan RTH milik institusi tertentu atau orang perseorangan yang pemanfaatannya untuk kalangan terbatas antara lain berupa kebun atau halaman rumah/gedung milik masyarakat/swasta yang ditanami vegetasi tumbuhan.

Ruang Terbuka Hijau Publik adalah RTH yang dimiliki dan dikelola oleh pemerintah daerah kota/kabupaten yang digunakan untuk kepentingan masyarakat secara umum. Taman merupakan ruang terbuka yang sangat dikenal oleh masyarakat dalam visualisasi dan implementasinya. Taman merupakan ruang publik terbuka yang memang disediakan bagi segala interaksi dan aktifitas warga masyarakat sehingga faktor keamanan dan kenyamanan perlu diterapkan. Taman

juga dapat diartikan sebagai area yang sengaja dibuat manusia, terdapat diluar ruangan, taman dibuat untuk menampilkan keindahan bentuk alami dari berbagai jenis tanaman. Taman sebagai bagian dari ruang terbuka dapat dibagi menjadi dua klasifikasi yaitu taman alami dan taman buatan.



Gambar 14.2. Salah Satu Bentuk Ruang terbuka hijau publik
Sumber: Hasil Interpretasi AI dan visualisasi penulis 2024



Gambar 14.3. Salah Satu Bentuk Ruang terbuka non hijau publik
Sumber: Hasil Interpretasi AI dan visualisasi penulis 2024

C. ELEMEN-ELEMEN PADA RUANG TERBUKA

Ruang terbuka dalam implementasinya ke dalam desain perlu memperhatikan elemen-elemen pendukung yang berpengaruh terhadap efektifitas dan efisiensi dalam

mendesain. Elemen-elemen pendukung lansekap dapat dibedakan atas dua macam, yaitu

(Handayani, 2009):

1. **Elemen lunak (*softscape*)** merupakan elemen yang digunakan dalam mendukung ruang terbuka yang biasanya merupakan vegetasi, seperti pepohonan, jenis perdu dan rerumputan. Penggunaan tanaman sangat berperan terhadap hasil penataan suatu ruang terbuka khususnya taman maupun halaman. Elemen tanaman memiliki beberapa sifat khas yang membedakannya dengan berbagai elemen lainnya. Karakteristik yang paling penting adalah bahwa tanaman



Gambar 14.4. Penggunaan elemen *softscape* yang dominan pada ruang terbuka public dan hunian

Sumber : Hasil Interpretasi AI dan visualisasi penulis 2024

merupakan elemen yang hidup dan tumbuh berkembang. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam implementasi ini yaitu Pertama, tanaman merupakan elemen yang dinamis, setiap saat berubah, baik itu ukuran, tekstur, kelembatan daun maupun karakter keseluruhan sesuai dengan sifat pertumbuhannya. Kedua, kualitas dinamis tadi

mempunyai implikasi terhadap penggunaan tanaman dalam penataan ruang terbuka khususnya taman. Karakteristik tanaman menampilkan ciri dan bentuk tanaman yang terdiri dari ukuran, bentuk, warna dan tekstur tanaman. Masing-masing ciri tersebut berpengaruh langsung terhadap hasil penataan dari ruang terbuka

2. **Elemen keras (*hardscape*)**, merupakan elemen yang digunakan dalam mendukung ruang terbuka yang biasanya merupakan material keras dan buatan. Elemen *hardscape* terdiri dari 10 macam kriteria, yaitu: batuan, gazebo, kolam, tebing, jalan, perkerasan, lampu, pagar, pergola dan bangunan. Batuan tidak baik bila diletakkan di tengah taman, sebaiknya di letakkan agak menepi atau pada salah satu sudut taman. Gazebo merupakan bangunan peneduh atau rumah kecil di taman yang berfungsi sebagai tempat beristirahat menikmati taman.

Kolam sering dipadukan dengan batuan tebing dengan permainan air yang menambah kesan dinamis. Kolam akan tampil hidup bila ada permainan air di dalamnya. Tebing dibuat untuk memberikan kesan alami, tebing dibuat dengan maksud untuk menyembunyikan tembok pembatas dinding yang licin massif, agar tidak menyilaukan pada saat matahari bersinar sepanjang siang. Jalan setapak dibuat agar dalam pemeliharaan taman tidak merusak rumput dan tanaman, selain itu jalan setapak berfungsi sebagai unsur variasi elemen penunjang taman. Perkerasan bertujuan untuk para pejalan kaki (*pedestrian*) atau sebagai pembatas. Lampu taman berfungsi penerang taman dan sebagai nilai

estetik. Sementara itu, pagar dituntut mendekati keserasian dan ritme yang jelas.

Gambar 14.5. Penggunaan kombinasi elemen softscape dan hardscape pada ruang terbuka publik taman

Sumber : Hasil Interpretasi AI dan visualisasi penulis 2024



RUANG TERBUKA YANG NYAMAN

Menciptakan ruang terbuka yang nyaman, efektif dan fungsional perlu memperhatikan karakteristik dan tempat lokasi dari ruang terbuka tersebut. Prinsip-prinsip dasar yang utama dalam implementasi ruang terbuka taman adalah (Arifin,2006):

- a. Prinsip tema bertujuan untuk membentuk kesan menyatu (unity). Prinsip tema harus mampu memunculkan karakter, identitas atau kesan utama. Melalui unity, karakter taman dapat terlihat dengan jelas, misalkan memiliki karakter sebagai taman bermain, taman rumah, taman formal dan taman tropis. Sementara itu,
- b. Prinsip gradasi bertujuan untuk menimbulkan kesan gerak, sehingga terkesan dinamis dan berirama. Permainan variasi dan repetisi akan mencegah

kemonotonan. Untuk gradasi warna, sebagai contoh dapat dilakukan melalui pemilihan warna hijau menjadi hijau tua atau ke hijau muda. Sementara itu, untuk gradasi bentuk, dapat dilakukan dengan bulat kemudian diolah menjadi berbagai variasi bulat, misalkan berdasarkan ukuran (kecil– besar), berdasarkan tekstur (halus–kasar) dan sebagainya.

- c. Prinsip kontras bertujuan untuk menarik perhatian. Pemberian kontras ini akan memberikan kesan kejutan ataupun klimaks. Teknik kontras, antara lain dapat dibuat dengan menerapkan warna yang menyolok, bentuk individual yang menarik dan elemen yang unik. Selanjutnya,



Gambar 14.6. Taman pada hunian dengan penerapan prinsip tema dan keseimbangan

Sumber : Hasil Interpretasi AI dan visualisasi penulis 2024

- d. Prinsip keseimbangan bertujuan agar taman terkesan harmonis. perasaan sama berat, perhatian atau daya tarik dari berbagai komponen atau unsur dalam komposisi sebagai saran mencapai kesatuan. Bentuk-bentuk keseimbangan yaitu, bentuk simetris (bersifat kaku, agung, impresif dan formal), bentuk

asimetris (memberikan kesan gerak dan bersifat santai), dan bentuk memusat (kesan gerakan memusat ke satu titik)

Perancangan desain ruang terbuka taman perlu dilakukan pengklasifikasian dan penataan secara detail terkait elemen-elemennya agar efektifitas ruang terbuka taman dapat berfungsi maksimal serta estetis. Elemen-elemen taman diklasifikasikan menjadi 3 kategori, yaitu (Ashihara,1996):

- a. berdasarkan jenis dasar elemen, alami dan non alami (buatan)
- b. berdasarkan kesan yang ditimbulkan, elemen lunak atau soft material(tanaman, air, satwa) dan elemen keras atau hard material (paving, pagar,patung, pergola, bangku taman, kolam, dan lampu taman)
- c. berdasarkan kemungkinan perubahan, elemen mayor (sulit diubah) seperti sungai, gunung, pantai, suhu, kelembaban, radiasi matahari, angin, petir dan elemen minor (dapat diubah) seperti sungai kecil, bukit kecil, tanaman dan buatan manusia.

Desain ruang terbuka taman yang fungsional dalam implementasinya perlu memperhatikan jenis vegetasi tanaman yang sesuai dengan lokasi taman. Fungsional tanaman dalam pembentuk dan pengisi ruang taman meliputi (Dinas Pekerjaan Umum , 2008):

1. Tanaman pelantai (*ground cover*), tanaman yang membentuk kesan lantai, digunakan sebagai penutup tanah di taman. Tanaman ini tingginya sekitar mata kaki.
2. Tanaman pedinding, adalah tanaman yang membentuk kesan dinding, dibagi menjadi:
 - a. Tanaman yang membentuk dinding rendah, yaitu tanaman setinggi mata kaki sampai setinggi lutut.

- b. Tanaman yang membentuk dinding sedang, yaitu tanaman yang setinggi lutut sampai setinggi badan seperti semak yang sudah besar dan perdu.
- c. Tanaman yang membentuk dinding tinggi, yaitu tanaman yang setinggi badan sampai beberapa meter.
- d. Tanaman pembatas, pengarah dan pembentuk pandangan adalah jenis tanaman berbentuk pohon atau perdu yang berfungsi sebagai pembatas pemandangan yang kurang baik, pengarah gerakan bagi pemakai jalan menuju ke suatu tujuan tertentu.
- e. Tanaman pengarah, penahan dan pemecah angin adalah jenis tanaman yang berfungsi sebagai pengarah, penahan dan pemecah angin, dapat berbentuk pohon atau perdu



Gambar 14.7. Taman belakang dengan pemanfaatan fungsional tanaman dan kombinasi dengan hardscape
Sumber : Hasil Interpretasi AI dan visualisasi penulis 2024

- 3. Tanaman pengatap atau penekeh, adalah jenis tanaman berbentuk pohon dengan percabangan yang tingginya lebih dari 2meter.
- 4. Tanaman pengisi ruang, adalah tanaman yang mempunyai warna menarik pada bunga, daun, kulit batang atau dahan, serta yang bertajuk indah

D. MENDESAIN RUANG TERBUKA YANG EFEKTIF DAN FUNGSIONAL



Gambar 14.8. Taman hunian dengan prinsip keseimbangan fungsional dan gradasi bentuk serta kombinasi penggunaan softcape dengan hardscape

Sumber : Hasil Interpretasi AI dan visualisasi penulis 2024

Mendesain Ruang terbuka tidak terlepas dari perencanaan awal keseluruhan yang mendukung aktivitas dari civitas yang melingkupinya. Pemanfaatan ruang terbuka harus dioptimalkan dengan efektif dan efisien. Desain ruang terbuka yang sesuai dengan prinsip dasar, kondisi lahan dan analisis kebutuhan ruang yang tersedia. Desain dengan menggunakan

kombinasi elemen *softscape* dan *hardscape* akan memberikan tema, keseimbangan dan gradasi bentuk taman yang efektif dan fungsional. Fungsi merupakan hal utama dalam mendesain ruang terbuka taman yang efisien. Beberapa implementasi desain ruang terbuka yang efektif dan fungsional pada taman publik maupun taman privat hunian sebagai berikut:



Gambar 14.9. Taman ruang terbuka publik dengan prinsip tema, gradasi warna dan bentuk serta kombinasi pola *softscape* dengan *hardscape*

Sumber : Hasil Interpretasi AI dan visualisasi penulis 2024

Keterbatasan lahan yang diperuntukan untuk ruang terbuka publik maupun ruang terbuka privat/hunian merupakan tantangan yang sangat besar, sehingga ada beberapa hal yang harus diperhatikan sebagai solusi yang efektif dalam mendesain ruang terbuka taman maupun halaman pada area publik maupun hunian/rumah dengan halaman yang sempit bahkan tanpa konsep yang diinginkan. Pengetahuan dasar mengenai prinsip, elemen, jenis dan karakter tanaman yang cocok serta perawatan jangka Panjang perlu diperhatikan dengan seksama terutama jika letak ruang terbuka tidak terekspos sinar matahari secara langsung. Desain ruang

terbuka taman pada hunian yang terbatas dapat di implementasikan dengan beberapa cara yaitu :

1. Taman Vertikal atau *Vertical Garden*

Salah satu cara mengoptimalkan area hijau di lahan sempit adalah dengan memanfaatkan bidang vertikal seperti dinding atau tembok sebagai area bertanam. Taman vertikal memerlukan media tertentu dan teknik menanam khusus. Berbeda dengan kebun atau taman konvensional yang dibangun secara mendatar, taman dengan konsep *vertical garden* memiliki banyak kelebihan yang menguntungkan. Tak hanya membuat elemen dekorasi dinding menjadi semakin hidup, vertical garden juga menambah estetika sebuah bangunan atau ruangan.



Gambar 14.10. salah satu contoh desain Taman vertikal pada hunian rumah tinggal

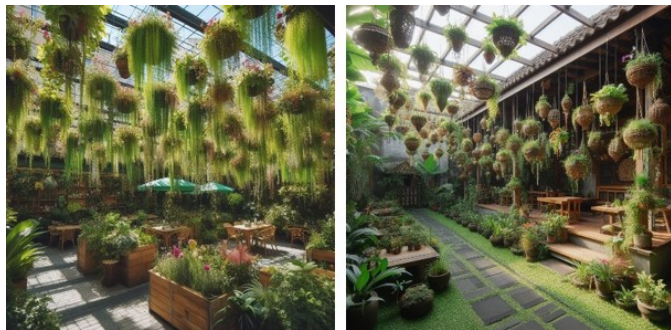
Sumber : Hasil Interpretasi AI dan visualisasi penulis 2024

Jenis tanaman yang umumnya digunakan dalam vertical garden adalah tanaman yang mudah ditanam dengan metode penanaman vertikal, seperti tanaman perdu, rumput-rumputan, suplir, phytonia, bromelia, kadaka, sirih gading, paku tanduk rusa, dan lain-lain. Selain tanaman hias, sayuran, buah-buahan berukuran kecil,

dan rempah-rempah juga bisa menjadi pilihan untuk ditanam di vertical garden. Salah satu metode yang sering diaplikasikan adalah hidroponik dengan cara menata tanaman sedemikian rupa pada dinding, dan juga dilakukan dengan pemeliharaan khusus serta pengaturan otomatis.

2. Taman Gantung atau *Hanging Garden*

Kreativitas dan efektivitas di dalam mendesain taman vertikal saat ini terus berkembang, sehingga memunculkan ragam ide baru yang dapat diimplementasikan dengan pemanfaatan ide ruang yang menarik dan termasuk diantaranya hanging garden.



Gambar 14.11. salah satu contoh desain Taman gantung pada hunian rumah tinggal

Sumber: Hasil Interpretasi AI dan visualisasi penulis 2024

Metode yang satu ini memanfaatkan media tanam yang bekas, pipa pembuangan air atau berbagai pot tanaman yang disusun atau digantung pada dinding maupun pada langit-langit rumah. Implementasi desain taman gantung ini dapat diterapkan pada hunian interior maupun eksterior dan juga pada ruang terbuka taman

publik yang lahannya terbatas. Metode ini juga lebih unggul dalam efisiensi perawatannya.

3. Taman Atap atau *Roof Garden*

Fungsionalitas dan efisiensi dalam menghadirkan ruang terbuka hijau pada area terbatas dengan mengaplikasikan taman pada atap, yaitu teknik menanam tanaman pada bagian atap rumah atau kanopi teras rumah.



Gambar 14.12. salah satu contoh desain Taman atap pada hunian rumah tinggal

Sumber : Hasil Interpretasi AI dan visualisasi penulis 2024

Tanaman yang dapat digunakan adalah jenis tanaman ringan yang tahan terhadap sinar matahari, tidak berakar ganas dan tidak membutuhkan banyak air. Hal utama yang perlu diperhatikan dalam teknik pembuatan taman atap adalah fungsional yang telah di desain dengan pertimbangan yang efisien.

--- BAGIAN 15 ---

ETIKA DALAM DESAIN INTERIOR

A. ETIKA DAN MORAL

Etika dan moral menjadi istilah yang sering kita gunakan untuk melakukan penilaian terhadap seseorang baik verbal maupun non verbal. Ketika seseorang bertutur sapa yang sopan, menghormati orang yang lebih tua, berpakaian rapi maka akan kita sebut dengan orang yang beretika. Ketika seseorang berbohong, mencaci maki atau merendahkan orang lain, tidak bertanggung jawab, selalu merasa benar serta tidak memiliki empati maka kita sebut dengan orang yang tidak bermoral. Pertanyaan yang muncul adalah apa yang membedakan etika dan moral? apakah orang tidak beretika juga tidak bermoral? Atau apakah etika dan moral sangat tergantung pada situasi dan kondisi? Beberapa pertanyaan terbut akan coba kita telusuri lebih lanjut untuk lebih memahami hubungan etika dan moral.

1. Etika adalah moral

Kata etika dan moral memiliki sifat yang identik karena pada saat tertentu bisa diartikan sama dan bisa juga diartikan berbeda. Bartens menjelaskan bahwa pengertian etika yang sesuai digunakan berasal dari kata “ethos” bentuk jamak dalam bahasa Yunani yang berarti adat istiadat. Moral yang berasal dari bahasa latin “mos” bentuk jamak juga dapat diartikan adat istiadat. Dua kata yang berbeda dengan arti yang sama menjelaskan bahwa etika adalah moral (Bertens, 1993). Kedekatan atau kesamaan antara etika dan moral ini juga dibahas oleh Iqbal dalam

buku etika bisnis. Etika sangat identik dengan moral atau moralitas yang dalam pengertiannya disini adalah nilai yang dianut dan dipercaya keabsahannya dalam suatu lingkungan masyarakat. Moral dalam masyarakat digunakan untuk menilai perilaku baik dan buruk seseorang. Seseorang dituntut untuk mampu memiliki moral yang baik seperti jujur, memiliki empati, bertanggung jawab dan disiplin (Iqbal dkk., 2023). Keraf dalam bukunya Etika Lingkungan mengkolaborasikan penjelasan dari Bartens dan Iqbal. Etika dijelaskan sebagai kebiasaan dan tata cara hidup yang baik pada diri seseorang dalam kehidupan di masyarakat. Kebiasaan hidup ini yang selanjutnya disebut dengan kaidah atau norma dalam masyarakat. Norma dalam kehidupan masyarakat mengajarkan seseorang untuk selalu berbuat baik dan menghindari perbuatan yang tidak baik. Berdasarkan pengertian tersebut, etika dalam lingkup yang lebih umum dipahami sebagai pedoman hidup yang wajib dijalankan oleh seseorang agar selalu berperilaku baik (Keraf, 2010).

2. Etika adalah proses

Etika dalam diri seseorang tidak hadir begitu saja dengan cepat melainkan melalui proses yang sangat panjang. Etika terbentuk dari anak-anak hingga dewasa dan mandiri. Proses itu dimulai dari lingkungan terkecil yaitu keluarga hingga lingkungan yang paling besar yaitu masyarakat. Anak-anak belajar etika dari orang tua di lingkungan keluarga, belajar etika dengan guru serta dosen di lingkungan sekolah dasar hingga perguruan tinggi, sampai belajar etika dari setiap orang yang dilihat di lingkungan masyarakat. Keluarga menjadi lingkungan yang fundamental untuk membentuk seseorang mampu memiliki etika yang baik. Etika memberikan kerangka yang diperlukan setiap orang untuk melaksanakan kode etik dan

moral. Masyarakat tanpa etika adalah masyarakat yang siap hancur karena didalam etika terdapat tata cara berkomunikasi baik verbal maupun non verbal dalam berkehidupan(Liliweri, 2003). Terkait penjelasan tersebut, etika tidak hanya dibentuk dalam diri, tetapi juga disesuaikan dengan lokalitas atau kebiasaan setempat. Contohnya adalah ketika masyarakat di Bali ramah dengan menyapa siapapun wisatawan, berbeda dengan di Negara Rusia yang melarang warganya untuk menyapa orang yang tidak dikenal.

B. ETIKA DAN PROFESIONAL

1. Etika profesional

Profesional didefinisikan sebagai sebuah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk dijadikan sebagai sumber penghasilan kehidupan yang didalamnya memerlukan sebuah keahlian dengan standar mutu atau standar profesi tertentu(Alexandro dkk., 2021). Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa etika dan profesional adalah dua hal yang patut dijunjung tinggi dalam melaksanakan kegiatan. Orang yang berperilaku profesional akan selalu terlihat berbeda dengan orang yang tidak profesional meskipun hasil yang diperlihatkan sama. Perbedaan ini diakibatkan oleh adanya etika dan profesional yang melekat dalam diri seseorang. Etika dan profesional tentunya bukan sifat yang didapat dilatih dengan cepat, tetapi memerlukan waktu yang lama. Etika dibentuk dari anak-anak hingga dewasa yang prosesnya sangat bergantung pada pendidikan keluarga dan karakter lingkungan tempat tinggal. Keluarga dan lingkungan tempat tinggal yang baik tentunya akan membentuk seseorang memiliki etika baik begitu pula sebaliknya. Etika baik yang dimiliki seseorang akan melekat dan terbawa sampai ke

lingkungan kerja. Etika baik secara tidak langsung akan membentuk profesionalitas seseorang dalam bekerja. Etika dan profesionalitas dalam bekerja tidak akan memandang jenis pekerjaan. Dalam level rendah sampai tinggi jika seseorang dengan etika yang baik dan profesionalitas tinggi akan menghasilkan kinerja yang baik.

2. Prinsip etika profesional

Seorang desainer interior yang bertemu dengan pemberi tugas(klien) dapat dikatakan sebagai kegiatan bisnis. Dalam kondisi ini etika profesional menjadi hal penting sehingga bisnis dapat berjalan dengan baik. Terdapat lima prinsip yang perlu dipahami oleh seorang desainer interior dalam menjalankan profesinya yaitu:

- 1) Otonom, desainer interior harus mampu bersikap independen dan percaya diri dalam mengaplikasikan ide maupun gagasannya. Apa yang diyakini seorang desainer interior wajib dipertahankan sebelum berdiskusi untuk mendapatkan solusi.
- 2) Jujur, desainer interior wajib menjelaskan ketika terdapat kekurangan atau kelebihan yang ada pada desain. Penyampaian dua hal ini tentunya harus beretika sehingga komunikasi dapat terus terjalin untuk mendapatkan solusi-solusi.
- 3) Saling menguntungkan, dalam setiap tahapan desainer interior wajib berdiskusi dengan pemberi tugas(klien) untuk memperhitungkan segala aspek dan kemungkinan-kemungkinan yang terjadi agar nantinya desain dapat menguntungkan kedua pihak. Integritas, komunikasi yang dilakukan antara desainer dengan pemberi tugas harus didasari oleh etika profesional sehingga tidak terjadi situasi salah paham atau ketersinggungan(Sigit Hermawan, 2020).

C. ETIKA DAN DESAIN INTERIOR

1. Profesi desainer interior

Desain interior merupakan ilmu yang membahas tentang perencanaan dan penyusunan tata ruang dalam sebuah bangunan. Tujuan dari desain interior adalah untuk menghadirkan atau memperbaiki fungsi, estetika dan peningkatan psikologis baik civitas maupun ruangan(Ching & Binggeli, 2004). Hal serupa juga dijelaskan dalam buku Dasar Pengadaan & Pengelolaan Jasa Desain di Indonesia bahwa desain interior merupakan ilmu yang mempelajari optimalisasi ruang sehingga desain yang diwujudkan mampu memberikan efektifitas dan efisiensi(Pasaribu, 2020). Dua penjelasan tersebut memberikan pemahaman bahwa desain interior berkonsentrasi pada penataan ruang yang didasarkan pada aktivitas civitas yang tidak hanya menghadirkan estetika namun juga mendapatkan efektifitas dan efisiensi. Dalam lingkup ilmu desain, selain desainer interior(HDII) juga terdapat desainer-desainer lain yang terlibat dan tergabung dalam asosiasi atau himpunan seperti asosiasi desain grafis Indonesia(ADGI), asosiasi profesional desain komunikasi visual, aliansi desainer desain industri indonesia, dan himpunan desain mebel.

Desainer interior dituntut mampu mengaplikasikan pengetahuannya baik yang didapatkan saat di perguruan tinggi maupun pengalaman di proyek. Dalam buku panduan yang disusun oleh Himpunan Desainer Interior Indonesia (HDII) seorang desainer interior harus memiliki criteria atau keahlian sebagai berikut:

- 1)Memiliki kompetensi dan kreatifitas dalam memecahkan masalah.
- 2)Mampu memberikan pelayanan jasa di bidang desain interior.

- 3) Mampu mempersiapkan berbagai dokumen gambar yang terkait dengan desain maupun pelaksanaannya.
- 4) Mampu meningkatkan kualitas ruangan (Rohadi dkk., 2021)

Selain harus menguasai pengetahuan-pengetahuan tersebut, desainer interior juga wajib memiliki sertifikat keahlian atau yang diistilahkan dengan SKA dan sertifikat kode etik. Kedua dokumen tersebut adalah pengakuan dari asosiasi dan pemerintah terkait keahlian yang dimiliki oleh seorang desainer interior.

2. Etika profesional desainer interior

Seseorang yang memiliki keahlian dalam desain interior disebut dengan desainer interior. Seorang desainer interior dalam menjalankan profesinya akan berhadapan langsung dengan klien atau yang disebut dengan pemberi tugas. Dalam buku panduan Himpunan Desainer Interior Indonesia tentang hubungan kerja antara desainer interior dengan pemberi tugas dijelaskan bahwa desainer interior adalah perorangan atau badan usaha yang memiliki kompetensi dan berkualifikasi serta memiliki sertifikat keahlian, melakukan tugas sesuai tahapan desain interior dan memberikan konsultasi atau jasa-jasa lain yang berhubungan dengan desain interior (Rohadi dkk., 2021). Dalam buku panduan tersebut juga dijelaskan bahwa seorang desainer interior wajib memiliki kepekaan estetik yaitu kemampuan menemukan solusi yang estetik-artistik untuk memenuhi keperluan pengguna dengan tujuan menambah nilai berdasarkan norma dan etika. Desainer interior menjadikan civitas sebagai subjek bukan objek. Hal ini dapat dipahami bahwa segala keinginan dari civitas menjadi dasar bagi

desainer interior dalam menata ruangan. Kondisi inilah yang akan menuntut seorang desainer interior harus menjunjung tinggi etika dan profesionalitas. Maksud dari etika profesional dalam hal ini sama dengan kode etik profesi yaitu ketika seorang desainer interior dihadapkan pada beberapa proyek dengan berbagai kondisi dan karakter. Misalkan seorang desainer interior mendapatkan proyek dengan kondisi klien yang berbeda keyakinan, proyek tersebut berada pada suatu daerah dengan budaya local yang berbeda atau klien memiliki hubungan saudara dengan desainer atau bahkan desainer dihadapkan pada kondisi gratifikasi. Dalam kondisi ini, desainer harus mampu menempatkan diri secara profesional atau berpegang teguh pada kode etik dengan tetap memberikan pelayanan desain sesuai tahapan-tahapan yang sudah ditetapkan. Desainer interior bertanggung jawab terhadap seluruh pekerjaan yang tercantum dalam surat kontrak dan surat perintah kerja serta wajib menanggung segala bentuk kesalahan-kesalahan dalam proses desain.

3. Etika lingkungan dan budaya

1. Etika lingkungan

Selain memiliki etika profesional dengan pemberi tugas(klien), seorang desainer interior juga wajib memiliki etika terhadap lingkungan baik buatan maupun alam serta budaya lokal. Budaya lokal khususnya di Indonesia sangat beragam dengan berbagai ciri dan karakter kearifan lokal. Mangunwijaya dalam bukunya mengungkapkan bahwa tugas adalah kehadiran kita di dunia, seorang desainer interior dengan fisiknya berarti ikut terlibat dalam suatu lingkungan tertentu, berhadapan dengan hal-hal tertentu dan melibatkan

diri dengannya tanpa henti. Dengan demikian, tubuh dalam arti yang mulia adalah ruang yang mengungkapkan diri, ekspresif dan inovatif sehingga kita dapat menghayati makna dari ruang (Mangunwijaya, 2009). Mendesain ruangan dengan berbagai elemen di dalamnya adalah ungkapan dari seorang desainer interior dalam menghargai lingkungannya. Manusia dan aktivitasnya menjadi dasar dalam mendesain.

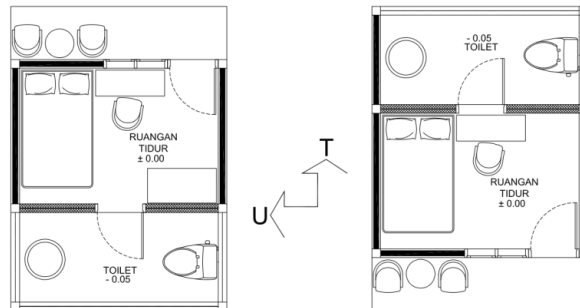
2. Etika budaya

Etika profesional secara mutlak dan universal harus dipegang teguh oleh seorang desainer interior. Namun, selain etika profesional yang didasari oleh standarisasi profesi, undang-undang, peraturan pemerintah dan peraturan daerah, seorang desainer interior juga harus menjunjung etika lingkungan dan budaya. Salah satu lingkungan dan budaya yang dapat dijadikan contoh adalah Bali. Setelah dihadapkan pada bencana covid-19 pada rentang tahun 2020 sampai 2022, kondisi pariwisata Bali kini perlahan mulai pulih. Hal tersebut dapat diamati dari banyaknya proyek-proyek komersil yang sedang dalam proses perwujudan seperti pusat perbelanjaan, pertokoan, hotel, sampai rumah sewa atau yang diistilahkan dengan vila. Kondisi ini jangan sampai membuat para desainer terlena dengan hanya mencari keuntungan. Para desainer lokal, nasional bahkan internasional wajib memegang teguh etika lingkungan dan budaya Bali. Maksud dari etika lingkungan ini tidak lain adalah kearifan lokal masyarakat Bali serta kebijakan pemerintah provinsi. Masyarakat Bali memiliki konsep-konsep budaya yang terkait dengan desain interior serta

lingkungannya seperti konsep Hulu-Teben, Tri Angga, Sanga Mandala dan Tri Hita Karana.

a) *Hulu-teben*

Hulu-Teben adalah konsep yang didasari oleh tipologi alam Bali. Masyarakat Bali memiliki kepercayaan bahwa gunung atau dataran tinggi(*hulu*) adalah area yang suci sedangkan laut atau dataran rendah(*teben*) adalah area yang kotor. Konsep ini jika dihubungkan dengan orientasi arah mata angin menjadi utara-selatan (I. M. J. Waisnawa, 2020).



Gambar 15.1 Perbandingan posisi kepala manusia pada ruangan tidur. Kiri, secara berurutan dari timur ke barat, teras, ruangan tidur, toilet kanan, secara berurutan dari timur ke barat, toilet, ruangan tidur teras.

Sumber:produksi penulis

Dalam penataan ruangan masyarakat Bali, arah utara-selatan ini menjadi orientasi dalam menata posisi tempat tidur. Posisi kepala pada saat tidur harus berada pada arah utara atau timur. Dalam penataan ruangan yang lebih luas, desainer interior wajib menempatkan ruangan tidur paling utara atau timur. Dalam penataan ruangan yang

mengaplikasikan konsep *hulu-teben* sangat menghindari ruangan-ruangan yang dianggap kotor sehingga ruangan tersebut akan diposisikan pada bagian barat atau selatan. Hal serupa juga berlaku pada ruang lingkup yang lebih besar yaitu pekarangan rumah tinggal dan wilayah desa.

b) *Sanga mandala*



Gambar 15.2 Pola penataan bangunan
pekarangan rumah tinggal
Sumber:produksi penulis

Sanga mandala adalah konsep yang memadukan dua orientasi arah yaitu utara-selatan dan timur-barat. Arah utara-selatan adalah konsep *hulu-teben*(kosmologis) sedangkan timur-barat adalah konsep ritual religius sebagai arah terbit dan terbenamnya matahari. Perpaduan konsep ini menghasilkan Sembilan zona yang dipergunakan dalam menata massa bangunan pada rumah tinggal tradisional Bali madya(J. Waisnawa & Padmanaba, 2022).

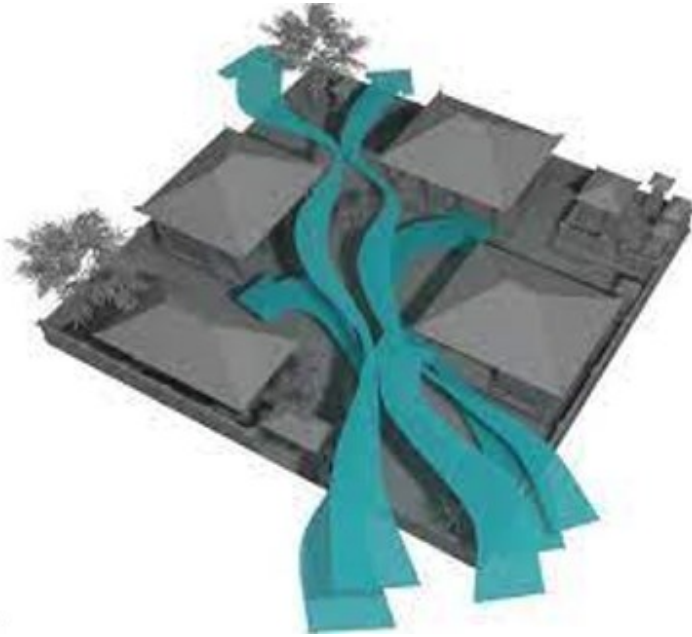
Aplikasi dari konsep *sanga mandala* adalah membagi zona pekarangan rumah tinggal menjadi Sembilan dengan mempertimbangkan zona utama-madya-nista. *Utama-madya-nista* adalah hirarki yang dipergunakan oleh masyarakat tradisional Bali dalam menentukan posisi dari area suci atau posisi yang dianggap lebih tinggi menuju kotor. Desainer interior dituntut untuk mampu menata ruang agar area suci tidak bercampur dengan area kotor. Dalam pekarangan rumah tinggal, bangunan yang berada pada posisi utara dan timur biasanya seperti *sanggah*(tempat suci), bale dangin dan ruangan untuk orang tua, sedangkan pada posisi barat dan selatan biasanya ruangan tidur anak, dapur dan toilet.

c) *Tri Hita Karana*

Tri Hita Karana adalah konsep yang mengajarkan manusia untuk selalu menjalin hubungan harmonis dengan Tuhan, sesama manusia dan alam(I. M. J. Waisnawa & Padmanaba, 2024). Konsep Tri Hita Karana juga tercantum dalam PERDA nomor 3 tahun 2020 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah(RTRW) Provinsi Bali. Dalam PERDA tersebut berintikan bahwa dalam menata ruang harus berintikan keseimbangan hubungan antara manusia dengan Tuhan, manusia dengan manusia dan manusia dengan alam(*perda provinsi bali no 3 tahun 2020*, 2020). Alam menjadi elemen yang sangat penting bagi masyarakat Hindu di Bali. Desainer interior adalah salah satu profesi yang berhubungan dengan jasa konstruksi sehingga seorang desainer akan

terlibat langsung dalam perencanaan bangunan mulai dari tahap awal sampai akhir. Konsep *Tri Hita Karana* ini berperan dalam memandu seorang desainer interior maupun arsitek dalam desain bangunan, interior dan vegetasi. Selain itu, konsep *Tri Hita Karana* juga menjadi dasar dalam melestarikan ruang terbuka hijau baik di rumah tinggal maupun lingkungan perkotaan.

Tiga konsep yang dimiliki oleh masyarakat Hindu di Bali ini pada dasarnya memiliki makna penghormatan dan penghargaan terhadap alam. Masyarakat tradisional baik di Bali maupun nusantara mempercayai bahwa alam memiliki kekuatan dan dimensi yang berbeda. *Hulu-teben, sanga mandala* dan *tri hita karana* adalah konsep yang mengajarkan para desainer sebuah etika yang wajib dijunjung dalam melaksanakan setiap kegiatan baik didalam maupun diluar profesi. Bahkan, dalam Undang-Undang, peraturan menteri sampai peraturan Bupati sudah mencantumkan bahwa setiap penataan ruang baik yang lingkup kecil maupun luas wajib memperhatikan alam. Salah satu contohnya adalah peraturan yang mewajibkan setiap bangunan untuk memberikan jarak jika berdekatan dengan sungai. Begitu juga halnya dengan membangun rumah tinggal yang mewajibkan untuk memberikan jarak minimal 1,5m antara bangunan dengan pagar pembatas. Etika dalam hal ini tidak hanya menghormati alam tetapi juga menghormati hak-hak warga lain dalam menikmati alam seperti angin dan sinar matahari.



Gambar 15.3 Sirkulasi udara pada rumah tinggal
Sumber:produksi penulis

Masyarakat tradisional Bali memperlihatkan bahwa pergerakan udara menjadi salah satu pertimbangan dalam menata massa bangunan. Adanya ruang-ruang kosong diantara bangunan adalah untuk mengalirkan udara melewati bangunan dan keluar pekarangan. Begitupula dengan pemanfaatan sinar matahari. Ruang-ruang kosong akan memberikan sinar masuk kedalam ruang melalui pantulan dinding atau lantai pekarangan. Etika-etika lingkungan dan budaya seperti ini wajib untuk dilestarikan karena pada dasarnya konsep tersebut tidak bersifat lokal namun universal. Manusia adalah bagian dari alam yang didalamnya juga terdapat makhluk hidup lain seperti hewan dan tumbuhan. Sebagai makhluk dengan anugrah tertinggi, sudah sepatutnya manusia memiliki peran

penting dalam menata seluruh elemen alam agar berkelanjutan.

--- BAGIAN 16 ---

ENVIRONMENTAL DESIGN: IMPLEMENTASI DALAM DESAIN INTERIOR, ARSITEKTUR DAN DESAIN VISUAL

A. KONSEP DASAR ENVIRONMENTAL DESIGN

1. Definisi dan ruang Lingkup

Environmental design, juga dikenal sebagai desain lingkungan, adalah sebuah pendekatan interdisipliner yang bertujuan untuk merancang lingkungan fisik yang memadukan prinsip-prinsip desain dengan pemahaman mendalam tentang interaksi manusia dengan lingkungan mereka. Fokus utamanya adalah menciptakan ruang atau lingkungan yang tidak hanya berfungsi optimal, tetapi juga memiliki nilai estetika yang tinggi, memberikan rasa aman, dan berkelanjutan bagi penggunaannya. Terkait dengan Interdisipliner, salah satu contoh adalah arsitek, dengan merangkul penelitian dan metodologi ilmiah, arsitek dapat menciptakan bangunan yang sehat secara struktural, bertanggung jawab terhadap lingkungan, maju secara teknologi, dan mendukung kesejahteraan manusia. Melalui kolaborasi interdisipliner dan pendekatan ilmiah terhadap desain, arsitektur siap untuk mengatasi tantangan dunia masa depan dan membentuk lingkungan binaan yang berkelanjutan dan berketahanan. (Solijonov Javohir, Kamilova Omina, Xodjimatova Gulnoz & Yulbarsov Faxrifdin, 2024).

Dalam ruang lingkupnya, *environmental design* tidak hanya mempertimbangkan bangunan dan ruang terbuka, tetapi juga elemen-elemen lain yang secara langsung memengaruhi

kualitas hidup manusia, seperti sistem transportasi, tata kota, dan infrastruktur umum. Ini mencakup berbagai aspek, termasuk arsitektur, tata ruang, desain interior, desain lanskap, teknik sipil, teknik lingkungan, dan perencanaan kota.

Komponen utama dari ruang lingkup *environmental design* mencakup:

Desain Interior, Meliputi pengaturan dan dekorasi ruang di dalam bangunan, dengan memperhatikan kenyamanan, fungsionalitas, dan estetika, serta faktor-faktor seperti pencahayaan dan ventilasi udara.

Arsitektur, Fokus pada desain bangunan dan struktur fisiknya dengan mempertimbangkan penggunaan bahan ramah lingkungan, efisiensi energi, serta penciptaan ruang yang mendukung kesejahteraan penghuninya.

Desain Lanskap, Berfokus pada perencanaan dan pengelolaan ruang terbuka untuk memperbaiki kualitas lingkungan, meningkatkan keindahan alam, dan menciptakan ruang yang mendukung interaksi sosial.

Tata Ruang dan Perencanaan Kota, Memperhatikan perencanaan penggunaan lahan, tata kota, dan infrastruktur kota untuk menciptakan lingkungan yang berkelanjutan dan berfungsi baik.

Teknik Lingkungan, Melibatkan pengelolaan sumber daya alam, perlindungan lingkungan, dan mitigasi dampak lingkungan, serta penerapan teknologi yang ramah lingkungan. Dalam prakteknya, *environmental design* menyatukan elemen-elemen tersebut dengan mempertimbangkan interaksi rumit antara manusia dan lingkungan tempat mereka tinggal. Ini melibatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan manusia, aspirasi sosial, dan konsekuensi lingkungan dari keputusan desain. Masyarakat pada masa lalu cenderung memiliki konsep yang tidak hanya dianggap sebagai memenuhi

fungsi saja, namun mempunyai landasan karyanya dalam berbagai nilai, baik nilai intrinsik maupun nilai ekstrinsik dengan berbagai hierarki dan estetika filosofis (Putra, Putu Satria Udyana; Remawa, 2017). Tidak hanya itu, *environmental design* juga memasukkan prinsip-prinsip keberlanjutan dalam semua aspeknya. Ini meliputi pemanfaatan sumber daya yang efisien, pengurangan limbah, perlindungan keanekaragaman hayati, dan peningkatan ketahanan terhadap perubahan iklim.

Secara keseluruhan, ruang lingkup *environmental design* mencerminkan kompleksitas tantangan kontemporer dalam menciptakan lingkungan yang ramah bagi semua makhluk hidup di planet ini. Dengan pendekatan holistik dan terintegrasi, *environmental design* berusaha untuk memperbaiki kesenjangan antara kebutuhan manusia dan perlindungan lingkungan alam, menciptakan ruang yang berkelanjutan, aman, dan menarik bagi generasi mendatang.

2. Sejarah dan Perkembangan

Sejak zaman kuno, manusia telah melakukan perancangan lingkungan fisik mereka untuk memenuhi kebutuhan dasar seperti tempat tinggal, pertanian, dan transportasi. Misalnya, peradaban Mesir Kuno memiliki pengetahuan tentang irigasi dan tata kota yang maju, sedangkan peradaban Yunani Kuno menciptakan struktur monumental seperti kuil-kuil dan teater.

Pada Abad Pertengahan, desain lingkungan dipengaruhi oleh prinsip-prinsip agama dan feodalisme. Gereja-gereja dan istana menjadi pusat desain, sementara desain kota didasarkan pada pertahanan dan fungsionalitas. Contohnya, kota-kota di Eropa mengatur tata kota mereka di sekitar kastil dan gereja, dengan jalan-jalan yang sempit dan pasar-pasar lokal.

Revolusi Industri pada abad ke-18 dan ke-19 mengakibatkan perubahan besar dalam desain lingkungan. Perkembangan teknologi, urbanisasi massal, dan perubahan sosial mengubah pola tata kota dan menimbulkan tantangan baru dalam desain lingkungan. Pencemaran udara dan limbah industri menjadi perhatian utama, yang memicu kesadaran akan lingkungan dan kesehatan masyarakat.

Abad ke-20 menjadi poin balik dalam sejarah *environmental design*, di mana perubahan sosial dan kesadaran akan dampak lingkungan dari aktivitas manusia memunculkan gerakan konservasi dan keberlanjutan. Pada pertengahan abad ke-20, gerakan desain lingkungan muncul sebagai respons terhadap masalah-masalah lingkungan yang mendesak, dengan memperjuangkan desain yang ramah lingkungan dan berfokus pada penggunaan sumber daya yang berkelanjutan, efisiensi energi, dan peningkatan kualitas lingkungan.

Abad ke-21, *environmental design* terus berkembang sebagai respon terhadap tantangan lingkungan global seperti perubahan iklim, kehilangan *biodiversitas* atau Keanekaragaman hayati, dan urbanisasi yang cepat. Teknologi informasi dan inovasi digital memainkan peran penting dalam membentuk desain lingkungan modern, memungkinkan pemodelan simulasi dan analisis yang lebih maju untuk meningkatkan efisiensi dan kinerja lingkungan bangunan.

Masa depan *environmental design* akan terus fokus pada inovasi, kolaborasi lintas disiplin, dan keberlanjutan. Desainer yang mengintegrasikan lingkungan akan menghadapi tantangan baru seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan sosial, tetapi juga akan memiliki peluang untuk

menciptakan solusi yang lebih efektif dan bermanfaat bagi lingkungan dan masyarakat.

Meningkatnya kesadaran akan keberlanjutan, gerakan desain berkelanjutan menjadi lebih mendominasi pada akhir abad ke-20 dan awal abad ke-21. Prinsip-prinsip seperti mengurangi emisi karbon, menggunakan material daur ulang, merancang secara ramah lingkungan, dan meningkatkan efisiensi energi menjadi fokus utama dalam praktek *Environmental design* modern.

Kolaborasi Lintas Disiplin, *Environmental design* semakin terintegrasi dengan disiplin ilmu lain seperti teknik sipil, teknik lingkungan, arsitektur, perencanaan kota, dan ilmu sosial. Kolaborasi lintas disiplin ini memungkinkan pendekatan yang lebih menyeluruh dalam merancang lingkungan yang lebih baik dan berkelanjutan.

Inovasi Teknologi, Perkembangan teknologi baru, seperti teknologi digital, pemodelan 3D, dan teknologi sensor, telah mengubah cara kita merancang dan membangun lingkungan. Teknologi ini memungkinkan desainer untuk melakukan simulasi yang lebih akurat, memantau kinerja bangunan secara *real-time*, dan mengoptimalkan efisiensi energi serta penggunaan sumber daya.

Adanya Tantangan Masa Depan, *environmental design* dihadapkan pada hal-hal perubahan iklim yang cepat, urbanisasi yang meningkat, kebutuhan akan infrastruktur yang berkelanjutan, dan ketidakpastian ekonomi global. Desainer lingkungan harus mampu beradaptasi dengan perubahan yang cepat ini dan menciptakan solusi yang inovatif dan efektif

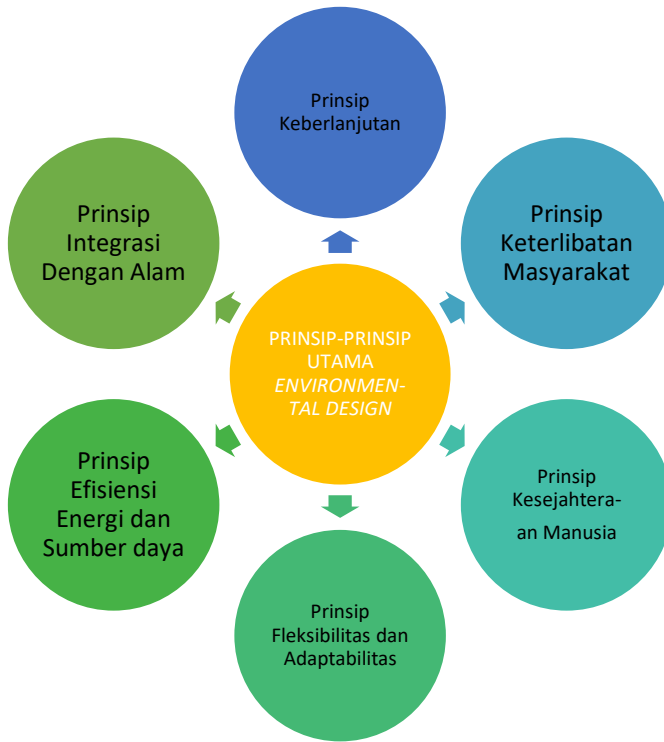
untuk mempromosikan keberlanjutan serta kesejahteraan manusia dan lingkungan.

Komitmen Global, yakni mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan, seperti yang tercantum dalam Agenda 2030 PBB dan Perjanjian Paris tentang Perubahan Iklim, semakin memperkuat urgensi dan relevansi *environmental design* dalam konteks global saat ini. Desainer yang mengintegrasikan lingkungan diharapkan untuk menjadi agen perubahan dalam merancang lingkungan yang ramah lingkungan, inklusif, dan berkelanjutan bagi semua.

Dengan memahami sejarah dan perkembangan *environmental design*, kita dapat lebih menghargai peran pentingnya dalam menciptakan lingkungan yang lebih baik bagi generasi saat ini dan mendatang. Ini juga menunjukkan pentingnya untuk terus berkembang dan beradaptasi dengan perubahan konteks sosial, ekonomi, dan lingkungan dalam praktek desain lingkungan yang efektif dan relevan.

3. Prinsip-Prinsip Utama

Prinsip-prinsip Utama dalam Environmental Design adalah sebagai berikut:



Gambar 16.1. 1 Prinsip-prinsip utama dalam Environmental Design

Prinsip keberlanjutan, menekankan pembuatan lingkungan yang bersahabat dan dapat dipertahankan dari segi ekologis. Ini meliputi penggunaan teknik-teknik seperti pemanfaatan sumber daya yang dapat diperbarui, pengurangan limbah, serta penggunaan bahan yang bisa didaur ulang. Prinsip ini juga melibatkan pertimbangan jangka panjang mengenai dampak lingkungan dari desain yang diajukan, termasuk penilaian terhadap siklus hidup bangunan dan infrastruktur.

Prinsip keterlibatan masyarakat, menyoroti perlunya partisipasi aktif masyarakat yang terpengaruh dalam proses perencanaan dan perancangan lingkungan. Ini bertujuan memastikan bahwa kebutuhan, aspirasi, dan kekhawatiran

mereka terwakili dalam desain akhir. Selain itu, keterlibatan masyarakat juga menggalang rasa kepemilikan dan tanggung jawab terhadap lingkungan yang dibangun.

Prinsip kesejahteraan manusia, menekankan pembuatan lingkungan yang mendukung kesejahteraan fisik, mental, dan sosial manusia. Ini mencakup desain ruang yang nyaman, aman, dan menarik, serta memperhitungkan aspek-aspek seperti pencahayaan alami, ventilasi udara yang baik, aksesibilitas, dan kemudahan penggunaan.

Prinsip fleksibilitas dan adaptabilitas, menekankan pentingnya merancang lingkungan yang dapat beradaptasi dengan perubahan sosial, ekonomi, dan lingkungan. Ini termasuk merancang bangunan dan infrastruktur yang dapat disesuaikan fungsinya seiring waktu, serta mendukung penggunaan yang bervariasi.

Prinsip efisiensi energi dan sumber daya, menyoroti pentingnya mengoptimalkan penggunaan energi dan sumber daya dalam desain lingkungan. Ini meliputi penerapan teknologi energi terbarukan, penggunaan bahan yang ramah lingkungan, dan desain bangunan yang efisien dalam penggunaan energi.

Prinsip integrasi dengan alam, melihat alam sebagai mitra dalam merancang lingkungan. Ini mencakup penggunaan fitur alami seperti matahari, angin, vegetasi, dan topografi dalam desain bangunan dan ruang terbuka untuk meningkatkan kualitas lingkungan dan pengalaman pengguna.

Prinsip-prinsip ini membentuk dasar bagi praktik desain lingkungan yang berkelanjutan, inklusif, dan menarik. Dengan

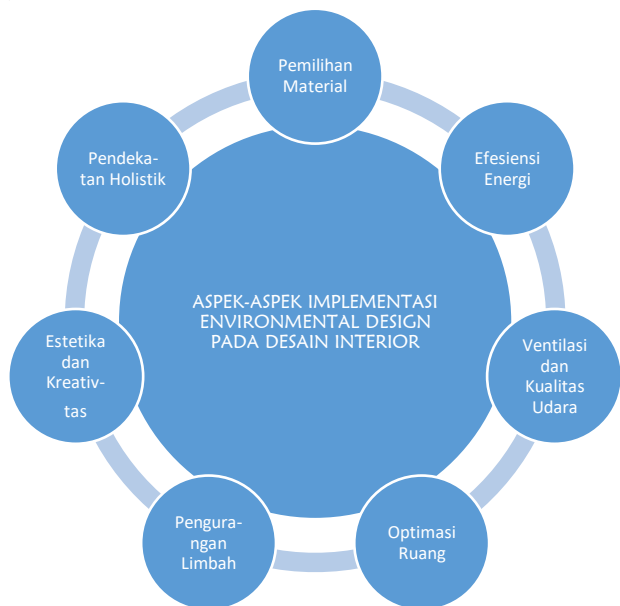
memperhatikan dan menerapkan prinsip-prinsip ini, desainer dapat menciptakan lingkungan yang memenuhi kebutuhan manusia sambil memperhatikan dan melindungi lingkungan alam.

B. IMPLEMENTASI *ENVIRONMENTAL DESIGN* PADA DESAIN INTERIOR

Penerapan prinsip-prinsip desain yang berkelanjutan, ergonomis, dan estetis pada tata ruang dalam atau desain interior merupakan bagian dari implementasi *environmental design*. Hal ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan dalam yang sehat, nyaman, dan menarik bagi penghuninya. Proses ini melibatkan pertimbangan menyeluruh tentang bagaimana desain interior dapat memengaruhi kesejahteraan manusia dan dampaknya terhadap lingkungan alam. Lingkungan dalam ruangan erat kaitannya dengan kehidupan masyarakat, kualitasnya secara langsung mempengaruhi kualitas hidup masyarakat, lingkungan dalam ruangan merupakan lingkungan yang komprehensif (Gao, Yubo; Yan, 2021).

Seiring perkembangan, Bangunan vernakular dari berbagai belahan dunia memberikan contoh yang menginspirasi tentang solusi-solusi berkelanjutan yang telah diterapkan dalam lingkungan binaan modern. Menyoroti empat elemen yang sering digunakan untuk memberikan solusi berkelanjutan yang terbukti dalam desain kontemporer, Keempat elemen vernakular tersebut adalah halaman, ventilasi alami, tirai jendela, dan penggunaan material lokal. Banyak peneliti yang sepakat bahwa keempat elemen ini menunjukkan praktik berkelanjutan yang efektif, terutama dalam zona iklim kering, dengan mempertimbangkan aspek lingkungan, ekonomi, dan sosial. Elemen-elemen ini memiliki potensi yang besar untuk

menjadi bagian integral dari upaya penerapan keberlanjutan vernakular dalam desain kontemporer, baik di tingkat lokal maupun internasional. (Rashdan & Mhatre, 2022). Shahlaei dan Mohajeri menyampaikan, Begitupun antara ruang dan arsitektur, Ruang dan arsitektur saling berkaitan karena arsitektur melingkupi ruang dan sebaliknya menuju pemenuhan kebutuhan manusia (Manurung & Diananta, 2021).



Gambar 16.2 Aspek-aspek yang dipertimbangkan dalam mengimplementasikan Environmental Design pada Desain Interior

Berikut adalah beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan dalam implementasi *environmental design* pada desain interior:

1. Pemilihan Material: Menyusun pilihan atas bahan bangunan dan material furnitur yang bersahabat dengan lingkungan merupakan langkah signifikan dalam menerapkan *environmental design*. Bahan-bahan seperti kayu yang telah

didaur ulang, kaca daur ulang, dan cat berbasis air dapat mengurangi dampak negatif pada lingkungan yang diakibatkan oleh pembuatan material konstruksi.

2. Efisiensi Energi: Mengoptimalkan penggunaan energi dalam desain interior merupakan prinsip kunci dalam *environmental design*. Ini melibatkan seleksi peralatan listrik yang hemat energi, pencahayaan alami yang optimal, dan isolasi termal yang efektif guna mengurangi konsumsi energi saat bangunan digunakan.

3. Ventilasi dan Kualitas Udara: Menjamin kualitas udara di dalam ruangan merupakan aspek yang esensial dalam desain interior yang berkelanjutan. Penggunaan sistem ventilasi yang efisien, tanaman untuk meningkatkan kualitas udara, dan pemilihan material bebas senyawa organik volatil (VOC) dapat membantu menciptakan lingkungan dalam yang sehat dan nyaman bagi penghuninya.

4. Optimasi Ruang: Meningkatkan penggunaan ruang di dalam bangunan merupakan prinsip ergonomis yang krusial dalam *environmental design*. Ini mencakup desain tata letak yang efisien, penggunaan furnitur yang dapat disesuaikan dan multifungsi, serta pertimbangan yang matang mengenai penggunaan ruangan oleh penghuni.

5. Pengurangan Limbah: Mengurangi limbah dalam proses konstruksi dan pemeliharaan bangunan merupakan tujuan utama dalam *environmental design*. Ini dapat dicapai dengan memperbarui sistem pengelolaan limbah, memilih material yang dapat didaur ulang, dan mempromosikan praktik penggunaan kembali serta daur ulang.

6. Estetika dan Kreativitas: Meskipun keberlanjutan menjadi fokus utama, desain interior juga harus memperhatikan aspek estetika dan kreativitas. Pemanfaatan warna, tekstur, dan elemen dekoratif yang menarik dapat meningkatkan kualitas

lingkungan dalam dan memengaruhi kesejahteraan penghuninya.

7. Pendekatan Holistik: Implementasi *environmental design* pada desain interior memerlukan pendekatan yang menyeluruh yang mempertimbangkan berbagai aspek, termasuk fungsionalitas, estetika, kesehatan, dan keberlanjutan. Ini melibatkan kerjasama antara desainer, arsitek, insinyur, dan pemilik bangunan untuk mencapai lingkungan dalam yang optimal.

B. IMPLEMENTASI ENVIRONMENTAL DESIGN PADA ARSITEKTUR

Berikut adalah aspek yang dipertimbangkan terkait implementasi *environmental design* pada Arsitektur:



Gambar 16.3 Aspek-aspek yang dipertimbangkan dalam mengimplementasikan Environmental Design pada Arsitektur

1. Integrasi dengan Lingkungan: Dalam arsitektur berkelanjutan, perhatian diberikan pada bagaimana bangunan dapat menyatu dengan lingkungannya. Ini termasuk memilih lokasi yang sesuai untuk bangunan, mengatur orientasi bangunan agar memanfaatkan sinar matahari secara optimal, dan merancang lansekap yang ramah lingkungan.

2. Pemilihan Material dan Konstruksi: Strategi penting dalam arsitektur berkelanjutan adalah menggunakan bahan bangunan yang ramah lingkungan, seperti beton daur ulang, batu bata, dan material lokal. Selain itu, teknik konstruksi yang efisien dan menghasilkan sedikit limbah juga membantu mengurangi dampak lingkungan bangunan.

3. Desain Pasif dan Aktif: Arsitektur berkelanjutan menggabungkan desain pasif dan aktif untuk memaksimalkan efisiensi energi. Ini termasuk memanfaatkan ventilasi alami, pencahayaan alami, serta teknologi energi terbarukan seperti panel surya dan turbin angin.

4. Pendekatan Holistik: Arsitektur berkelanjutan memerlukan pendekatan yang menyeluruh yang mempertimbangkan berbagai aspek, mulai dari fungsi bangunan hingga keberlanjutan lingkungan. Kolaborasi antara arsitek, insinyur, pemilik bangunan, dan masyarakat setempat menjadi krusial dalam mencapai lingkungan bangunan yang optimal dan berkelanjutan.

C. IMPLEMENTASI *ENVIRONMENTAL DESIGN* PADA DESAIN VISUAL

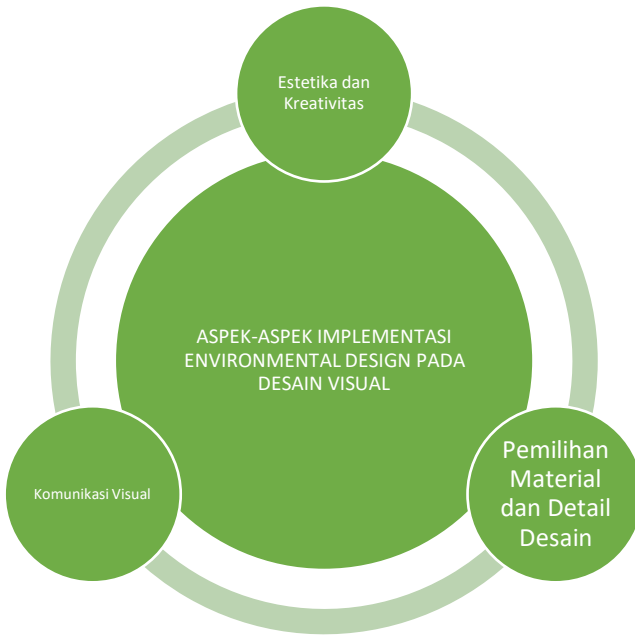
Penggunaan desain visual yang mengintegrasikan konsep *environmental design* menjadi krusial dalam menyampaikan informasi, pesan, atau gagasan tentang keberlanjutan dan perlindungan lingkungan. Di era peran komunikasi visual semakin dominan, penerapan desain visual yang berkelanjutan

menjadi sangat penting untuk meningkatkan kesadaran akan isu-isu lingkungan dan mendorong perilaku yang lebih berkelanjutan.

Pada dasarnya, implementasi *environmental design* pada visual melibatkan penerapan prinsip-prinsip desain yang ramah lingkungan dan berkelanjutan dalam menciptakan berbagai elemen visual seperti grafik, ilustrasi, poster, dan materi promosi lainnya. Ini tidak hanya mencakup pemilihan bahan yang bersahabat dengan lingkungan dan teknik pembuatan yang meminimalkan dampaknya terhadap lingkungan, tetapi juga melibatkan komunikasi yang efektif tentang pesan-pesan keberlanjutan melalui elemen visual tersebut.

Dalam konteks ini, desain visual tidak hanya dianggap sebagai alat untuk meningkatkan estetika atau daya tarik suatu produk atau pesan, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan pesan-pesan penting seputar keberlanjutan, perubahan iklim, pelestarian sumber daya alam, dan isu-isu lingkungan lainnya. Oleh karena itu, implementasi *environmental design* pada visual membutuhkan pendekatan holistik yang mempertimbangkan berbagai aspek seperti estetika, efektivitas komunikasi, dan dampak lingkungan.

Berikut adalah beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan dalam implementasi *environmental design* pada desain visual;



Gambar 16.4 Aspek-aspek yang dipertimbangkan dalam mengimplementasikan Environmental Design pada Desain Visual

- 1. Estetika dan Kreativitas:** Penggunaan desain visual yang menarik dan kreatif dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan mempengaruhi persepsi terhadap lingkungan. Memilih warna, tekstur, dan elemen dekoratif dengan hati-hati dapat menciptakan lingkungan visual yang menarik dan memiliki dampak positif.
- 2. Pemilihan Material dan Detail Desain:** Dalam desain visual, pentingnya memilih material dan detail desain yang sesuai dengan prinsip-prinsip berkelanjutan tidak bisa diabaikan. Memilih bahan yang ramah lingkungan dan teknik finishing yang mengurangi limbah dapat menciptakan estetika yang menarik sekaligus berkelanjutan.
- 3. Komunikasi Visual:** Desain visual juga memiliki peran yang signifikan dalam menyampaikan pesan tentang keberlanjutan

dan pentingnya lingkungan. Menggunakan grafik, ilustrasi, dan materi promosi yang ramah lingkungan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang isu-isu lingkungan dan mendorong tindakan positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adji, A. R. (2022). KAJIAN KENYAMANANAN VISUAL MELALUI PENCAHAYAAN PADA RUANG KERJA. *Jurnal Arsitektur ARCADE*, 6(1), 135-139.
- Akmal Imelda, (2005). *Rumah Mungil Yang Sehat*. Jakarta: Gramedia.
- Akmal, I., & Vernita, V. (2006). *Menata Rumah Dengan Warna*. PT. Gramedia Pustaka Utama. <https://balaiyanpus.jogjaprovo.go.id/opac/detail-opac?id=21823>
- Alexandro, R., Misnawati, M. Pd, & Wahidin. (2021). *PROFESI KEGURUAN (MENJADI GURU PROFESIONAL)*. guepedia.
- Alfari, S. (2020). *Konsep Arsitektur Rustic*. Arsitag. <https://www.arsitag.com/article/konsep-arsitektur-rustic>
- Alfari, S. (2022). *5 Desain Kamar Tidur Sekaligus Ruang Belajar yang Super Nyaman*. ARSITAG. <https://www.arsitag.com/article/desain-kamar-tidur-sekaligus-ruang-belajar>
- Ambarwati, D. R. S. (2008). Antara Desain Interior dan Dekorasi Interior: Sebuah Kajian Komparatif. *Lintas Ruang*, 2(3), 53–62.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2010). *Basic Design: Design Thinking*. AVA Publishing.
- Anita. (2019). *Desain Interior Coworking Space Dilengkapi Kafe Kekinian untuk Milenial Kreatif Super Produktif*. Arsitag. <https://www.arsitag.com/article/desain-interior-coworking-space-dilengkapi-kafe-kekinian-untuk-milenial-kreatif-super-produktif>

- Annisa, D. A. (2021). Pengaruh Pemilihan Jenis dan Warna Pencahayaan pada Suasana Ruang serta Kesan Pengunjung Kafe. *SINEKTIKA Jurnal Arsitektur*, 78-84.
- Architecture Idea. (2009, Januari 15). *SCIENTIFIC VASTU / STUDY ROOM. ARCHITECTURE IDEAS*. <https://architectureideas.info/2009/01/vastu-shastra-guidelines-study-room/>
- Arifin, H.S. dan Nurhayati. 2006. *Pemeliharaan Taman Edisi Revisi*. Jakarta. Penebar Swadaya 123 halaman
- Aronson, J. (2009). *The New Encyclopedia of Furniture*. Crown
- Aryanto, Y. (2008). *Membangun Dapur Apik dan Nyaman*. Depok: Penebar Swadaya.
- Ashihara, Yoshinobu, 1996. *Perancangan Eksterior dalam Arsitektur*, Penerbit Abdi Widya, Bandung.
- Atika, J. (2021). ESTETIKA PENGUNAAN WARNA PADA RUANGAN MINIMALIS. *PROPORSI : Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif*, 6, 178. <https://doi.org/10.22303/proporsi.6.2.2021.178-188>
- Baty, P. (2017). *The Anatomy of Colour: The Story of Heritage Paints and Pigments*.
- Bell, V. B., & Rand, P. (2014). *Materials for design 2*. Princeton Architectural Press.
- Berger, J., Essah, E., Blanusa, T., & Beaman, C. P. (2022). *The appearance of indoor plants and their effect on people's perceptions of indoor air quality and subjective well-being. Building and Environment*, 219, 109151.
- Bertens, K. (1993). *Etika K. Bertens*. Gramedia Pustaka Utama.
- Binggeli, C. (2012). *Interior Graphic Standards Student Edition*. New York: John Wiley & Sons.
- Blitzer, D., Mackay, T., & Association), N. (National K. and B. (2015). *Kitchen and Bath Lighting: Concept, Design*,

Light. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

- Brooker, G., & Weinthal (editors), L. (2013). *The Handbook of Interior Architecture and Design*. BLOOMSBURY VISUAL ARTS.
- Budiharjo, Eko. 1998. *Sejumlah masalah permukiman kota*, Alumni: Bandung.
- Budiyono, 2006. *Kajian Pengembangan Ruang Terbuka Hijau Kota Sebagai Sarana Ruang Publik*. Institut Pertanian Bogor, Bogor.
- Canter, D. (1977): *The psychology of place*, St Martin'S Press.
- Carmona, M. (2008). *Public Space, The Management Dimension. In Publik Space, The Management Dimension*. London and New York: Taylor and Francis Group.
- Carr, Stephen, Francis M, Rivlin G and Stone A. (1992). *Public Space*. United States Of America. Cambridge University.
- Chandra, T., & Amin, A.,Z. (2013). Simulasi Pencahayaan Alami dan Buatan dengan Ecotect Radiance pada Studio Gambar. *Jurnal Arsitektur Komposisi* Vol.10 No.3 April 2013, 171-181.
<https://ojs.uajy.ac.id/index.php/komposisi/article/view/1112>
- Ching, F. D. K., & Binggeli, C. (2004). *Interior Design Illustrated*. Wiley.
- Chressetianto, Ayhwiien (2013). Pengaruh Aksesoris dan Elemen Pembentuk Ruang terhadap Suasana dan Karakter Interior Lobi Hotel Artotel Surabaya. *JURNAL INTRA* Vol. 1, No. 1, (2013) 1-7 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra. Surabaya
- Coleman, P. (2007). *Shopping environments*. Routledge.

- Coulson, D. (2018, February 20). In search of the ancient rock art of Chad. Financial Times. https://www.ft.com/htsi?_escaped_fragment_=%2Farticles%2F1200&page=166
- D. K. Ching, Francis (1996). *Architecture; Form, Space, And Order*. Cetakan ke – 6. Jakarta. Penerbit Erlangga.
- Davis, B., Harding, P., & Leivers, M. (2021). Reflectance Transformation Imaging (RTI) Investigation of Engraved Chalk Plaques from the Stonehenge Region. *Proceedings of the Prehistoric Society*, 87, 133–160.
- De Porter, B., & Hernacki, M. (1999). *Quantum learning: Membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan* (Terjemahan Ary Nilandari). Dell Publishing.
- DeChiara, J., Panero, J., & Zelnik, M. (2001). *Time-Saver Standards for Interior Design and Space Planning, Second Edition (2nd ed.)*. New York: McGraw-Hill Education.
- Decoraid. (2024). Interior Design History And Origins Explained. <https://www.Decoraid.Com/Blog/Interior-Design-History>.
- DesignCafe. (2023). A Guide To Study Room Interior Design. DesignCafe. <https://www.designcafe.com/guides/study-room-interior-design-ideas/>
- Disbudpar Surakarta, 2013. *Daftar Nama Pohon Taman Balekambang*, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata UPTD Kawasan Wisata , Surakarta.
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
- Djelantik, A. A. M. (1999). *Estetika Sebuah Pengantar*. Penerbit Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia Bandung.
- Dodsworth, S. (2009). *The fundamentals of interior design*. AVA Academia.

- DPU, 2008. Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No: 05/PRT/M/2008 tentang Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan, Sekretariat Negara, Jakarta.
- Editorial, T. (2023, Juni 5). 9 Tips dan Desain Ruang Belajar Anak yang Nyaman dan Kreatif. <https://www.99.co.id/panduan/ruang-belajar-anak/>
- Fauziyyah, A., & Saphiranti, D. (2022). ANALISA PENGARUH PENDEMI COVID-19 TERHADAP RUANG KERJA PERKANTORAN. *Jurnal Arsitektur ZONASI*: Vol, 5(2).
- Ferdinand, Trisno, R., Gunanata, S., Widayati, N., Lianto, F., & Susetyarto, M. (2019). *Effectiveness and efficiency of kitchen space reviewed from the kitchen triangle concept in small flats case study 'Rusunawa' Manis Jaya, Tangerang city, Banten. IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 508, 012032. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/508/1/012032>
- Fiell, C., & Fiell, P. (2010). *The Story of Design: From the Paleolithic to the Present*. Taschen.
- Fleta, A. (2021) Analisis Pencahayaan Alami dan Buatan pada Ruang Kantor terhadap Kenyamanan Visual Pengguna *Jurnal Patra* Vol.3 No.1-Mei 2021, 33-42. <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/patra/article/view/182>
- Gao, Yubo; Yan, R. (2021). Research on Interior Thermal Environment Design Based on Neural Network. *Pacific Conference on Image Processing, Electronics and Computers (IPEC)*. <https://doi.org/10.1109/IPEC51340.2021.9421304>
- Garcia, A. (2020). *The Impact of Furniture Selection on Sleep Quality*. *Journal of Interior Design*, 15(2), 45-58.
- Gates, E. (2014). *Elements of Style: Designing a Home and a Life*.

- Gura, J., & Pile, J. (2020). *A History of Interior Design*. Bloomsbury Visual Arts.
- Hakim, Rustam, 1991. *Arsitektur Lansekap, Manusia, Alam dan Lingkungan*, Penerbit Universitas Tri Sakti, Jakarta.
- Handayani, Sri, 2009. *Arsitektur Lansekap, Modul Kuliah Arsitektur UPI*, Jakarta.
- Hariz, A. (2013). *Evaluasi Keberhasilan Taman Lingkungan di Perumahan Padat Sebagai Ruang Terbuka Publik*. 109-124
- Henderson, E. (2015). *Styled: Secrets for Arranging Rooms, from Tabletops to Bookshelves*.
- Honggowidjaja, S., P. (2003). Pengaruh Signifikan Tata Cahaya pada Desain Interior. *Dimensi Interior* Vol 1 No.1 2003: Juni 2003, 1-15.
<https://dimensiinterior.petra.ac.id/index.php/int/article/view/16030>
- <https://binus.ac.id/bandung/2021/07/indikator-desain-pencahayaan-yang-ergonomis/> diakses Mei 2024
- Hugeng, V., & Indrani, H. C. (2016). *Perancangan Interior Study Lounge Café di Surabaya*. 4.
- Humairoh, H. D., & Sutomo, M. (2023). Discovery Of Stone Frog Dolmen Relics In Kalianyar Village, Bondowoso Regency. *Journal of Social Studies*, 3(1), 10–17.
- Indrawati, 2007. *Ruang Terbuka Hijau, Modul Kuliah Arsitektur UMS*, Surakarta.
- Ionescu, V. (2018). The interior as interiority. *Palgrave Communications*, 4(1), 1–5.
- Iqbal, M., Machmud, M., & Hartati, H. (2023). *Etika Bisnis*.
<https://repository.penerbiteureka.com/uk/publications/565186/etika-bisnis>
- Jassmine, J., Darmayanti, T. E., & Setyoningrum, Y. (2022). Pengaruh Ergonomi Dapur Terhadap Kenyamanan

Pengguna: Perumahan Alexsandria, Palembang. *Lintas Ruang*, 10(1), 34–42.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24821/lintas.v10i1.6947>

Jawa Post, 12 Maret 2018. Indonesia Tempati Angka Tertinggi Insomnia di Asia, Apa Penyebabnya?

Jones, B., & Brown, C. (2019). *Optimizing Bedroom Ventilation for Healthier Sleep*. *Indoor Air Quality Journal*, 7(3), 112-125.

Keraf, A. S. (2010). *Etika lingkungan hidup*. Penerbit Buku Kompas.

Kerdiati, N. L. K. R. (2022). *Tinjauan Kaca Patri Sebagai Elemen Estetis Pada Bangunan*. Dasa Citta Desain: E-Book Chapter Desain, 112–129.

Kerdiati, N. L. K. R., Waisnawa, I. M. J., & Wasista, I. P. U. (2023). Preferensi Desain Interior Kantor Modern Berdasarkan Fungsi Elemen Ruang Bagi Generasi Milenial. *Waca Cipta Ruang*, 9(1), 53-62.

Kilmer, R., & Kilmer, W. O. (2014). *Designing Interiors* (2 ed.). Wiley.

Kilmer, R., & Kilmer, W. O. (2014). *Designing interiors (Second edition)*. John Wiley and Sons.

Kilmer, R., & Kilmer, W. O. (2014). *Designing interiors*. John Wiley & Sons.

Kinchin, J., & O'Connor, A. (2011). *Counter Space: Design and Modern Kitchen*. New York: The Museum of Modern Art.

Kolbaca, Katharine. 2003. *Comfort Theory and Practice; A Vision for Holistic Health Care and Research*. New York: Springer Publishing Company

- Kuang, Y., & Zhang, W. (2017). *The Application of Minimalist Style in Interior Design*. 410–414. <https://doi.org/10.2991/icadce-17.2017.99>
- Kurniasih, S. (2014) Optimasi Sistem Pencahayaan pada ruang Kelas Universitas Budi Luhur. *Jurnal Arsitron* Vol.5 No.1, 21-33 Juni 2014, 21-33 <https://ft.budiluhur.ac.id/wp-content/uploads/2018/01/050107-021033-SKurniasih.pdf>
- Lakshmi, V. V., & Bindu, E. S. H. (2023). History of Interior Design. *Agriculture Association of Textile Chemical and Critical (AATC) Reviews Journal*, 11(2), 94–110.
- Laurens, J. M. (2005). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Grasindo
- Lee, S., & Kim, D. (2021). *Eco-Friendly Materials for Bedroom Interior Design*. *Sustainable Living Review*, 4(1), 20-35.
- Leiper, N. (2009). *Museum Seni Neka (Kajian Mengenai Keberhasilan Atraksi Wisata di Bali)*. The School of Tourism and Hospitality Management Southern Cross University dan Yayasan Dharma Seni Museum Seni Neka
- Lemieux, C. (2016). *The Finer Things: Timeless Furniture, Textiles, and Details*.
- Lensufiie, T. (2008). *Mengenal Teknik Pengawetan Kayu*. Esensi.
- Leydecker, S. (Ed.). (2013). *Designing interior architecture: Concept, typology, material, construction*. Birkhäuser.
- Liliweri, A. (2003). *Makna budaya dalam komunikasi antarbudaya*. Lkis Pelangi Aksara.
- Longuski, J. (Ed.). (2007). *Let Form Follow Function*. Dalam *The Seven Secrets of How to Think Like a Rocket Scientist* (hlm. 121–123). Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-68222-8_41

- Mahendra, I Made Agus , Paturusi, Syamsul Alam, Dwijendra, Ngakan Ketut Acwin, and Putra, I Dewa Gede Agung Diasana. (2019), Elements of the Cultural Space as a Form Identity of Klungkung Urban Area, Bali, Indonesia. In: *Journal of Social and Political Sciences*, Vol.2, No.2, 475-484. DOI: 10.31014/aior.1991.02.02.86
- Mahendra, I Made Agus. (2022), Analisis Ruang Terbuka Hijau Dalam Perspektif Pembangunan Kota Berkelanjutan. *Jurnal Vastuwidya* Vol. 5, No.1, P-ISSN 2620-3448.
- Majidah, M., Hasfera, D., & Fadli, M. (2019). PENGGUNAAN WARNA DALAM DISAIN INTERIOR PERPUSTAKAAN TERHADAP PSIKOLOGIS PEMUSTAKA. RISTEKDIK : *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4, 95. <https://doi.org/10.31604/ristekdik.2019.v4i2.95-106>
- Mangunwijaya, Y. B. (2009). *Wastu citra: Pengantar ke ilmu budaya bentuk arsitektur, sendi-sendi filsafatnya, beserta contoh-contoh praktis*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Manurung, P., & Diananta. (2021). The concept of in-between space in Batak Toba vernacular architecture: a content analysis study. *ARTEKS : Jurnal Teknik Arsitektur*, 6(1), 55–66. <https://doi.org/10.30822/arteks.v6i1.584>
- Maureen Mitton, C. N. (2016). *Residential Interior Design A Guide to Planning Spaces*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Meshor, L. (2010). *Basics Interior Design 01: Retail Design*. Switzerland: AVA Publishing SA.
- Nastiti, R. A., Hasya, A. H., & Yuanditasari, A. (2021). *PROYEKSI KONSEP ESSENTIALITY DAN SPIRITUALITY PADA “THE NEW BEGINNING” TERHADAP DESAIN INTERIOR*. New Media.
- Nastiti, R. A., Krisnawatie, A., & Yuanditasari, A. (2023). Adaptasi Museum Konvensional dalam Upaya

Peremajaan Pasca Pandemi Covid. *Waca Cipta Ruang*, 9(1), 1-8.

Nediari, A., Roesli, C., & Simanjuntak, P. M. (2021, April). Preparing post Covid-19 pandemic office design as the new concept of sustainability design. In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* (Vol. 729, No. 1, p. 012095). IOP Publishing.

Needleman, D. (2013). *The Perfectly Imperfect Home: How to Decorate and Live Well*.

Neufert, E. (1995). *Data Arsitek*. Penerbit Erlangga

Noorwatha, I.K.D. & Yupardhi, T.H. (2018): *Retail Design: Buku Ajar Desain Interior Retail*, Denpasar: Penerbit Cakra Media Utama

Nurul, A. (2018, 12 Maret). *Indonesia tempati angka tertinggi insomnia di Asia, Apa penyebabnya?*. JawaPost.com

Panero, J. & Zelzik, M. (2003). *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Penerbit Erlangga

Pasaribu, Y. (2020). *Dasar Pengadaan & Pengelolaan Jasa Desain di Indonesia*.

Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No 2 tahun 2023 tentang Peraturan Pelaksanaan Peraturan Pemerintah Nomer 66 tentang Kesehatan Lingkungan (66).

Perda provinsi bali no 3 tahun 2020. (2020). https://www.google.com/search?q=perda+provinsi+bali+no+3+tahun+2020&oq=perda+no+3+tahun+2020&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUqCAgDEAAYFhgeMgYIABBFgDkyCAgBEAAYFhgeMgglAhAAGBYHjIICAMQABgWGB4yCAgEEAAYFhgeMgglBRAAGBYHtIBczU1MDkxOGowajE1qAIAAsAIA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Pile, J. F., & Gura, J. (2014). *A History of Interior Design Fourth Edition* (P. Jones, Ed.; 4th ed.). John Wiley & Sons, Inc.

- Piotrowski, C. (2016): *Designing Commercial Interiors*, USA: John Willey & Sons.
- Power, J. (2014). *Interior space: Representation, occupation, well-being and interiority*. https://figshare.utas.edu.au/articles/journal_contribution/Interior_space_representation_occupation_well-being_and_interiority/23019812
- Power, J. (2014). *Interior space: Representation, occupation, well-being and interiority*. https://figshare.utas.edu.au/articles/journal_contribution/Interior_space_representation_occupation_well-being_and_interiority/23019812Publishers.
- Prijotomo, J. dkk (2009). *Ruang di Arsitektur Jawa: Sebuah Wacana*, Wastu Lanas Grafika
- Purnomo, Y. dkk (2014). *Konsep Ruang Terbuka Publik Mahasiswa sebagai Penghubung Antar Unit di Universitas Tanjungpura*, Jurnal Langkau Betang Volume 1 No.1
- Putra, Putu Satria Udyana; Remawa, A. A. G. R. (2017). Concept Of Dwelling Space Umah Paon Api Pejukutan Village Nusa Penida Sub-District Klungkung Bali. 6th *International Seminar On Nusantara Heritage*, September, 758–764. https://www.researchgate.net/publication/373603351_CONCEPT_OF_DWELLING_SPACE_UMAH_PAON_API_PEJUKUTAN_VILLAGE_NUSA_PENIDA_SUB-DISTRICT_KLUNGKUNG_BALI#fullTextFileContent
- Quatier, K., Christiaans, H., & Van Cleempoel, K. (2009). Retail Design and the Experience Economy: Where Are We (Going)? *Design Principles and Practices: An International Journal*, 3.
- Rachmawati, E., Sulistyani, T., & Mufidah, L. (2023). Studi Desain Ergonomi Dapur Ditinjau dari Efektivitas Kerja. *Indonesian Journal Of Civil Engineering Education*, 9(1),

39. <https://doi.org/10.20961/ijcee.v9i1.70489>

- Rapoport, A., 1990, "*System of Activities and System of Settings*", dalam *Domestic Architecture and The Use of Space*, ed. Kent, Cambridge University Press, Cambridge.
- Rashdan, W., & Mhatre, V. (2022). The Influence of Vernacular Sustainability on Contemporary Interior Design. *International Journal of Visual Design*, 16(2), 53–68. <https://doi.org/10.18848/2325-1581/CGP/v16i02/53-68>
- Relph, E. (1976): *Place and placelessness* (Vol. 67), London: Pion.
- Rohadi, Hartadi, D., Adriana, A., Yuni Purnama, I., & Kezia, K. (2021). *Buku Pedoman Hubungan Kerja antara Desainer Interior dan Pemberi Tugas*. Himpunan Desainer interior indonesia.
- Rosemary Kilmer, W. O. (2014). *Designing Interiors Second Edition*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Sachari, A. (2002). *ESTETIKA: Makna, Simbul dan Daya*. Penerbit ITB Bandung.
- Saltyashinara, C. (2019). *Mebel. Pengembangan Desain Produk Furniture Meja dan Kursi Kerja Knockdown dengan Menggunakan Material Corrugated Sheet untuk Memudahkan Kegiatan Kantor di PT. Smartalent Surabaya, Jakarta: Gramedia.*
- Santoso, 2012. *Pola Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau (RTH) pada kawasan perkampungan Plemburan Tegal, Ngaglik Sleman. Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan FT UNY.*
- Sanyoto, S. E. (2010). *Nirmana elemen-elemen seni dan desain* (2 ed.). Jelasutra.
- Saputra, N., & Widia, E. (2014). *Analisa Tata Pencahayaan Pada Interior Kafe Cocorico di Bandung. Jurnal Rekajiva:*

Desain Interior Itenas Vol. 02 No. 01 (Februari 2014), 1-12.

<http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1534389&val=4297&title=Analisa%20Tata%20Pencapaian%20Pada%20Interior%20Kafe%20Cocoric%20di%20Bandung>

Sari, Sriti Mayang. (2005). Implementasi Pengalaman Ruang Dalam Desain Interior. *Dimensi Interior*, 3(2), 165–176. <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/int/article/view/16391>

Setiawan, B. (2014). Pencapaian Buatan pada Pendekatan Teknis dan Estetis untuk Bangunan dan Ruang Dalam. *Humaniora* Vol.5 No.2 Oktober 2014, 1222-1233. <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3265/2649>

Setiawan, H.B. (2014). *Arsitektur, Lingkungan dan Perilaku (Pengantar ke Teori, Metodologi dan Aplikasi)*, Gadjah Mada University Press

Shamai, S. (1991): Sense of place: An empirical measurement, *Geoforum*, 22(3), 347-358

Sigit Hermawan, N. R. (2020). *Etika Bisnis dan profesi*. Sidoarjo: Indomedia Pustaka. https://www.academia.edu/download/63070199/Etika_bisnis_dan_profesi_fix-1-1620200423-15481-1lqrzin.pdf

Smith, J., et al. (2018). *Maximizing Natural Light in Bedroom Design*. *Journal of Sustainable Architecture*, 12(4), 89-102.

Solijonov Javohir, Kamilova Omina, Xodjimatova Gulnoz, S. A., & Yulbarsov Faxrifdin, A. A. (2024). The Intersection of Science and Design: Advancing Architecture through Scientific Inquiry Solijonov Javohir, Kamilova Omina, Xodjimatova Gulnoz, Sotvoldiyev Azamat, Yulbarsov Faxrifdin, Azimova Asaloy. *HOLDERS of Reason*, Vol.4

No.1, 74–78.

https://sciencepromotion.uz/index.php/HOLDERS_OF_REASON/article/view/1453

Sumalyo, Y. (1997). *ARSITEKTUT MODERN AKHIR ABAD XIX DAN ABAD XX*. Gadjah Mada University Press.

Sumantri. (2010). *Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI SMK PGRI 4 Ngawi Tahun Pelajaran 2009/2010*. Media Prestasi, VI.

Sumardjo, J. (2000). *Filsafat Seni*. Penerbit ITB Bandung.

Suminar, L. dkk. (2017). *Pemanfaatan Galeri Seni sebagai Ruang Publik di Yogyakarta*. Prosiding Temu Ilmiah IPLBI 2017

Suparman, A., dkk. 2014. *Ruang Terbuka Kota: Salah Satu Elemen Perancangan Kota*. Jakarta: Universitas Gunadarma.

Suptandar, J.P. (1999). *Disain Interior (Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur)*. Penerbit Djembatan

Suptandar, J.Pamudji. (1991). *Desain Interior : Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*. Jakarta: Djembatan.

Sures, M. A. (1966). *Form Follows Function: The Architectural Theory of Louis Sullivan*. Hunter College, Department of Art.

Surowiryo T. T. (2003). *Dasar Perencanaan Rumah Tinggal*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.

Suryo, M. S. (2017). *Analisa Kebutuhan Luas Minimal Pola Rumah Sederhana Tapak Di Indonesia*. Jurnal Permukiman, 12(2), 116–123.

Vaux, D. E., & Wang, D. (2020). *Research Methods for Interior Design: Applying Interiority*. Routledge.

Veronica, E., Ismanto, ., & Nayadilaga, A., R. (2022). *Pengaruh Pencahayaan Terhadap Citra Interior Dutamas Sport*

Centre. *Jurnal MEZANIN* Vol.5 No.1, Desember (2022).
115-124
[https://journal.untar.ac.id/index.php/mezanin/article
/view/23339](https://journal.untar.ac.id/index.php/mezanin/article/view/23339)

Waisnawa, I. M. J. (2020). “ SETRA” ECOLOGICAL CONCEPT
HINDU TRADITIONAL COMMUNITIES IN BALI.
*Proceeding International Conference on Information
Technology, Multimedia, Architecture, Design, and E-
Business*, 1, 172–178.
[https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/imade/arti
cle/view/435](https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/imade/article/view/435)

Waisnawa, I. M. J., & Padmanaba, D. C. G. R. (2024). *Ruang
Terbuka Hijau Pada Rumah Tinggal Penataan,
Penghawaan dan Pencahayaan Edisi Revisi*.
Deepublish.

Waisnawa, I. M. J., Kerdiati, N. L. K. R., & Darmastuti, P. A.
(2023). *The DESAIN RUANG DAPUR BERDASARKAN
TIGA ZONA UTAMA*. *Jurnal PATRA*, 5(1), 59–69.
<https://doi.org/10.35886/patra.v5i1.463>

Waisnawa, J., & Padmanaba, C. G. R. P. (2022). Hubungan
Ruang Terbuka Hijau Terhadap Penataan Ruang Bali
Madya Pada Rumah Tinggal. *Jurnal Green Growth dan
Manajemen Lingkungan*, 11(2), 56–74.

Walker, J. A., dan Attfield, J. (1989): *Design history and the
history of design*, London, Pluto.

Wasista, I. (2021). Color Trend of Residential Houses in
Denpasar City as a Sociopsychological Reflection of the
Covid-19 Pandemic. *Jurnal Bali Membangun Bali*, 2,
37–46. <https://doi.org/10.51172/jbmb.v2i1.155>

Weale, M. J., Croake, J. W., & Weale, W. B. (1982).
Environmental Interiors. Macmillan Publishing
Company.

- Wibisono, A. F. (2014). *Upaya Peningkatan Pengerahuan Rumah Sehat bagi Keluarga. Journal of Innovation and Entrepreneurship (AJIE)*, 3(1), 17–20.
- Widagdo. (2011). *Desain dan Kebudayaan*. Penerbit ITB Bandung.
- Widhiasih, S. (2008). *Kreasi Lantai*. Gramedia.
- Widiastuti, S. (2023). Definisi dan Sejarah Desain Interior. <https://Desain-Komunikasi-Visual-S1.Stekom.Ac.Id/Definisi-dan-Sejarah-Desain-Interior>.
- Wilkening, F. (1987). *Tata Ruang*. Yogyakarta: Kanisius.
- Wulandari, R., G., & Isfiaty, Tiara. (2021). Pencahayaan Alami dan Buatan pada Ruang Interior Beehive Boutique Hotel Bandung. *DIVAGATRA: Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain* Vol. 01 No.02 (Oktober 2021), 179-191.
<https://ojs.unikom.ac.id/index.php/divagatra/article/view/5706/2663>
- Yupardhi, T.H. & Wasista, I P. (2019). *Studi Penataan Ruang Sociopetal Dan Sociofugal Pada Ruang Publik Di Kota Denpasar*, Jurnal Segara Widya Volume 7 No.1

TENTANG PENULIS

I Putu Udiyana Wasista, S.Sn., M.Sn



Seorang Penulis dan Dosen Prodi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Denpasar. Lahir di Kabupaten Tabanan, 13 Oktober 1985, Bali. Penulis menamatkan pendidikan program Sarjana (S1) di Institut Seni Indonesia Denpasar, Program Studi Desain Interior menyelesaikan program Pasca Sarjana (S2) di Institut Seni Indonesia Denpasar, dalam bidang Pengkajian Seni. Buku lain dalam bidang desain interior yang sudah pernah diterbitkannya berjudul “Buku Ajar Eko Desain” pada tahun 2022.

Ir. Kadek Risna Puspita Giri, S.T., M.T.



Seorang Penulis dan Dosen Prodi Desain Interior di Institut Desain dan Bisnis Bali, lahir di Bali, 30 Juli 1985. Selain mengajar, Penulis juga seorang Arsitek dan Desainer Interior, serta aktif dalam komunitas Indonesia Berkebun yang anggotanya dari seluruh Indonesia lintas profesi, bertujuan memanfaatkan lahan dan bangunan dengan luasan terbatas guna menghasilkan lingkungan yang lebih baik. Ia menamatkan pendidikan program Sarjana (S1) dan Magister (S2) di Universitas Udayana, Fakultas Teknik Arsitektur, Prodi Manajemen Konservasi.

I Made Pande Artadi



Penulis adalah seorang Dosen Prodi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar. Lahir di Denpasar, 18 Nopember 1975. Penulis merupakan anak kedua dari empat bersaudara dari pasangan bapak Nyoman Nirma dan Ibu Gusti Ayu Ketut Latri. Penulis

menyelesaikan studi program Sarjana (S1) di Universitas Udayana; Program Magister (S2) di Institut Teknologi Bandung; dan program Doktor (S3) di Universitas Udayana. Penulis pernah menjabat sebagai Ketua Himpunan Desainer Interior Indonesia (HDII) Cabang Bali dari periode tahun 2016-2018.

Ni Luh Kadek Resi Kerdiati, S.Sn., M.Sn.



Lahir di Mataram pada tanggal 1 Januari 1989 adalah dosen pada Jurusan/Program Studi Desain Interior FSRD ISI Denpasar. Menempuh strata satu di Program Studi Desain Interior ISI Denpasar dari tahun 2006 – 2011. Lalu pada tahun 2012 kembali melanjutkan pendidikan strata duanya di

institusi yang sama yaitu ISI Denpasar dengan minat Pengkajian Seni. Tahun 2014 – 2019 bekerja pada Institut Desain Bali sebagai dosen pada Prodi Desain Interior, sambil tetap berkecimpung di bidang kontraktor interior dan furniture. Hingga pada akhir tahun 2019 di angkat sebagai dosen tetap pada almamaternya dan hingga kini memfokuskan diri untuk mengajar pada Kelompok Bidang Keahlian (KBK) Materialitas & Konstruksi di Jurusan/Program Studi Desain Interior FSRD ISI Denpasar.

Ni Made Sri Wahyuni Trisna, S.Sn., M.Sn.



Lahir di Denpasar, 31 Oktober 1990 merupakan dosen pada program studi Desain Interior Institut Desain dan Bisnis Bali sejak tahun 2013 hingga sekarang. Menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Singapadu, Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) Negeri 2 Sukawati, Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 7 Denpasar. Kemudian tahun 2008 melanjutkan pendidikan Strata 1 (S1) pada program studi Desain Interior ISI Denpasar dan menyelesaikan studi tahun 2013. Tahun 2013 melanjutkan studi Magister Pengkajian Seni (S2) pada Program Studi Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar dan berhasil menyelesaikan studinya tahun 2015. Ni Made Sri Wahyuni Trisna hingga saat ini telah menulis beberapa artikel ilmiah dan buku referensi di bidang desain interior dan desain.

Putu Ari Darmastuti, S.Sn., M.Sn.



Putu Ari Darmastuti, M.sn. adalah seorang dosen sekaligus praktisi pada bidang desain interior. Pada tahun 2014, ia menamatkan S1 Program Studi Desain Interior di Institut Seni Indonesia Denpasar. Ia melanjutkan ke jenjang Pasca Sarjana di kampus yang sama dan lulus pada tahun 2017. Bekerja selama kurang lebih 5 tahun di Biro Desain akhirnya memilih untuk menjadi dosen dan menjadi desainer interior secara independent. Sebagai dosen pengampu mata kuliah Desain Interior Eksplorasi, hingga kini masih aktif dalam merancang bangunan komersil maupun residensial. Baginya dalam mendesain teori dan wawasan teknis suatu hal yang tidak

dapat dipisahkan dalam memecahkan permasalahan baik di kampus maupun dilapangan.

Ni Kadek Yuni Utami, S.T., M.Ds.



Lahir di Klungkung, 15 Juni 1987. Penulis mendapatkan gelar Sarjana (S1) Teknik Arsitektur di Universitas Udayana Bali, dan gelar (S2) Magister Desain di Institut Teknologi Bandung. Sempat menjadi senior Designer di salah satu perusahaan desain interior di Singapura sebelum akhirnya memutuskan menjadi co-founder dan desainer di biro konsultant arsitektur di Ubud. Penulis juga aktif menjadi dosen Program Studi Desain Interior di Institut Desain dan Bisnis Bali. Penulis pernah menjadi bagian dari Tim Kurator dari paviliun Indonesia dalam pameran Internasional Arsitektur Venice Bienalle 2020 dan menulis buku Transient Place Maker. Penulis menyukai travel dan gemar duduk berkontemplasi di kedai kopi kecil yang dipenuhi aroma kopi, bunga segar, kue dan pastry sambil mengamati interior dan dekorasinya.

Wayan Eka Jaya Putra, S.Sn., M.Sn.



Penulis adalah Dosen Program Studi Desain Interior di almamaternya Institut Seni Indonesia Denpasar yang lahir pada 21 Januari 1982 di Denpasar. Penulis merupakan Anggota Himpunan Desainer Interior Indonesia(HDII), memiliki Sertifikat Ahli Desain Interior dan pengalaman Supervise proyek selama 15tahun lebih. Penulis pernah terlibat dalam pekerjaan proyek Interior Arsitektur baik lokal di Bali dan proyek Internasional, seperti Residensial, Komersial Interior, Hotel, Resort dan lain sebagainya sehingga

sangat tertarik mengkolaborasi teori dan aplikasi desain interior yang efisien.

Toddy Hendrawan Yupardhi



Salah satu dosen pengajar di Prodi Desain Interior Institut Seni Indonesia Denpasar. Dilahirkan di Denpasar tanggal 4 Pebruari 1981, menuntaskan pendidikan sarjana strata 1 di Institut Seni Indonesia Denpasar Jurusan Desain Interior dan Magister Strata 2 di Institut Teknologi Bandung Jurusan Magister Desain. Penulis juga berkecimpung pada dunia desain interior praktis berperan sebagai konsultan desain bagi klien baik dari dalam maupun luar negeri. Pengalaman dalam mengerjakan berbagai proyek khususnya desain dapur membawa penulis untuk berbagi sudut pandang dan pengalaman melalui tulisan ini.

Ratna Andriani Nastiti, S.T., M.Ds.



Ratna Andriani Nastiti adalah dosen program studi Desain Interior – Fakultas Arsitektur dan Desain UPN ‘Veteran’ Jawa Timur, Surabaya. Menyelesaikan pendidikan program sarjana di Institut Teknologi Sepuluh Nopember pada tahun 2014 dan menyelesaikan program magister desain pada Institut Teknologi Bandung di tahun 2019. Peminatan riset penulis sebagian besar pada psikologi interior, sensori desain dan place Affordance. Penulis dapat dihubungi di email: ratna.andriani.di@upnjatim.ac.id

Ida Ayu Anindya Chintya Aridewi, S.Ds., M.Ds.



Seorang Dosen Prodi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar serta seorang penulis. Lahir di Denpasar, 3 Desember 1998. Penulis menamatkan pendidikan Program Sarjana (S1) di Institut Seni Indonesia Denpasar prodi Desain Interior dan melanjutkan pendidikan Program Pasca Sarjana (S2) di Institut Seni Indonesia Denpasar prodi Magister Desain dengan konsentrasi di bidang Desain Interior.

Ida Ayu Ketut Andriyogi Pradnyaswari, S.Ds., M.Ds.



Seorang penulis, desainer, dan dosen di Institut Seni Indonesia Denpasar prodi Desain Interior. Penulis memiliki minat pada *healing environment*, *technology*, *culture*, dan *psychology design*. Penulis lahir di Mataram pada tanggal 1 September 1997, kecintaannya terhadap budaya dan ruang memutuskannya untuk melanjutkan program Sarjana (S1) di Institut Seni Indonesia Denpasar Program Studi Desain Interior lulus pada tahun 2019 hingga meraih predikat Cumlaud, lulusan terbaik, dan Mahasiswa Berprestasi 1 Institut. Penulis menyelesaikan program Pasca Sarjana (S2) di Institut Teknologi Bandung prodi Magister Desain tahun 2022 dengan predikat Cumlaud dan lulusan terbaik. Penulis memulai karir menjadi pendidik sejak tahun 2021 sebagai Asisten Dosen prodi Desain Interior di Institut Teknologi Bandung. Agar mengembangkan ilmu pengetahuannya, sejak tahun 2022 penulis menjadi Dosen Institut Seni Indonesia Denpasar prodi Desain Interior.

Dr. Ida Ayu Dyah Maharani, S.T., M.Ds.



Ida Ayu Dyah Maharani lahir di Pontianak, 10 Mei 1978. Menamatkan pendidikan strata 3 pada Program Studi Doktor Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung pada tahun 2018, strata 2 pada Program Studi Magister Desain, Institut Teknologi Bandung dan lulus pada tahun 2005, serta strata 1 pada Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Udayana dan lulus pada tahun 2001. Bidang kajian yang menjadi fokus dalam sebagian besar penelitian dan tulisan penulis adalah sejarah arsitektur dan elemen-elemen interior. Beberapa topik yang pernah diteliti adalah tentang Arsitektur Tradisional Bali, khususnya dari periode Bali Kuno yaitu bangunan tinggal Bali Aga yang juga menjadi objek penelitian penulis dalam skripsi dan disertasi, serta tentang kajian ikonografi pada bangunan puri dalam tesis penulis. Beberapa tulisan lain dalam bentuk prosiding seminar, artikel jurnal dan buku referensi terkait elemen-elemen interior yang pernah ditulis adalah tentang dampak psikologis yang ditimbulkan melalui tata atur ruang dalam dan tentang pengaruh desain kap lampu pada efektifitas penerangan.

Dr. I Made Agus Mahendra, S.T., M.Sc.



seorang Penulis dan Dosen Prodi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar. Lahir di Denpasar 8 Maret 1985 Bali. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan bapak I Putu Sumatra dan Ibu Ni Made Mas . ia menamatkan pendidikan program Sarjana (S1) di Universitas Gadjah Mada Yogyakarta prodi Teknik Arsitektur dan menyelesaikan program Pasca Sarjana (S2) di Universitas

Gadjah Mada Yogyakarta Prodi Arsitektur serta Program Doktor (S3) di Universitas Udayana Bali prodi Ilmu Teknik konsentrasi Arsitektur.

I Made Jayadi Waisnawa, S.Sn., M.Sn.



Lahir di Denpasar, 10 September 1984. Menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar (SD) Tulangampiang, Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) Negeri 2 Denpasar, Sekolah Menengah Umum di SMUN Negeri 2 Denpasar. Melanjutkan studi ke Universitas Udayana Program Studi Seni Rupa dan Desain (PSSRD) program studi desain interior selama 1 tahun (terjadi penggabungan antara PSSRD Universitas Udayana dengan STSI menjadi ISI Denpasar) dan akhirnya menyelesaikan studi di ISI Denpasar tahun 2008. Pada tahun 2008 I Made Jayadi Waisnawa diangkat menjadi dosen tetap di ISI Denpasar pada prodi desain interior. Tahun 2011 melanjutkan studi S2 ke ISI Yogyakarta dan menyelesaikannya tahun 2013. Pada saat menempuh S2 I Made Jayadi Waisnawa menekuni ilmu tentang lingkungan dalam hubungannya dengan Desain Interior dan konsep-konsep yang berlandaskan kearifan lokal Bali.

Putu Satria Udyana Putra, S.Sn., M.Sn.



Seorang yang suka menggambar dari kecil, Illustrator, Desainer dan Dosen yang telah menamatkan pendidikan program Sarjana (S1) di Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Prodi Desain Interior dan menyelesaikan program Pasca Sarjana (S2) di Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar pada Program Studi Seni. Anak

pertama dari tiga bersaudara, terlahir di Klungkung, dan mengawali menjadi Dosen pada tahun 2015 di INSTIKI (Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia). Google Scholar ID: DQ1IzE4AAAAJ, Sinta ID: 5984392, Garuda ID: 2655281, Scopus ID: 57215290512, WOS Researcher ID: GQB-3351-2022.



SIDYANUSA

y a y a s a n
s i n e r g i
w i d y a
n u s a n t a r a

sidyanusa.org

yayasan@sidyanusa.org

penerbitsidyanusa@gmail.com

Penerbitan Buku Ajar

Penerbitan Buku Referensi

Penerbitan Buku Monograf

Pengurusan Sertifikat HKI

Pengelolaan Jurnal Ilmiah

Pembangunan Web Jurnal

DESAIN INTERIOR: Teori & Perkembangannya

ISBN : 9 7 8 - 6 2 3 - 9 9 6 9 6 - 4 - 6

Desain interior, seni dan ilmu merancang ruang, menciptakan lingkungan estetis dan fungsional. Buku ini membahas berbagai aspek, dari konsep dasar hingga perkembangan terkini, termasuk pemilihan warna, pencahayaan, material, tekstur, dan aksesoris. Sejarah desain interior menunjukkan bagaimana kreativitas dan inovasi manusia telah menciptakan ruang yang nyaman dan estetis dari zaman kuno hingga sekarang. Prinsip-prinsip desain interior membantu menciptakan ruang yang seimbang dan harmonis. Estetika dan warna mempengaruhi suasana ruang, sementara pencahayaan yang baik meningkatkan kenyamanan dan fungsionalitas. Material dan tekstur menambah kedalaman dan dimensi, sementara aksesoris dan dekorasi menambah karakter. Desain ruang khusus seperti kamar tidur, dapur, dan ruang kerja memerlukan pendekatan yang berbeda. Desain ruang komersial dan publik memiliki tantangan dan kebutuhan yang berbeda. Etika dan tanggung jawab lingkungan juga penting dalam desain interior. Dengan memahami aspek-aspek ini, kita dapat menciptakan ruang yang indah, fungsional, dan berkelanjutan. Mari kita jelajahi lebih lanjut dunia desain interior.

I Putu Udiyana Wasista, S.Sn., M.Sn.

Ir. Kadek Risna Puspita Giri, S.T., M.T.

I Made Pande Artadi

Ni Luh Kadek Resi Kerdianti, S.Sn., M.Sn.

Ni Made Sri Wahyuni Trisna, S.Sn., M.Sn.

Putu Ari Darmastuti, S.Sn., M.Sn.

Ni Kadek Yuni Utami, S.T., M.Ds.

Wayan Eka Jaya Putra, S.Sn., M.Sn.

Toddy Hendrawan Yupardhi, S.Sn., M.Ds.

Ratna Andriani Nastiti, S.T., M.Ds.

Ida Ayu Anindya Chintya Aridewi, S.Ds., M.Ds.

Ida Ayu Ketut Andriyogi Pradnyaswari, S.Ds., M.Ds.

Dr. Ida Ayu Dyah Maharani, S.T., M.Ds.

Dr. I Made Agus Mahendra, S.T., M.Sc.

I Made Jayadi Waisnawa, S.Sn., M.Sn.

Putu Satria Udyana Putra, S.Sn., M.Sn.

Buku ini tidak diperjualbelikan