

griya
kreasi

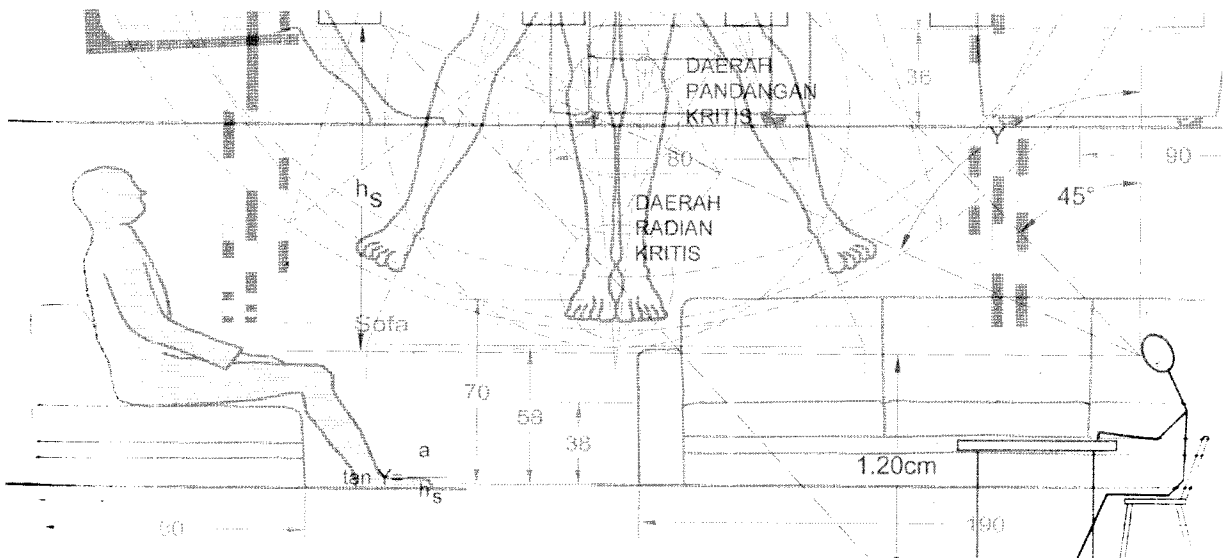
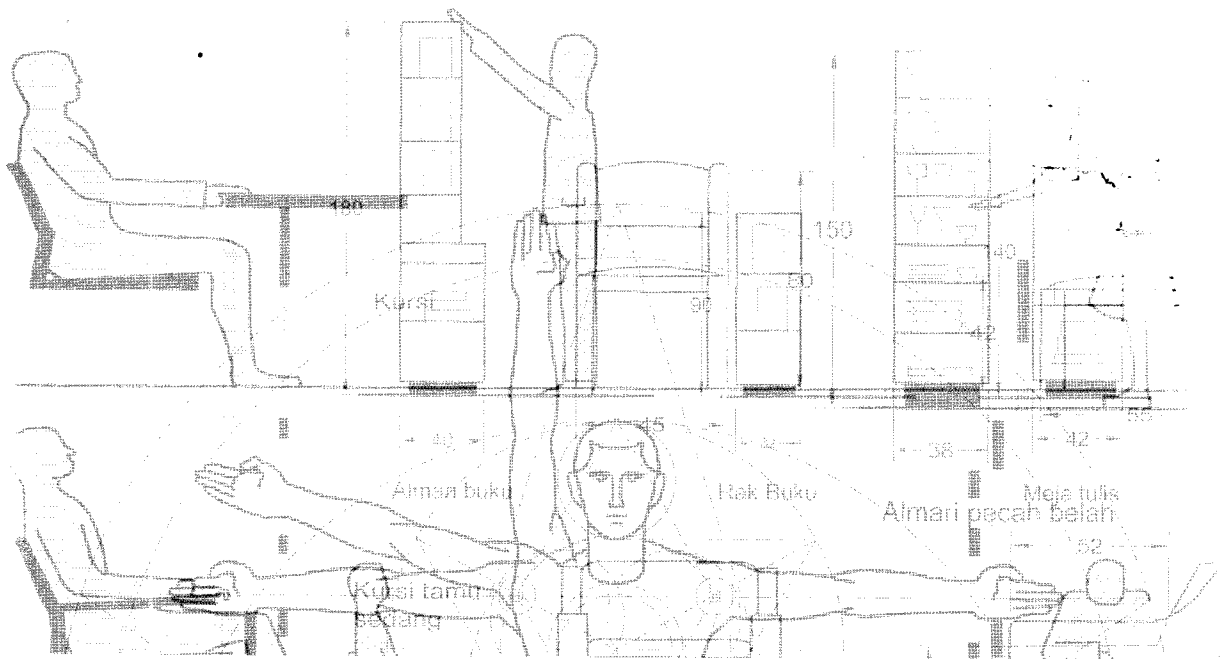
SEJARAH
KONSEP
TATA CAHAYA
TATA WARNA
TEKSTUR & POLA
STANDARDISASI
ISTILAH INTERIOR

TEORI INTERIOR

• Andie A. Wicaksono
• Endah Tisnawati

KPUSTAKAAN
ARSIPAN
JAWA TIMUR

9
D
4



Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

Isi di luar tanggung jawab percetakan.

Ketentuan pidana pasal 72 UU No. 19 tahun 2002

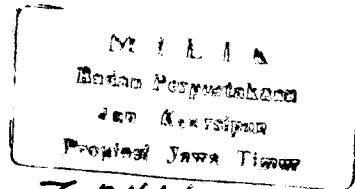
1. Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah) atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu Ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

griya
kreasi

PEP
TATA RUMAH
TATA RUMAH
TEKSTUR & POLA
STANDAR & SASI
ISTILAH INTERIOR

TEORI INTERIOR

Andie P. Wicaksono
Endang Snowati



Teori Interio

Penulis

Andie A. Wicaksono & Endah Tisnawati

Foto Isi

Andie A. Wicaksono, R. R. Vicky Ariyanti

Ilustrasi Gambar

Dimas Kharisma, Ady Setyawan

Kontributor Foto dan Ilustrasi

Prananda Navitas, Agil Hadi S.

Penyunting

Hafidh Aditama

Desain Sampul

Studio Rumah Kertas, Dimas Kharisma

Grafis & Tata Letak Isi

Studio Rumah Kertas, Andie A. Wicaksono

Penerbit



Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup)

Perum. Bukit Permai, Jl. Kerinci Blok A2 No. 23-24,
Cibubur, Jakarta Timur, 13720

Telp. (021) 29617008/09/10; Faks. (021) 8721570

<http://www.penebar-swadaya.net>

E-mail : ps@penebar-swadaya.net

 Penebar Swadaya Grup  [@penebar_swadaya](https://twitter.com/penebar_swadaya)

Pemasaran

Niaga Swadaya

Jl. Gunung Sahari III/7, Jakarta 10610

Telp. (021) 4204402, 4255354; Faks. (021) 4214821

Cetakan

I. Jakarta, April 2014

ISBN (13) 978-979-661-240-6

ISBN (10) 979-661-240-2

SHA 026

GK 272.C175.0414

A. Tujuan Desain Interior, 6

B. Problematika Ruang, 7

C. Fungsi Ruang, 7

D. Elemen Dasar Interior, 8

1. Garis (*line*), 9
2. Bentuk (*form*), 9
3. Bidang (*shape*), 12
4. Ruang (*space*), 13
5. Cahaya (*light*), 14
6. Warna (*color*), 14
7. Pola (*pattern*), 14
8. Tekstur (*texture*), 14

A. Sejarah Desain Perabot, 18

1. Sejarah kursi, 18
2. Sejarah tempat tidur, 20
3. Sejarah meja, 22
4. Sejarah lemari, 23

B. Sejarah Bukaan Ruang, 24

1. Sejarah pintu, 24
2. Sejarah jendela, 26

C. Sejarah Mekanikal Elektrikal, 26

1. Sejarah pengondisian udara, 26
2. Sejarah jaringan air bersih dan sanitair, 27

D. Sejarah Interior di Berbagai Negara, 29

1. Sejarah interior di Cina, 29
2. Sejarah interior di Jepang, 31
3. Sejarah interior *renaissance* di Italia, 32

4. Sejarah interior *rococo* dan neo-klasik di Jerman, 34

5. Sejarah interior neo-klasik di Amerika Serikat, 37

E. Perkembangan Interior di Indonesia, 38

1. Pendidikan arsitektur dan interior di Indonesia, 39
2. Pengaturan denah interior (studi kasus Rumah Joglo), 40
3. Penataan ruang tidur (studi kasus rumah adat Bali), 41
4. Ukuran dan dimensi, 41
5. Pewarnaan pada bangunan tradisional di Indonesia, 41

A. Konsep Dasar Perancangan, 43

B. Berbagai Konsep Interior, 44

1. Konsep rustik, 44
2. Konsep klasik, 46
3. Konsep modern minimalis, 47
4. Konsep futuristik, 49
5. Konsep eklektik (*mixed concept/combo*), 50

C. Problematika Konsep Dasar, 53

D. Hubungan Ruang, 55

E. Dimensi dan Skala, 63

1. Konsep *golden section*, 63
2. Konsep *renaissance*, 64

3. Konsep modular, 65
4. Konsep *ken*, 65

F. Prinsip Susunan Bentuk, 68

1. Sumbu, 68
2. Simetri, 68
3. Hierarki, 68
4. Irama/Pengulangan, 71
5. Datum, 72
6. Transformasi, 73

G. Konsep Visual Interior, 76

1. Konsep komposisi D/H, 76
2. Konsep di dalam dan di luar (*inside and outside*), 77
3. Konsep melihat dari dalam dan dari luar (*view from within and without*), 77

H. Konsep Proporsi Tubuh Manusia, 80

I. Konsep Skala, 81

J. Latihan Membuat Konsep, 82

A. Jenis Tata Cahaya, 104

1. Pencahayaan alami, 104
2. Pencahayaan buatan, 109

B. Tema Tata Cahaya, 113

1. Tematik romantis, 113
2. Tematik rustik/naturalis, 113
3. Tematik ekshibisi, 115
4. Tematik *sunlit*, 115
5. Tematik *amenities*, 115

A. Sifat Dasar Warna, 119

B. Jenis Warna, 120

C. Psikologi Warna, 121

D. Tujuan Warna, 125

E. Elemen Warna, 130

A. Tekstur, 134

1. Pencahayaan dan tekstur, 136
2. Kontras dan tekstur, 136
3. Perawatan tekstur, 136
4. Aplikasi berbagai tekstur, 136

B. Pola, 139

1. Pola sebagai simbol, 139
2. Pola dalam interior, 139

A. Lemari, 142

1. Lemari pakaian, 142
2. Lemari makan dan dapur, 142

B. Meja, 145

1. Meja tulis dan meja kerja, 145
2. Meja makan, 145
3. Meja tamu, 145

C. Tempat Duduk, 147

1. Kursi biasa, 147
2. Kursi tamu, 147
3. Sofa, 147

D. Tempat Tidur, 151

Prakata

Perancangan interior adalah salah satu cabang dari ilmu rancang bangun atau arsitektur yang perkembangannya cukup pesat di Indonesia. Ini terjadi seiring dengan berkembangnya kebutuhan, keinginan, dan gaya hidup manusia akan sebuah fungsi ruang sebagai wadah untuk beraktivitas.

Pesatnya perkembangan interior salah satunya dapat dilihat dari bentuk desain produk interior sebuah mobil, misalnya bagian jok. Bagian tersebut berkembang dari kebutuhan primer, terkait dengan fungsinya sebagai tempat duduk pengemudi dan penumpang saat berkendara, menjadi gaya hidup yang menawarkan kenyamanan dan kemewahan ekstra. Desain jok mobil mewah saat ini kadang dilengkapi pula dengan fungsi *recliner* pada sandaran belakang, sandaran tangan dan kaki, bahkan ditanamkan

juga sistem penghangat atau *air conditioner* pada kisi-kisi busa joknya. Perancangan interior berkembang mengikuti tren ilmu desain rancang bangun disertai perkembangan fungsi dan penambahan pengalaman empiris berbagai pengguna. Hal tersebut kemudian divisualisasikan oleh perancang atau desainer interior dalam bentuk purwa rupa dan kemudian diikuti bentuk jadinya.

Di sisi lain, buku-buku yang menyediakan bahan-bahan teori tentang perancangan interior masih sangat terbatas jumlahnya, beberapa di antaranya merupakan buku-buku yang sudah usang dan tidak relevan lagi untuk digunakan. Pertimbangan lainnya, buku-buku teori hasil pemikiran para pakar dan maestro desainer interior ini juga tersebar pada beberapa buku dan literatur yang berbeda-beda. Tentunya membutuhkan usaha tersendiri untuk mengumpulkan, mendata, dan menjadikannya satu kesatuan utuh yang lebih mudah dipelajari.

Terbatasnya literatur dan buku-buku yang membahas tentang berbagai teori dan pedoman tersebut tentunya merupakan sesuatu yang mengkhawatirkan. Bila seorang mahasiswa arsitektur atau desain interior kemudian lulus dari bangku perkuliahannya dan menjadi seorang ahli perancangan atau desainer interior, dikhawatirkan nantinya perancang atau desainer interior tersebut akan merancang atau mendesain tanpa disertai suatu konsep atau pedoman. Hal yang terjadi adalah munculnya produk-produk instan tanpa konsep karena hanya diambil dari pemahaman yang sempit. Beberapa di antaranya merupakan produk yang mungkin sudah pernah terlihat di pasaran saat ini. Bentuknya bagus, tetapi hanya enak dipandang mata dan tidak nyaman saat dipergunakan. Lebih jauh lagi, produk tersebut justru mengurangi fungsi utamanya, baik itu dalam hal tata ruang maupun sebagai perabot pengisi ruang.

Buku *Teori Interior* ini adalah kumpulan berbagai teori perancangan interior yang sampai saat ini masih dipergunakan. Beberapa di antaranya telah kami perbarui agar sesuai dengan kondisi riil terkini dan kebutuhan perancangan interior masyarakat modern saat ini. Isi buku meliputi dasar interior, sejarah interior, konsep dalam interior, tata cahaya, warna, tekstur dan pola, sampai dengan standardisasi dan pembahasan istilah-istilah yang sering digunakan pada perancangan interior.

Penulis berharap nantinya buku ini dapat bermanfaat sebagai sebuah pedoman, panduan, bahkan "kitab suci" untuk seluruh rekan-rekan perancang yang membutuhkan informasi dan pengetahuan mengenai berbagai teori interior.

Yogyakarta, Februari 2014

Penulis

Bab 1.

Dasar Interior

Desain interior pada dasarnya terkait dengan hal merencanakan, menata, dan merancang ruang-ruang interior di dalam sebuah bangunan agar menjadi sebuah tatanan fisik untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia dalam hal penyediaan sarana bernaung dan berlindung. Desain interior juga akan mempengaruhi pandangan dan pencitraan terkait dengan suasana hati dan kepribadian manusia.

Peranan desain interior adalah untuk menciptakan pemahaman yang baik terhadap desain tata ruang dalam. Pemahaman yang baik merupakan kunci sukses pekerjaan

seorang perancang, dalam hal ini arsitek atau desainer interior.

Perancangan interior adalah sebuah ilmu yang tidak dapat dibatasi lingkupnya, sangat terkait dengan ilmu konstruksi, arsitektur, seni rupa, seni kriya/kerajinan. Ilmu ini juga terkait dengan teknologi pengondisian ruangan, pemanas dan pendingin ruangan, ventilasi, pencahayaan, air dan perlengkapan drainase, serta desain produk.

Perancangan interior juga merupakan bagian yang terintegrasi dengan struktur, yang di dalamnya termasuk struktur bangunan. Hal ini menjelaskan bahwa ilmu interior sangat terkait erat dengan seluruh ilmu arsitektur dan hanya dapat dipelajari berbarengan dengan ilmu arsitektur tersebut.

Perbedaan mendasar antara tata ruang dalam dan luar adalah pada penggunaan plafon/atap. Disebut sebagai tata ruang dalam (interior) apabila pada ruangan tersebut

menggunakan atap dan disebut sebagai tata ruang luar (eksterior) apabila sebuah ruangan tidak menggunakan atap. Beberapa contoh eksterior mulai dari cakupan terkecil sampai terbesar, antara lain halaman atau pekarangan (*yard*), taman (*park*) dan kolam (*pond*), lapangan (*field*), dan alun-alun (*square*).

A. Tujuan Desain Interior

Tujuan desain interior adalah untuk (1) memperbaiki fungsi, (2) memperkaya nilai estetika, dan (3) meningkatkan aspek psikologis dari sebuah ruangan. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, diperlukan pengkajian terhadap faktor-faktor yang dapat memengaruhi penilaian sebuah hunian, antara lain sebagai berikut.

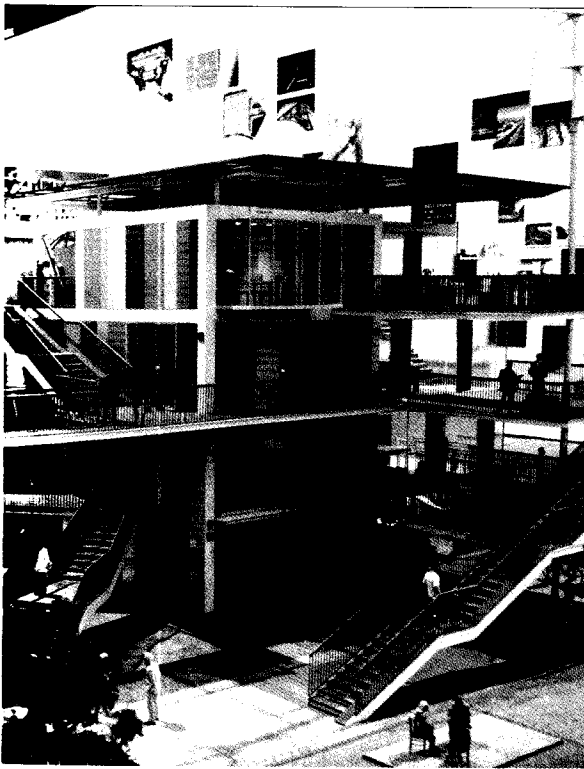
- **Luas rumah dan ruang yang memadai.** Perbandingan antara luas rumah dan jumlah penghuni harus sesuai sehingga setiap anggota keluarga mendapatkan ruang cukup untuk beraktivitas.
- **Hubungan antar-ruang (kelompok ruang).** Kelompok ruang yang umum dalam rumah tinggal adalah ruang bersama (ruang keluarga, ruang makan) dan ruang pribadi (ruang tidur, ruang tidur anak, ruang kerja). Penentuan standardisasi ruangan mengacu pada ketentuan teknis pemerintah yang disebut KLB (koefisien luas bangunan). Setelah dikurangi dengan luas ruang terbuka hijau, ruangan yang dapat dibangun berjumlah maksimal

75% dari total luas ruang keseluruhan. Sementara ruang teknis (dapur, kamar mandi/WC, garasi) berjumlah 25% dari total luas ruang keseluruhan.

- **Pengaturan ruang.** Ruang harus ditata sesuai dengan fungsinya.
- **Bentuk denah ruang dengan kemungkinan penyusunannya.** Denah ruang dengan penataan yang baik dapat dilihat dari penempatan jendela dan pintu yang tepat.

Desain interior berkaitan dengan proses merencanakan, menata, dan merancang ruang-ruang interior yang ada di dalam sebuah bangunan, termasuk perabot dan pengaruhnya. Penataan fisik interior ini pada prinsipnya harus dapat memenuhi kebutuhan dasar manusia dalam hal penyediaan sarana untuk bernaung dan berlindung. Ini sesuai dengan tujuan desain interior untuk memperbaiki fungsi, memperkaya nilai estetika, dan meningkatkan aspek psikologis sebuah ruangan.

Pemahaman yang baik terhadap sebuah konsep perancangan interior adalah kunci sukses pekerjaan seorang desainer interior atau arsitek. Beberapa hal yang menentukan keberhasilan perancangan interior, antara lain tema/konsep desain yang spesifik, keunikan/ciri khas konsep desain, fungsional/ dapat digunakan dengan baik, serta kesesuaian tema.



▲ Maket yang memperlihatkan penataan interior rumah

B. Problematika Ruang

Desain yang baik adalah desain yang mengutamakan proses penyelesaian terhadap problematika yang terjadi dalam sebuah ruangan. Masalah yang terjadi dalam sebuah ruangan antara lain disebabkan karena ruangan sempit (luasan terbatas), ruangan digunakan untuk berbagai macam aktivitas, kapasitas ruangan tidak cukup karena digunakan oleh lebih dari satu pengguna, dan lain-lain.

Sebagai contoh adalah keterbatasan kamar anak kos. Kondisi ini memberi inspirasi untuk membuat perabot multifungsi yang praktis

dan dapat digunakan untuk dua atau lebih aktivitas di dalam kamar tanpa membutuhkan ruang yang luas. Beberapa aktivitas yang sering dilakukan di dalam kamar kos antara lain belajar, berinteraksi dengan teman, hingga tidur siang atau malam.

Ukuran dan dimensi sangat penting dalam perancangan interior adalah karena perbedaan mendasar antara seniman dan desainer adalah pada kemampuan mentransformasi seni ke dalam bahasa teknis.

Dasar pemahaman fungsi atau kegunaan ruangan adalah bahwa ruangan tersebut harus dapat digunakan untuk memenuhi tujuan-tujuan yang diharapkan. Selanjutnya, penting untuk menentukan elemen pengisi berupa perabot atau furnitur yang akan digunakan untuk aktivitas yang telah ditentukan tersebut. Perlu dipahami mengenai prinsip fungsi ruangan, bahwa masing-masing aktivitas akan membutuhkan elemen pengisi tersendiri. Beberapa contoh elemen pengisi ruangan antara lain perabot kursi, meja, lukisan, vegetasi, maupun lampu.

Aktivitas belajar akan membutuhkan meja dan kursi, lampu, rak, lemari buku, peralatan elektronik (seperti laptop, komputer, printer), meja gambar, penyimpanan kertas, dan ruang yang lebih luas untuk belajar bersama. Aktivitas tidur atau beristirahat akan membutuhkan elemen pengisi berupa tempat tidur, kasur,

serta tikar atau karpet. Aktivitas bersosial seperti berinteraksi, mengobrol, dan berdiskusi akan membutuhkan elemen pengisi berupa meja lipat, kursi, sofa, karpet, serta meja untuk TV dan perangkat audio/*game* dalam bentuk sebuah ruangan yang lega untuk bermain bersama teman-teman. Sementara aktivitas makan dan memasak akan membutuhkan peralatan memasak seperti *rice cooker*, kompor gas, dispenser, lemari es, rak penyimpanan peralatan makan, dan lain-lain.

D. Elemen Dasar Interior

Faktor apa saja yang mempengaruhi penataan interior? Desain interior yang sukses membutuhkan penyelesaian problematika ruang yang logis dan kreatif untuk menghasilkan lingkungan buatan yang koheren, fungsional, dan estetik.

Pikirkan unsur desain sebagai sebuah massa bangunan dengan konfigurasi yang benar. Akan sangat penting untuk memastikan setiap ruangan memiliki keseimbangan yang baik dari masing-masing elemen keseimbangan dalam tata ruang dalam tersebut, yaitu garis, bentuk, bidang, ruang, cahaya, warna, pola, dan tekstur. Jika ada salah satu bagian unsur-unsur ini yang penataannya tidak tepat maka akan sangat jelas terjadi kesalahan pengaturan ruangan dalam interior tersebut.

Pernahkah Anda berada di dalam rumah yang luas dengan lantai, dinding, dan permukaan ruang lainnya yang penuh

dengan hiasan? Jika jawabannya ya, berarti Anda akan menyadari bahwa ruangan itu terasa penuh sesak. Ruangan seperti itu membuat penghuninya akan merasa cemas dan gelisah. Satu-satunya cara untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan "menyederhanakannya".

Garis, bentuk, dan bidang menjadi alat yang dapat membawa pergerakan mata sebagai alat optik ke dalam sebuah ruangan, yang kemudian diikuti oleh persepsi psikologis.

Ruang dan cahaya adalah dua elemen berikutnya penting untuk dipertimbangkan. Jika sebuah ruangan memiliki jendela yang selamanya tertutup, gorden, atau tirai di jendela, berarti ada kerugian desain yang terjadi. Sebuah sumber cahaya alami sangat penting untuk hidup dan bernapasnya sebuah desain. Secara visual, sebuah ruangan akan terlihat lebih luas ketika dilengkapi dengan pencahayaan yang baik. Kesan "ringan" juga dapat dibuat pada ruangan yang gelap dengan pilihan warna yang kreatif. Warna terang secara visual akan memperluas kesan ruang, sedangkan pilihan cat gelap akan menyerap cahaya dan memberikan suasana lebih nyaman untuk ruangan yang lebih besar.

Pola dan tekstur memungkinkan untuk mengekspresikan kreativitas dengan cara yang sangat individu dan melengkapi keberhasilan desain sebuah ruangan. Pola lantai dan tekstur dapat dimainkan. Misalnya, lantai kayu dengan tekstur alami akan mengubah kesan

ruangan menjadi *rustic*. Ini adalah salah satu cara untuk membangun karakter yang mengesankan melalui tekstur. Harmonisasi dan keseimbangan dapat dicapai dengan menerapkan gabungan beberapa elemen dasar perancangan interior, yaitu garis, bentuk, bidang, ruang, cahaya, warna, pola, dan tekstur.

1. Garis (*line*)

Sebuah garis adalah unsur dasar seni, mengacu pada tanda menerus yang dibuat di sebuah permukaan. Dua titik pada bidang yang berbeda bila dihubungkan akan menjadi sebuah garis.

Titik adalah dasar terjadinya bentuk yang menunjukkan suatu letak di dalam ruang. Titik tidak mempunyai ukuran panjang, lebar, atau tinggi. Oleh karena itu, garis bersifat statis, tidak mempunyai arah gerak, dan terpusat.

Sebuah titik dapat digunakan untuk menunjukkan:

- ujung-ujung garis,
- persilangan antara dua garis,
- pertemuan ujung-ujung garis pada sudut bidang atau ruang, dan
- titik pusat medan/lapangan.

Garis memiliki panjang, arah, dan posisi. Perpanjangan sebuah titik membentuk sebuah garis. Garis mempunyai panjang, tetapi tidak mempunyai lebar dan tinggi.

2. Bentuk (*form*)

Bentuk merupakan unsur seni. Pada dasarnya, bentuk adalah suatu sosok geometris tiga dimensi, seperti bola, kubus, silinder, kerucut, dan lain-lain. Bentuk memungkinkan pengguna ruang untuk menangkap keberadaan sebuah benda dan memahaminya dengan persepsi.

Dari hal di atas, yang paling jelas adalah bentuk bidang primer, yaitu lingkaran, segi tiga, dan bujur sangkar. Lingkaran adalah sederetan titik-titik yang disusun dengan jarak yang sama dan seimbang terhadap sebuah titik. Segi tiga adalah sebuah bidang datar yang dibatasi tiga sisi dan mempunyai tiga sudut. Bujur sangkar adalah sebuah bidang datar yang mempunyai empat sisi yang sama panjang dan empat sudut siku-siku (90°).

Lingkaran adalah suatu sosok yang terpusat berarah ke dalam, pada umumnya bersifat stabil, dan dengan sendirinya menjadi pusat dari lingkungannya. Penempatan sebuah lingkaran pada pusat suatu bidang akan memperkuat sifat alaminya sebagai poros.

Segi tiga menunjukkan stabilitas. Jika salah satu sisinya menjadi penumpu, segitiga merupakan bentuk yang sangat stabil. Namun, jika salah satu sudutnya yang menjadi penumpu, segi tiga dapat juga tampak seimbang dalam tahap yang sangat kritis atau tampak tidak stabil dan cenderung jatuh pada salah satu sisinya.

Bujur sangkar menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional. Merupakan bentuk yang statis, netral, dan tidak mempunyai arah tertentu.

Bentuk-bentuk segi empat lainnya dapat dianggap sebagai variasi dari bentuk bujur sangkar, yang berubah dengan adanya penambahan tinggi atau lebarnya.

a. Organisasi bentuk

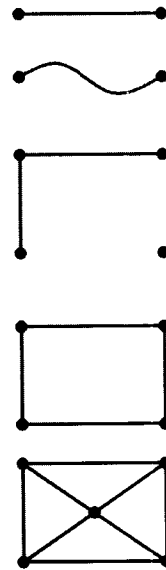
Berikut ini beberapa bentuk dapat ditambah dan dikelompokkan dalam beberapa kategori pengorganisasian.

- **Bentuk yang ditambahkan**
- **Bentuk terpusat**, terdiri dari sejumlah bentuk sekunder yang mengitari bentuk dominan yang berada di tengah-tengah.
- **Bentuk linier**, terdiri atas bentuk-bentuk yang diatur dalam suatu deret dan berulang.
- **Bentuk radial**, yaitu komposisi-komposisi dari bentuk-bentuk linier yang berkembang keluar dari bentuk-bentuk berpusat searah dengan jari-jarinya.
- **Bentuk cluster**, yaitu bentuk-bentuk yang saling berdekatan atau bersama-sama menerima kesamaan visual.
- **Bentuk grid**, yaitu bentuk-bentuk modular yang hubungannya satu sama lain diatur oleh grid-grid tiga dimensi.

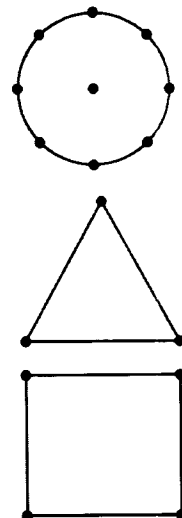
b. Elemen pembentuk ruang

Ruangan interior dibentuk oleh beberapa bidang dua dimensi, yaitu lantai, dinding, plafon, serta bukaan pintu dan jendela. Apabila salah satu di antaranya tidak ada maka tidak dapat disebut sebagai interior (ruang dalam) karena ruangan tersebut tidak dapat berfungsi dan dipergunakan dengan baik. Contohnya, bila ruang tersebut tidak punya plafon maka akan disebut eksterior/ruang luar. Contoh lainnya apabila tidak punya pintu dan jendela maka ruangan tersebut tidak dapat ditempati.

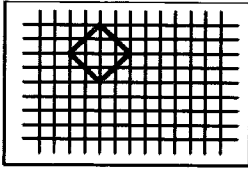
Titik yang dihubungkan dengan garis



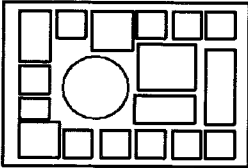
Bentuk yang dihubungkan dengan garis



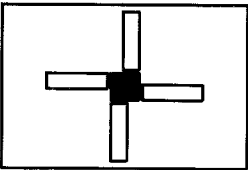
Organisasi Bentuk



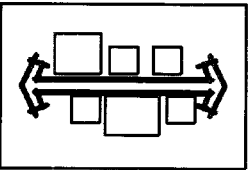
Grid



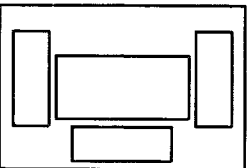
Cluster



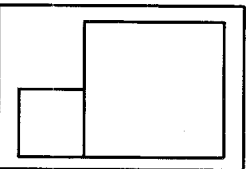
Radial



Linier



Terpusat



Ditambahkan

Secara tiga dimensional, terdapat empat elemen dasar pembentuk interior yang terdiri dari tiga bidang dimensional (3D) yang akan membentuk volume (panjang x lebar x tinggi) sebuah ruangan:

- lantai sebagai bidang bawah,
- dinding sebagai bidang tengah/penyekat,
- plafon sebagai bidang atas,
- berbagai bukaan yang dapat diaplikasikan ke dalam tiga bidang dimensional di atas, serta
- elemen pengisi ruang yang disebut juga perabot atau furnitur, biasanya berwujud kursi, meja, ranjang atau dipan, lemari, lukisan, vegetasi, lampu, dan lain-lain.

Ruangan terbentuk dari susunan beberapa bidang, antara lain lantai, dinding, plafon, dan bukaan ruang.

1) Lantai

Lantai adalah bidang bawah dari suatu bangunan yang dapat digunakan penggunaannya untuk beraktivitas (hidup, bekerja, rekreasi, dan lain-lain). Lantai biasanya terdiri dari beberapa sub-lantai sebagai pendukung dan penutup lantai yang memberikan permukaan untuk kenyamanan sirkulasi pergerakan pengguna ruang.

Pada bangunan modern, sub-lantai sering digunakan untuk meletakkan kabel listrik, pipa, dan berbagai utilitas yang dibangun di tempat (*built in*). Karena harus melayani kebutuhan berbagai fungsi utilitas, lantai hendaknya dibangun dengan mengikuti kaidah kode bangunan (*building code*) yang ketat pada saat awal demi keselamatan pengguna ruang.

2) Dinding

Dinding adalah struktur vertikal, biasanya berbentuk padat, yang membatasi dan melindungi suatu area. Umumnya dinding didesain untuk menggambarkan bentuk sebuah bangunan, mendukung superstruktur, memisahkan ruang dalam bangunan menjadi beberapa bagian, serta melindungi atau menggambarkan ruang di udara terbuka. Ada tiga jenis utama dinding struktural, yaitu bangunan tembok, dinding batas atau partisi, dan dinding penahan (*bearing wall*).

Dinding bangunan memiliki satu tujuan utama, yaitu untuk mendukung atap dan plafon. Dinding paling sering memiliki satu atau lebih komponen terpisah. Dalam konstruksi saat ini, dinding bangunan biasanya akan memiliki elemen struktural, isolasi, dan elemen *finishing* untuk permukaan (seperti *drywall* atau panel). Selain itu, dinding rumah mungkin diisi dengan berbagai jenis utilitas elektrik seperti kabel listrik, *outlet* (stop kontak), dan pipa listrik.

3) Plafon

Plafon adalah permukaan bidang atas interior yang meliputi batas atas sebuah ruangan. Sebuah plafon umumnya bukan elemen struktural, tetapi hanyalah bidang untuk menyembunyikan bagian bawah struktur lantai atas atau atap.

Plafon diklasifikasikan menurut tampilan dan konstruksinya. *Drop ceiling* adalah plafon yang permukaannya diletakkan beberapa meter di bawah struktur di atasnya. Plafon rendah ini dibuat untuk tujuan estetika, misalnya untuk mencapai ketinggian plafon yang diinginkan, atau untuk tujuan fungsional seperti menyediakan ruang HVAC atau perpipaan. Sebuah plafon berbentuk cekung, barel melengkung, atau bulat biasanya di desain untuk nilai visual atau akustik.

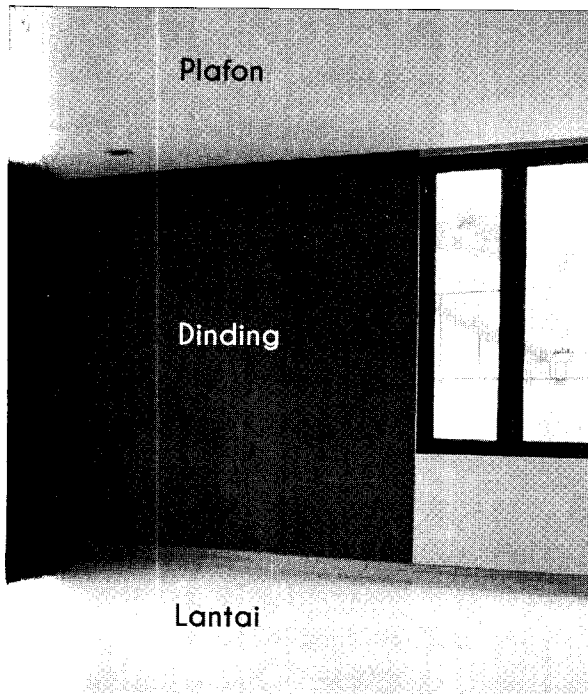
4) Bukaan ruang

Bukaan ruang memiliki berbagai bentuk dan ukuran yang sengaja diciptakan dan diaplikasikan pada tiga bidang dimensional diatas. Contohnya adalah bak kontrol yang diaplikasikan pada bidang lantai, pintu dan jendela yang diaplikasikan pada bidang dinding, serta *manhole* dan *drop ceiling* dengan berbagai tujuannya yang diaplikasikan pada bidang plafon.

3. Bidang (*shape*)

Bidang adalah bagian dari unsur seni. Secara khusus, bidang adalah sebuah luasan yang tertutup dengan batas-batas yang ditentukan oleh unsur-unsur seni lainnya, yaitu garis, warna, nilai, tekstur, dan lain lain. Dua garis sejajar yang dihubungkan kedua sisinya akan menghasilkan sebuah bidang.

Bidang hanya terbatas pada dua dimensi, yaitu panjang dan lebar. Bidang geometris



▲ Susunan beberapa bidang pembentuk ruangan

seperti lingkaran, persegi panjang, segi empat, segi tiga, dan sebagainya memiliki sebuah batasan yang jelas. Sebuah bidang dibentuk oleh beberapa garis.

Sebuah bidang memiliki panjang dan lebar, rupa bentuk, permukaan, orientasi, serta posisi. Sebuah garis yang diperpanjang tidak menurut arah dari arah asalnya akan berubah menjadi sebuah bidang. Berdasarkan konsepnya, sebuah bidang memiliki panjang dan lebar, tetapi tidak mempunyai tinggi. Ciri-ciri permukaan suatu bidang adalah warna dan tekstur yang akan mempengaruhi bobot visual dan stabilitasnya. Bidang juga berfungsi untuk menunjukkan batasan sebuah ruangan.

Menurut jenisnya, sebuah bidang terdiri atas tiga bagian: bidang atas, bidang dinding, dan bidang dasar.

a. Bidang atas

Bidang atas dapat diumpamakan sebagai bidang atap. Bidang atas merupakan unsur utama suatu bangunan yang melindunginya dari unsur-unsur iklim. Bidang atas juga merupakan bidang langit-langit yang menjadi unsur pelindung ruang di dalam arsitektur.

b. Bidang dinding

Bidang-bidang dinding vertikal secara visual paling aktif dalam menentukan dan membatasi ruang.

c. Bidang dasar

Bidang dasar/bidang tanah/bidang lantai memberikan pendukung secara fisik dan menjadi dasar bentuk-bentuk bangunan secara visual. Bidang lantai merupakan pendukung kegiatan pengguna di dalam bangunan.

4. Ruang (*space*)

Ruang adalah sebuah bentuk tiga dimensi tanpa batas karena objek dan peristiwa memiliki posisi dan arah relatif. Ruang juga dapat berdampak pada perilaku manusia dan budaya, menjadi faktor penting dalam arsitektur, dan akan berdampak pada desain bangunan dan struktur.

Ruang memiliki panjang, lebar, dan tinggi; bentuk; permukaan; orientasi; serta posisi. Sebuah bidang yang dikembangkan (menurut arah, selain dari yang telah ada) berubah menjadi ruang. Berdasarkan konsepnya, sebuah ruang mempunyai tiga dimensi, yaitu panjang, lebar, dan tinggi. Sebagai unsur tiga dimensi di dalam perbendaharaan perancangan arsitektur, suatu ruang dapat berbentuk padat. Dalam hal ini ruang yang berada di dalam atau dibatasi oleh bidang-bidang akan dipindahkan oleh massa atau ruang kosong.

5. Cahaya (*light*)

Cahaya memengaruhi penataan interior dalam hal:

- menentukan atmosfer ruang,
- memengaruhi *mood* pengguna, dan
- mendukung fungsi ruang.

Penjelasan tentang cahaya akan dibahas lebih rinci pada bab 4.

6. Warna (*color*)

Semua warna dapat menimbulkan efek psikologis tertentu terhadap orang yang melihatnya. Dalam ilmu arsitektur dan interior, setiap warna dapat menimbulkan kesan berbeda-beda terhadap keberadaan sebuah ruang, seperti kesan gelap dan terang yang dapat memengaruhi keberadaan sebuah ruangan. Penjelasan tentang prinsip warna akan dibahas lebih rinci pada bab 5.

7. Pola (*pattern*)

Pola adalah desain dekoratif yang digunakan secara berulang. Pola juga dapat disebut sebagai susunan dari sebuah desain yang sering ditemukan pada sebuah objek. Motif garis horizontal akan *memperluas* kesan ruangan, sedangkan motif garis vertikal akan *meninggikan* kesan ruangan. Penjelasan tentang pola akan dibahas lebih rinci pada bab 6.

8. Tekstur (*texture*)

Tekstur adalah nuansa, penampilan, ataupun konsistensi permukaan atau zat. Tekstur juga berkaitan dengan material dan bahan yang digunakan. Material kayu akan *menghangatkan* ruangan, sedangkan material batu akan *mendinginkan* ruangan. Penjelasan lebih rinci tentang tekstur akan dibahas pada bab 6.

Dengan menggabungkan berbagai elemen keseimbangan dalam interior, seorang arsitek atau desainer interior dapat "memanipulasi" elemen-elemen itu dengan prinsip desain dan menghasilkan sebuah produk interior.

Pengetahuan terhadap elemen-elemen garis, bentuk, bidang, ruang, cahaya, warna, pola, dan tekstur akan memudahkan dalam menganalisis, menghargai, menulis, dan berbicara tentang desain perancangan tata ruang dalam. Pengetahuan tersebut juga bisa membantu saat akan merancang interior dan perabot.

Tujuan mempelajari desain interior adalah menciptakan lingkungan ruangan yang sesuai

dengan kebutuhan, karakter, dan psikologi pengguna. Ketika mendesain interior, seseorang harus mengerti apa tujuan dan manfaat desain tersebut, bagaimana kaitannya dengan aktivitas, dan siapa yang akan menggunakannya. Ketika tujuan, manfaat, dan penggunaannya sudah diketahui maka aktivitas yang akan berlangsung ketika mendesain tentunya akan berbeda-beda. Ini terjadi karena setiap pengguna juga memiliki aktivitas masing-masing yang berbeda-beda, begitu juga dengan tujuan dan manfaatnya.

Sebagai contoh, ketika seseorang ingin merancang sebuah tempat tidur anak-anak, tentunya akan berbeda saat ia mendesain tempat tidur pasangan suami-istri. Bahkan anak-anak yang memiliki tingkat umur yang berbeda pun memiliki karakteristik yang berbeda pula. Produk desain yang akan dihasilkan pun juga berbeda-beda karena karakteristik pengguna sangat mempengaruhi desain tersebut secara keseluruhan.

Contoh lain ketika mendesain ruang kelas untuk anak TK dengan ruang kelas anak kuliah pasti akan berbeda karena perbedaan karakteristik pengguna. Buku ini diharapkan bisa mengulas *background* atau proses sebelum melakukan desain sehingga hasil akhirnya akan diketahui mengapa desainer memilih warna atau perabot tertentu.

Terkadang seseorang akan langsung tergiur ketika melihat sejumlah perabot-perabot instan yang banyak dijual di pasaran

sehingga lupa kepada konsep atau rancangan awal terhadap ruangan yang digunakannya. Bisa saja produk-produk yang ada di pasaran tersebut itu justru akan merusak tata interior karena diambil secara instan tanpa ada konsep dan gambaran yang jelas.

Hal yang harus dipertimbangkan pada saat membeli perabot instan adalah apa yang sebenarnya dibutuhkan, apa yang diperlukan, serta bagaimana kualitas interior yang akan diproduksi. Faktor siapa saja penghuni ruang/rumah juga perlu diperhatikan. Penghuni orang tua, pasangan suami-istri, atau pasangan suami istri dengan tiga anak tentunya akan berpengaruh pada perbedaan bentuk perabot yang harus disediakan.

Dasar konsep seseorang dalam mendesain secara umum akan diwujudkan langsung kepada interiornya dengan melihat latar belakang yang ada. Misalnya, konsep rumah seperti di pedesaan tidak akan cocok jika dimasukkan sebuah sofa sehingga penyesuaian karakter *finishing* interiornya harus menyesuaikan konsep dasar atau karakter pribadi pengguna dan orang-orang yang hidup di sekelilingnya.

Ketika melihat bentuk rumah minimalis, tetapi selanjutnya dimasukkan perabotan-perabotan tradisional maka hal tersebut akan merusak dan tidak sesuai konsep atau karakteristik yang ada. Konsep desain sebaiknya harus tetap dipertahankan, seperti apa dan karakteristiknya bagaimana, agar dapat terjalin benang merah dengan karakter pengguna ruang.

Ketika penerapan konsep ini sudah sesuai dengan kondisinya dan konsisten (tidak berantakan) maka akan terwujud sebuah produk desain interior yang baik. Misalnya, desain seseorang dibuat dengan konsep mengekspos material kayu, mulai dari tembok, kolom-kolom, yang semuanya kayu (rustik). Namun, tiba-tiba ia memasukkan perabot dengan material mengilap. Hal ini akan menyebabkan desain menjadi tidak *matching* dan keluar dari konsepnya. Intinya jika semua konsep diterapkan dengan baik dan konsisten maka wujud produk hasil akhirnya pun akan baik.

Kemudian bagaimana agar orang awam tidak bingung ketika ingin mendesain, apa yang harus mereka lakukan? Apakah semuanya dapat dilakukan dengan ide mereka masing-masing kemudian dieksplorasi oleh arsitek ataukah hanya mengutamakan atau memasrahkan pada

peran arsiteknya saja? Misalnya, jika seseorang ingin mendesain rumah tradisional, bagaimana caranya agar terarah? Keduanya bisa berjalan berbarengan ketika orang awam tersebut diikutsertakan dalam proses mengenali suatu karakter yang ingin ia wujudkan.

Proses mencari seorang arsitek atau desainer interior ini bisa berjalan bersamaan dengan proses desain awal dari orang awam tersebut. Bagaimanapun juga seorang desainer interior atau arsitek seharusnya dapat memberikan input atau referensi karena mereka merupakan gudangnya referensi. Ketika orang awam telah memiliki banyak akses referensi maka ia tidak membutuhkan lagi desainer interior atau arsitek. Namun, ketika orang awam ini bingung dan hanya memiliki sedikit akses referensi maka pastinya ia akan membutuhkan pendampingan seorang arsitek atau desainer interior.

Dasar Interior

Hal yang perlu dipelajari sebagai dasar perancangan adalah tujuan desain interior, problematika ruang, dan elemen dasar interior

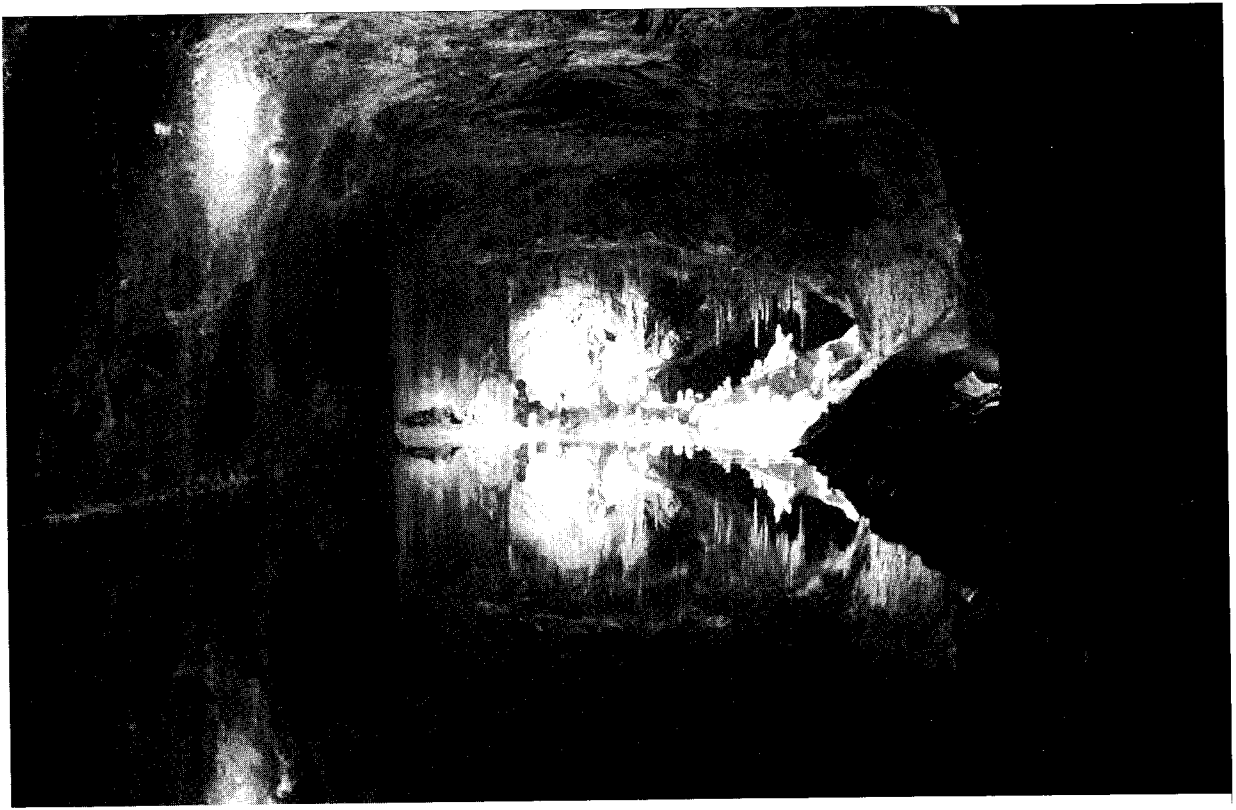
Bab 2.

Sejarah Interior

Pada saat membicarakan tentang perkembangan desain interior sebaiknya juga menelusuri sejarah perkembangannya. Perancangan interior, baik secara profesional maupun individu, adalah sebuah aspek dalam kehidupan yang mustahil untuk tidak digunakan sebagai pengalaman. Studi tentang desain interior dan pengembangannya dilakukan melalui sejarah yang membutuhkan pengetahuan tentang dunia arsitektur, seni konstruksi, desain produk furnitur, serta pemahaman teknologi yang lebih baru (seperti pencahayaan, pemanasan, dan ventilasi).

Kapan perancangan interior mulai digunakan? Sejarah menunjukkan bahwa hunian pertama manusia pre-historis berwujud *shelter* atau gubug temporer yang di dalamnya telah didekorasi dengan penataan interior berwujud gambar-gambar/lukisan tentang manusia, hewan, atau tumbuhan. Pengetahuan pertama yang diketahui manusia mengenai sejarah interior berasal dari penemuan-penemuan seni rancang bangun di dalam piramida Mesir kuno, juga di kerajaan Yunani dan Romawi. Seni rancang bangun yang ditemukan berupa keterampilan teknis dalam membuat kubah yang menekankan pada perencanaan desain bangunan publik untuk kebanggaan kolektif sebuah bangsa.

Selanjutnya pada era abad pertengahan dan “zaman kegelapan”, dapat dilihat beberapa pengaruh dari gereja Kristen di



▲ Shelter temporer berupa gua, tempat tinggal manusia prasejarah

katedral, biara, biara-biara, dan benteng (sebelum masa *renaissance*) yang kemudian beralih kepada sejarah pelukis, pematung, dan arsitek sebagai perancang tata ruang dalam. Beberapa nama besar yang berperan atas beberapa prestasi terbesar dunia rancang bangun dan interior dalam era tersebut dapat diidentifikasi.

Setelah itu, baik di Inggris maupun Eropa, bukti berupa referensi visual dari berbagai istana, villa, kapel, dan galeri seni dari berbagai dinasti kerajaan masih dapat dilihat sampai saat ini. Meskipun demikian, hingga saat ini belum dapat diidentifikasi siapa sebenarnya yang merupakan "desainer interior" pertama yang hidup di muka bumi ini.

A. Sejarah Desain Perabot

Perabot atau furnitur sebagai elemen pengisi interior memiliki perkembangan yang unik dari masa ke masa. Perkembangan ini juga dipengaruhi budaya dari suatu wilayah. Pembahasan sejarah desain perabot membahas mengenai sejarah kursi, tempat tidur, meja, dan lemari.

1. Sejarah kursi

Kursi sebagai salah satu perabot tertua dan utama di masyarakat sekarang ternyata

baru umum dipakai setelah abad XVII. Sebelum abad tersebut, manusia terbiasa duduk langsung di atas tanah atau menggunakan alat bantu batu ataupun batang pohon. Saat itu, kursi merupakan simbol kekuasaan dan martabat. Hanya raja-raja dan petinggi negara/pemerintahan yang boleh duduk di atas kursi. Rakyat biasa hanya boleh duduk di atas tanah. Istilah "*chair*" mengacu pada singgasana dan katedral yang digunakan uskup, raja-raja, dan petinggi Eropa zaman lampau.

Bangsa Mesir Kuno (3110—1070 SM) juga mendesain kursi khusus untuk *firaun* atau rajanya. Ujung kaki kursi bangsa ini berbentuk kaki binatang, lengkap dengan cakar atau kukunya. Materialnya mahal, entah itu kayu hitam, kayu gading, atau kayu berlapis emas. Kayu tersebut diukir atau dicat cerah lalu dibalut kain mahal atau kulit binatang.

Pada masyarakat Yunani kuno, (110—400 SM), kursi menentukan status sosial pemiliknya. Bangsa ini mendesain model kursi "*klysmos*", berupa kursi dengan sandaran punggung melengkung dan tanpa sandaran tangan. Dua kaki depannya melengkung seperti huruf C yang menganga ke depan, sedangkan dua kaki belakangnya membentuk huruf C menghadap ke belakang. Jika dilihat dari samping, sosok kursi ini membentuk siluet huruf S. Kursi yang dudukannya terbuat dari tali ini menjadi tren kembali pada awal abad XIX dan XX.

Bangsa Romawi kuno (700—400 SM), meskipun banyak meniru gaya Yunani,



▲ Salah satu model kursi kuno di Amerika Serikat
Lokal : White House Museum, Washington DC

mempunyai ciri tersendiri dengan lebih banyak menggunakan material perunggu dan perak. *Klysmos* ala Romawi lebih besar dan berat serta diberi jok empuk. Bangsa Romawi juga mengembangkan desain dingklik menjadi *curule*. Bangku yang sering diduduki hakim ini memiliki dua pasang kaki yang tiap pasangannya merupakan gabungan dua kaki belakang atau depan. Kaki-kaki itu saling silang membentuk huruf X. Material *curule* biasanya terbuat dari

gabungan kayu dengan gading atau logam *dicor*. Desain *curule* bertahan sampai abad pertengahan (400—1300 M) dan dimodifikasi menjadi kursi dengan sandaran belakang, panil samping yang tinggi, dan kanopi dari kain *damask* atau beludru. Panil dan kanopi itu difungsikan sebagai penangkal tiupan angin dingin.

Peradaban bangsa Asia, Jepang, India, dan Cina, terutama Dinasti Han (202—200 SM), juga menghasilkan perabot interior yang bernilai seni tinggi. Pengrajin Cina terampil dalam menyambung antarbagian perabot tanpa paku atau pasak. Mereka jarang sekali menggunakan lem. Setiap ujung-ujung bagian sambungan dipahat dengan sangat terampil sehingga bisa mengait satu sama lain.

Kain pelapis dan jok mulai dikenal pada abad XVI, tetapi baru akhir abad XVII dan awal abad XVIII digunakan secara umum. Pada saat bersamaan, lahirlah desain kursi santai dengan bagian dudukan, sandaran punggung, dan sandaran tangan yang diganjal dan dilapisi kain (kadang ditambah tirai anti-angin). Kain pelapis biasanya terbuat dari material kain wol, kain bersulam, atau bahan permadani. Harga sutera dan beludru yang sangat mahal membuatnya hanya dapat digunakan oleh orang kaya.

Pada abad XIX, kursi merefleksikan pesatnya perkembangan teknologi. Tahun 1928, Samuel Pratt mematenkan kursi buatannya yang pertama kali menggunakan

pegas dari kawat besi atau baja. Perancang Inggris William Morris merancang kursi Morris dengan sandaran yang dapat direbahkan dan ditegakkan kembali, sebagai awal dari teknologi *reclining seat*.

Pada abad XX, plastik dikenal sebagai material baru untuk kursi. Desain produk kursi yang berkembang saat ini memungkinkan setiap orang untuk menemukan beragam jenis dan bentuk kursi. Bahkan pencarian bentuk kursi yang diinginkan bisa menggunakan teknologi komputerisasi CAD (*computer aided design*).

2. Sejarah tempat tidur

Pada zaman prasejarah, manusia tidur di alam terbuka menggunakan tumpukan jerami atau beberapa bahan alami lainnya, seperti tumpukan daun kelapa, pelepah pohon, kulit binatang, ataupun batang dan ranting kering. Selanjutnya, manusia bermukim di gua-gua, untuk menghindari serangan binatang buas, kotoran, dan hama.

Tempat untuk tidur yang paling awal ditemukan adalah pada zaman 77.000 SM di Gua Sibudu, Afrika Selatan, berupa tempat tidur dari ilalang dan monokotil lainnya yang di atasnya dihamparkan daun *cryptocarya*. Sementara itu, ranjang yang sudah diawetkan ditemukan di sebuah desa di utara Skotlandia, berbentuk kotak terbuat dari batu. Ranjang dengan penunjuk tanggal pembuatan pada 3200 SM dan 2200 SM ini kemungkinan di atasnya dilengkapi dengan elemen pengisi yang nyaman.



▲ Sebuah ranjang kuno milik Kesultanan Yogyakarta
Lokasi : kompleks pemandian Taman Sari

Bangsa Mesir kuno memiliki sandaran tempat tidur yang tinggi berundak dengan anak tangga serta dilengkapi dengan guling atau bantal dan tirai untuk menggantung putaran. Para elit Mesir seperti *firaun* dan ratu bahkan memiliki tempat tidur yang terbuat dari kayu. Beberapa di antara ranjang kayu tersebut disepuh emas dengan kepala ranjang berbentuk semi-silinder yang terbuat dari batu, kayu, atau logam. Asyur kuno, Media, dan Persia memiliki tempat tidur serupa yang dihiasi dengan logam dan gading.

Di Indonesia, kerajaan Mataram di Yogyakarta mempunyai sebuah ranjang

kuno dari kayu yang bagian bawahnya terdapat bolongan tempat meletakkan bara dan aromaterapi. Ranjang tersebut digunakan sultan dan permaisuri terpilihnya untuk menghangatkan tubuh setelah selesai berendam di kolam pemandian Taman Sari.

Ranjang tertua Eropa didesain oleh Odysseus, berbentuk ranjang gantung (*charpoy*) dari tenunan tambang, yang dapat dilihat di museum sejarah nasional St. Fagans di Wales. Tempat tidur ini dibuat untuk perkawinan dirinya dan Penelope.

Tempat tidur bangsa Yunani memiliki bingkai kayu, dengan papan di kepala berselubung kulit. Pada periode selanjutnya ranjang sering di-*veneer* dengan kayu mahal, material gading gajah, atau tempurung kura-kura. Bagian kakinya dilapis perak atau perunggu. Tempat tidur terkenal di Yunani dibuat di Miletus, Korintus, dan Carthage.

Kasur bangsa Romawi diisi dengan alang-alang, jerami, atau wol dan bulu, dengan kustomisasi kemewahan. Bantal kecil ditempatkan di bagian kepala atau bagian kaki penggunaannya. Bagian terbawah ranjang didesain sangat tinggi dan hanya bisa dinaiki dengan bantuan anak tangga. Ranjang didesain untuk dua orang dan memiliki sandaran di belakang kepala. Tepi sandaran didesain mewah dengan warna ungu dan dihias ornamen angka bersulam benang emas di tengahnya. Sementara bagian belakang ranjang sering dihiasi dengan perak atau perunggu.

Di beberapa rumah di Pompeii ditemukan ranjang yang ditutup oleh tirai atau partisi geser. Romawi kuno memiliki lima macam tempat tidur untuk istirahat.

- ***Lectus cubicularis***; kamar tidur, untuk tidur yang normal.
- ***Lectus genialis***; tempat tidur pernikahan dengan hiasan mewah, ditempatkan di atrium berlawanan pintu.
- ***Lectus discubitorius***; dipan atau tempat tidur yang bisa digunakan oleh tiga orang sekaligus, juga bisa digunakan dengan posisi setengah berbaring; selain berfungsi

untuk tidur, dipan ini juga bisa digunakan untuk makan.

- ***Lectus lucubratorius***; ranjang untuk belajar.
- ***Funebris lectus/emortualis***; ranjang untuk orang mati.

3. Sejarah meja

Beberapa catatan sejarah menyebutkan bahwa meja yang digunakan oleh orang Mesir kuno berbentuk platform batu yang digunakan untuk menyimpan benda-benda supaya jauh dari lantai. Meja digunakan untuk meletakkan makanan dan minuman yang disajikan di piring besar. Orang Mesir memanfaatkan berbagai meja kecil untuk papan bermain yang biasanya ditinggikan. Orang Cina juga menciptakan meja untuk belajar seni menulis dan mengukis.

Orang-orang Yunani dan Romawi lebih sering menggunakan meja terutama untuk makan. Perbedaannya adalah meja bangsa Yunani disimpan di bawah tempat tidur setelah digunakan. Meja tersebut terbuat dari marmer atau kayu dan logam paduan perunggu atau perak dengan kaki meja yang kaya hiasan. Meja persegi panjang yang lebih besar dibuat dengan balok terdapat dilengkapi pilar penyangga. Bangsa Romawi juga memperkenalkan sebuah meja besar yang berbentuk setengah lingkaran.

Perabot selama abad pertengahan hanya digunakan oleh kaum bangsawan. Dalam

kekaisaran Romawi Timur, meja terbuat dari logam atau kayu, biasanya memiliki empat kaki yang dihubungkan oleh tandu. Meja untuk makan berukuran besar dan berbentuk bulat atau setengah lingkaran. Kombinasi meja bundar kecil dan podium sangat populer sebagai meja tulis. Di Eropa Barat, invasi dan perang internal menyebabkan sebagian besar warisan pengetahuan dari era klasik hilang.

Meja *refectory* pertama kali muncul setidaknya pada awal abad XVII, sebagai kemajuan meja *trestle*. Ukuran panjang dan lebarnya meja tersebut mampu mendukung perjamuan besar di ruangan yang luas.

4. Sejarah lemari

Sebelum munculnya gerakan industrialisasi, pembuat lemari membuat konsep dan produksi setiap bagian dari perabot lemari. Dalam paruh terakhir abad XVIII, para pembuat lemari seperti Thomas Sheraton, Thomas Chippendale, Shavers dan Wormley Bros, serta George Hepplewhite juga menerbitkan beberapa buku mengenai desain perabot, yang dijadikan patokan desain para perancang pada saat itu.

Munculnya revolusi industri dan mesin uap menghadirkan inovasi alat yang dapat memproduksi lemari secara massal. Hal tersebut kemudian mewujudkan alternatif baru. Selain dapat membeli lemari di toko-toko konvensional, orang juga dapat memesan langsung pada industri yang mempunyai alat

produksi tersebut. Sejalan dengan revolusi ini, permintaan perabot oleh kelas menengah meningkat di sebagian besar negara industri. Sebelum 1650, jarang dijumpai perabot dengan kualitas yang baik di Eropa Barat dan Amerika Utara. Pada saat itu, sebagian besar orang masih tidak mampu sehingga pengerjaan perabot dilakukan dengan sederhana.



▲ Lemari klasik Hughes Sambin

Gerakan kerajinan seni yang dimulai di Inggris pada pertengahan abad XIX mendorong pasar untuk pembuatan lemari tradisional dan barang kerajinan lainnya. Gerakan ini dengan cepat menyebar ke Amerika Serikat dan semua negara di kerajaan Inggris.

Setelah Perang Dunia II, perabot kayu menjadi tren baru di kalangan kelas menengah. Para pekerja amatir mulai bekerja lebih serius dan terampil di bidang ini, beberapa di antaranya menyaingi karya pembuat kabinet profesional.

B. Sejarah Buka-an Ruang

Pembahasan sejarah bukaan ruang difokuskan pada sejarah pintu dan jendela. Perkembangan pintu dan jendela meliputi bentuk, ukuran, material, hingga ornamen pendukung.

1. Sejarah pintu

Temuan sejarah pintu yang paling awal diwakili dalam lukisan makam Mesir, dalam bentuk gambar desain sebagai pintu tunggal atau ganda dengan material kayu. Di negara-negara empat musim, pintu didesain dengan bingkai (kusen), yang menurut Vitruvius dilakukan dengan teknik *stiles* dan rel. *Stiles* adalah papan vertikal dengan salah satu bagian menggunakan engsel, dikenal juga dengan sebutan "*stiles* menggantung". Selain itu juga dikenal "*stiles* (engsel) tengah". Pintu-pintu dan gerbang yang paling kuno terbuat dari kayu. Pintu tersebut dibuat untuk kuil Raja Salomo

yang terbuat dari kayu zaitun, yang diukir dan dilapisi dengan emas. Selain itu, material lain yang sering digunakan pada pintu adalah kayu *olive*, *elm*, cedar, *oak*, dan cemara.

Pintu Yunani dan Romawi kuno, didesain dengan model pintu tunggal, pintu ganda (dua daun pintu), pintu geser, atau pintu lipat. Di dalam makam Theron di Agrigentum, ada sebuah pintu dengan empat panel tunggal yang sebelumnya diukir di batu. Pintu perunggu di gereja S. S. Cosmas dan Damiano di Roma adalah contoh karya logam Romawi periode terbaik untuk pintu dengan desain dua daun. Pintu tersebut masing-masing memiliki dua panel dan dilingkai dalam perunggu. Kuil Pantheon di Yunani juga memiliki pintu perunggu, dengan panel horizontal yang menyempit di bagian samping, bawah, atas dan tengah. Dua pintu perunggu lainnya dari periode Romawi berada di Basilika Lateran.

Ilmuwan Yunani dari Alexandria menciptakan pintu mekanis pada abad pertama Masehi, pada masa kekaisaran Romawi dan Mesir. Pintu mekanis pertama yang dibuat di Cina didesain pada masa pemerintahan Kaisar Yang dari Sui (604—618 M) dan dipasang untuk ruang perpustakaan kerajaan.

Di Italia, pintu paling terkenal adalah Battistero di San Giovanni di Florence. Kusen pintu tersebut semuanya menggunakan material perunggu dengan desain panil yang menggambarkan burung, tokoh, dan dedaunan. Pintu-pintu ini didesain oleh seniman Andrea

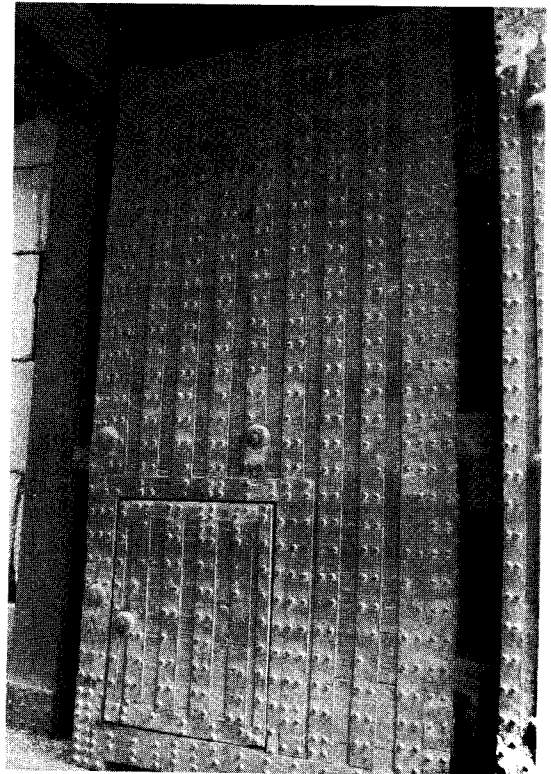
Pisano (1330). Khusus pintu timur didesain oleh Ghiberti (1425–1452). Pada pintu-pintu ini dituliskan pelajaran Alkitab yang diilustrasikan dengan angka yang tak terhitung banyaknya sebagai simbol pintu-pintu surga yang dibicarakan oleh pelukis Michelangelo.

Pintu masjid di Kairo (Mesir) didesain dengan dua jenis. Pintu luar terbuat dari lembaran perunggu atau besi, dipotong dalam pola hias, dengan *handle* yang dilebur logam. Sementara pintu bagian dalamnya terbuat dari material kayu yang dibingkai dengan penyatuan desain material dari persegi dan bentuk berlian. Pintu istana di Palermo (Italia), yang dibuat oleh pekerja Saracen untuk Normandia, adalah contoh pelestarian yang baik. Desain serupa dengan pintu Palermo ditemukan di Verona (Italia) dengan kusen dan rel yang miring dan berlekuk.

Pada periode *renaissance*, pintu masyarakat Italia cukup sederhana karena desainer mereka lebih percaya kepada fungsi dari pintu. Ini berbeda dengan kondisi di Prancis dan Jerman. Pintu dengan ukiran, terutama pada zaman Louis XIV dan XV, sering kali dilengkapi dengan fitur arsitektur seperti kolom. Di Italia, kecenderungan untuk memberikan skala dilakukan dengan meningkatkan jumlah panel. Sementara di Prancis justru sebaliknya. Salah satu pintu besar di Fontainebleau (Prancis) yang memiliki dua daun justru dibuat seolah-olah terdiri dari satu panel yang besar saja. Di Inggris, pintu tertua ditemukan di Westminster Abbey

yang dibuat tahun 1050 M. Pada abad XVII, panel pintu dibesarkan dengan cetakan atau ukiran yang mewah dan bulat.

Pintu terbesar di dunia dimiliki oleh NASA, di Kennedy Space Center, Houston, Amerika Serikat. Pintu ini digunakan di bagian hanggar pesawat. Gedung tersebut dibangun untuk perakitan Apollo dan Saturnus dan kemudian digunakan untuk mendukung layanan operasi *space shuttle*. Masing-masing pintu dibuat dengan ukuran tinggi 456 meter. Sebagai perbandingan, tinggi Patung Liberty hanya 305 meter.



▲ Salah satu desain pintu prasejarah di Jepang

(Lokasi: Istana Kyoto)

Pintu menjadi salah satu aspek terpenting dalam ilmu perancangan, sekaligus dapat mendefinisikan karakter dan fungsi sebuah bangunan. Selain itu, keberadaan pintu depan sebuah bangunan dapat menjadi penghubung antara eksterior dan interior. Desain sebuah pintu juga dapat menentukan gaya yang ada di fasad bangunan. Karena keberadaannya yang vital, sebuah pintu utama harus dilindungi, baik itu dengan pelindung fisik (seperti dengan *awning*, atap teras, atau *portico*) maupun dengan pelindung simbolis (misalnya dengan menempatkan ornamen patung penjaga pintu).

2. Sejarah jendela

Jendela pada awalnya hanya berupa lubang di dinding. Kemudian pada perkembangannya, jendela ditutupi dengan kulit hewan, kain, atau kayu. Jendela yang bisa dibuka dan ditutup didesain pada era berikutnya. Seiring waktu, jendela yang diisi dengan material kaca didesain untuk melindungi manusia dari sinar matahari. Di Asia Timur, seperti Jepang dan Cina, kertas digunakan untuk mengisi material jendela.

Romawi adalah bangsa pertama yang menggunakan kaca untuk jendela. Di Alexandria (100 SM) ditemukan kaca jendela yang sudah menggunakan teknik cor, meskipun dengan sifat optik yang masih buruk. Kertas jendela yang ekonomis dan banyak digunakan di Cina kuno, Korea, dan Jepang. Di Inggris, kaca di jendela rumah digunakan mulai awal abad

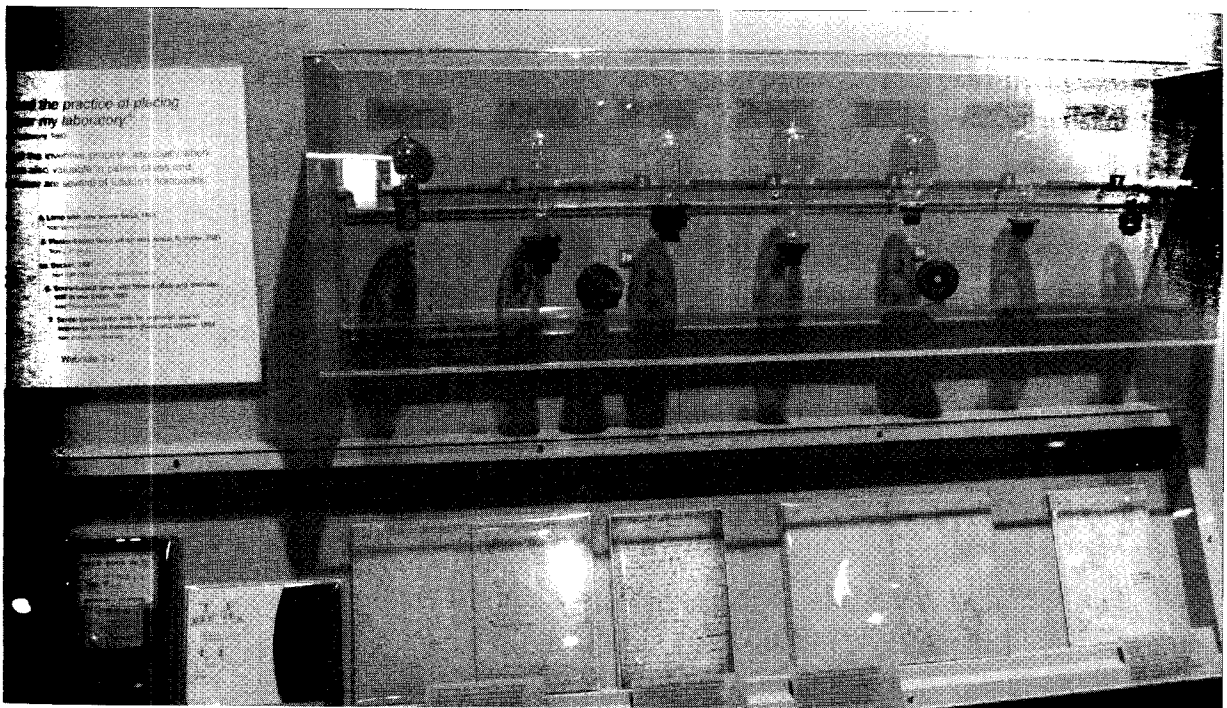
XVII, sedangkan jendela dengan panel terbuat dari tanduk hewan digunakan pada awal abad XIV. Pada zaman modern saat ini, pembuatan industri kaca telah disempurnakan. Jendela modern biasanya diisi dengan kaca dan plastik transparan.

C. Sejarah Mekanikal Elektrikal

Selain perabot dan bukaan, elemen yang tak dapat dipisahkan dalam desain bangunan adalah mekanikal elektrikal, yang terdiri atas sistem pengondisian udara dan sanitasi. Sejarah perkembangan mekanikal difokuskan pada pengondisian udara (AC) serta jaringan air bersih dan sanitair.

1. Sejarah pengondisian udara

Peralatan mekanikal elektrikal seperti AC (*air conditioner*) tidak dapat dipisahkan dari penemuan lampu oleh Thomas Alva Edison. Beberapa periode abad sebelumnya, Ding Huan, seorang penemu Cina dari Dinasti Han (abad II Masehi) menemukan penggerak berputar sistem manual untuk AC berdiameter 3 m dengan mekanisme tujuh roda. Pada tahun 747, Kaisar Xuanzong dari Dinasti Tang memiliki pendingin aula (*liang tian*) yang diletakkan di dalam istana kekaisaran. Sistem pendinginan udara dengan *liang tan* ini menggunakan penggerak air untuk memutar roda kipas. Pada abad XVII, Cornelis Drebbel mendemonstrasikan



pada raja James I dari Inggris teknik "mengubah musim panas ke musim dingin" dengan cara menambahkan garam ke air.

Pada 1758, Benjamin Franklin dan John Hadley, profesor kimia di Universitas Cambridge, melakukan percobaan untuk mengeksplorasi prinsip penguapan sebagai sarana untuk mempercepat dinginnya sebuah objek. Franklin dan Hadley menegaskan bahwa cairan yang sangat mudah menguap, seperti alkohol dan eter, dapat digunakan untuk menurunkan suhu suatu benda melewati titik beku air.

Pada tahun 1902, unit AC listrik modern pertama diciptakan oleh Carrier Haviland Willis di Buffalo, New York. Setelah lulus dari Cornell University, Carrier yang berasal dari New York bekerja untuk perusahaan logam,

▲ Penemuan awal lampu oleh Thomas Alva Edison turut memengaruhi penemuan AC elektrik
Loka : Museum of National History, Washington DC

Buffalo. Carrier mulai bereksperimen dengan AC sebagai cara memecahkan masalah aplikasi pengondisian ruang untuk Sackett-Wilhelms Lithographing dan perusahaan penerbitan di Brooklyn, New York. AC pertama, yang dirancang dan dibangun oleh Carrier di Buffalo, mulai bekerja pada tanggal 17 Juli 1902.

2. Sejarah jaringan air bersih dan sanitair

Perkembangan jaringan air bersih sangat terkait dengan perkembangan yang terjadi pada hunian. Penemuan-penemuan baru dalam distribusi jaringan air tersebut juga dipengaruhi

oleh kebutuhan akan penyediaannya yang setiap tahun terus meningkat.

Demikian halnya dengan peralatan sanitair. Istilah sanitair mengacu pada semua peralatan dan perabot yang diadakan selama konstruksi atau renovasi/perbaikan bangunan yang ditempatkan di kamar mandi dan segala bentuk variasinya (kamar mandi di dalam kamar tidur, toilet, *lavatory*, *latrine*, *mobile toilet*, dan lain-lain) dengan tujuan untuk perawatan tubuh. Sanitair juga termasuk pengadaan dan perpipaan air untuk menguras, selokan, dan segala sesuatu yang jatuh pada lantainya.

Sanitair harus didesain dengan persyaratan tertentu apabila akan ditempatkan di rumah sakit, pasar, pabrik, dan sejenisnya. Ada berbagai macam bentuk, bahan, fitur, dan tujuan sanitair yang beredar di pasaran, yang juga menentukan perbedaan kualitas, merek, dan harga sanitair tersebut.

Adapun sanitasi adalah proses pengajaran edukasi untuk mengubah perilaku pembudayaan hidup bersih dengan maksud mencegah manusia bersentuhan langsung dengan kotoran dan bahan buangan berbahaya lainnya. Tujuan sanitasi adalah menjaga dan meningkatkan kesehatan manusia.

Definisi lain dari sanitasi adalah segala upaya yang dilakukan untuk menjamin terwujudnya kondisi yang memenuhi persyaratan kesehatan. Beberapa definisi lainnya menitikberatkan pada pemutusan mata

rantai kuman dari sumber penularannya dan pengendalian lingkungan.

Jaringan air bersih paling awal dapat di temukan dalam bentuk tampungan air pada reservoir atau bendungan yang didistribusikan ke fasilitas kota dan rumah-rumah penduduk melalui pipa-pipa akuaduk di Jepang dan Romawi.



▲ Sebuah akuaduk kuno di dalam kompleks *shrine* di Kyoto, Jepang

D. Sejarah Interior di Berbagai Negara

Perkembangan interior di berbagai negara berbeda-beda mengikuti tren dan pola pikir masyarakat pada negara tersebut, pembahasan sejarah interior di berbagai Negara ini akan membahas sejarah interior Negara Cina, Jepang, Italia, Jerman, Amerika, dan Indonesia

1. Sejarah interior di Cina

Mayoritas bangunan Cina pra-modern berbentuk ruangan besar segi empat yang menggunakan struktur kayu. Tipikal karakter tersebut dianggap sebagai bentuk ruangan yang paling ideal sebagai ruangan tempat tinggal atau tempat pemujaan terhadap dewa.

Teknik modular telah berkembang dengan sempurna di seluruh dunia dan di jadikan sebagai standarisasi ilmu konstruksi dan perencanaan. Hasil perkembangan ini adalah adaptasi ruangan besar dari material kayu dalam penggunaan yang luas dengan bentang lebar sehingga memaksimalkan fungsi ruangan, memberikan kebebasan dalam menempatkan pintu dan jendela, serta adanya kemungkinan untuk memperluas denah awal ke berbagai penjuru.

Kolom-kolom kayunya digabungkan bersama-sama dengan balok dalam sebuah sistem kompleks yang saling terkait. Gabungan kolom dan balok ini biasanya diukir dengan pola dan warna yang indah. Penyekat

ruangannya menggunakan dinding tirai dari kertas yang tidak digunakan sebagai dinding struktur.

a. Teras

Bagian teras pada penataan interior bangunan di Cina biasanya ditandai dengan hiasan relief ornamen berbentuk naga atau burung phoenix pada *balustrade* atau bagian paling atas dari sebuah kolom.

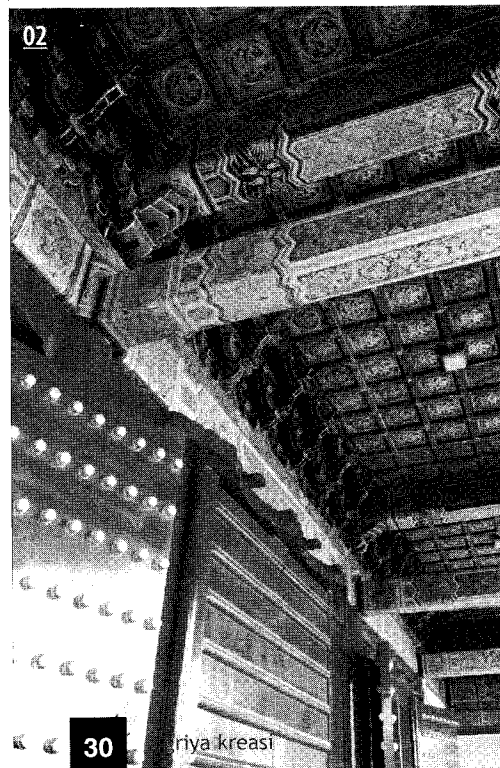
Pada abad XV, terjadi perkembangan pada bagian atap yang menjadi lebih tinggi dan curam. Sementara bubungan dan garis atapnya menjadi lebih lurus. Bentuk atap bangunan Cina sering menggunakan *acroteria* berbentuk hewan khayangan yang ditempatkan di sudut-sudut atap. *Acroteria* ini berfungsi sebagai pelindung dan penjaga atap.

b. Pagoda

Pada dasarnya, ada dua bentuk pagoda yang berkembang di Cina, yaitu pagoda bertingkat dengan material kayu dan stupa Budha dengan material batu yang berkembang dari India. Bentuk denah bujur sangkar pada awalnya digunakan, tetapi kemudian berkembang menjadi bentuk denah poligonal. Pagoda tidak selalu dibangun di area keagamaan Budha, akan tetapi juga dibangun untuk ornamen dekorasi sebuah tempat. Pagoda juga biasa digunakan untuk interpretasi *feng shui*.



01



01 Dominasi ornamen kayu pada interior

Lokasi : Temple of Heaven, Beijing

02 Gabungan kolom dan balok yang diukir dengan pola yang indah

Lokasi : Temple of Heaven, Beijing

03 Balustrade dengan ukiran acroteria

Lokasi : Forbidden City, Beijing



03

2. Sejarah interior di Jepang

Bentuk arsitektur dan interior Jepang banyak terinspirasi kepercayaan Shinto. Arsitektur dan interior Jepang banyak menggunakan bahan bangunan dari material alam, seperti kayu dan batu. Shinto artinya "jalan menuju ketuhanan". Shinto merupakan kepercayaan paling awal yang ada di Jepang sebelum datangnya periode Budha.

Pada dasarnya, bangunan tempat peribadatan di Jepang terdiri atas dua jenis, yaitu *shrine* dan *temple* (kuil). *Shrine* adalah tempat ibadah untuk pemeluk kepercayaan Shinto, sedangkan kuil adalah tempat ibadah untuk pemeluk agama Budha.

a. Konfigurasi massa

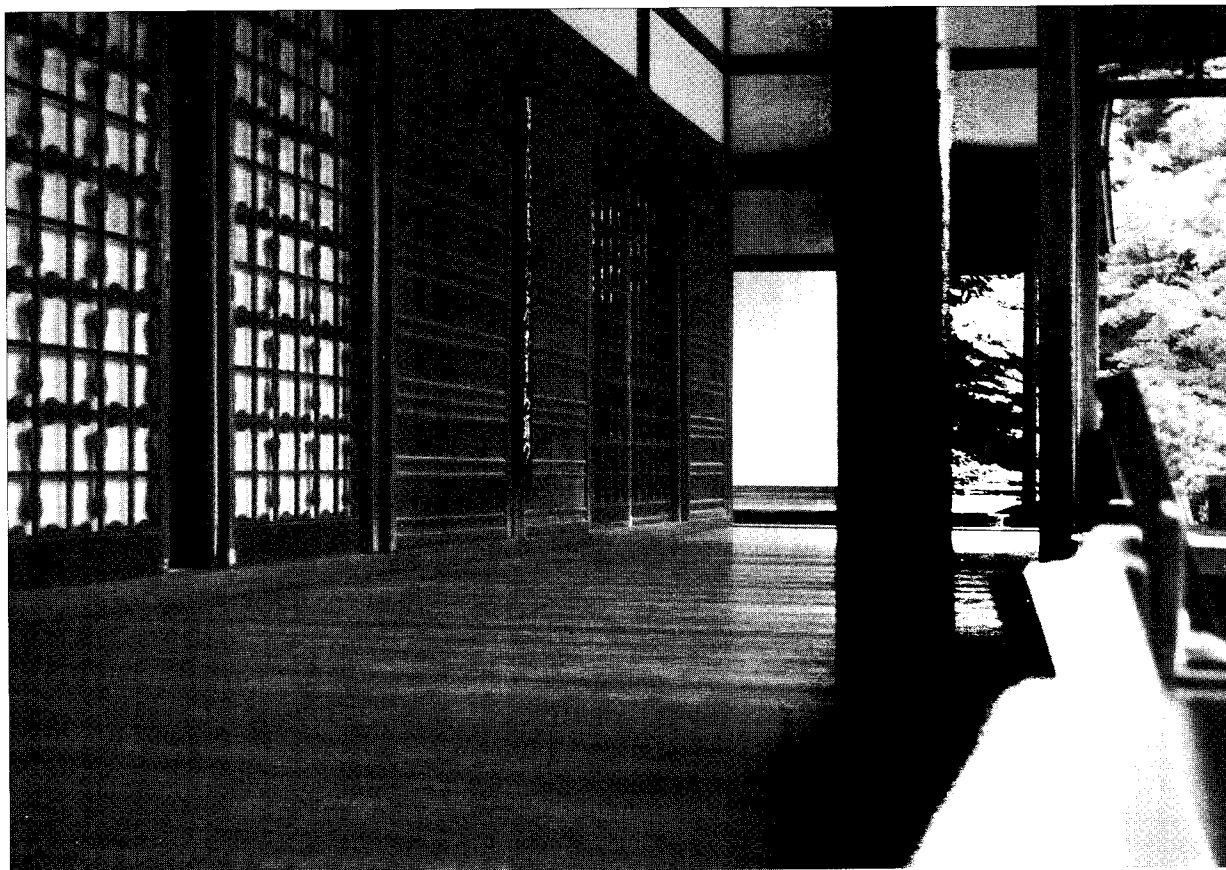
Bangunan tradisional di Jepang pada umumnya menggunakan lantai panggung dan atap pelana. Atap dan lantai disangga kolom-kolom yang dipasak langsung ke dalam tanah.

b. Area pintu masuk

Pintu gerbang depan (*main gate*) bangunan di Jepang disebut *torii*. Desain *torii* berwujud balok besar dari kayu yang disangga kolom horizontal yang diikat oleh balok tengah. Bentuk *torii* ini dipercaya akan memperlancar lewatnya doa saat melewati gerbang.

▼ Interior restoran khas Jepang di daerah Kyoto





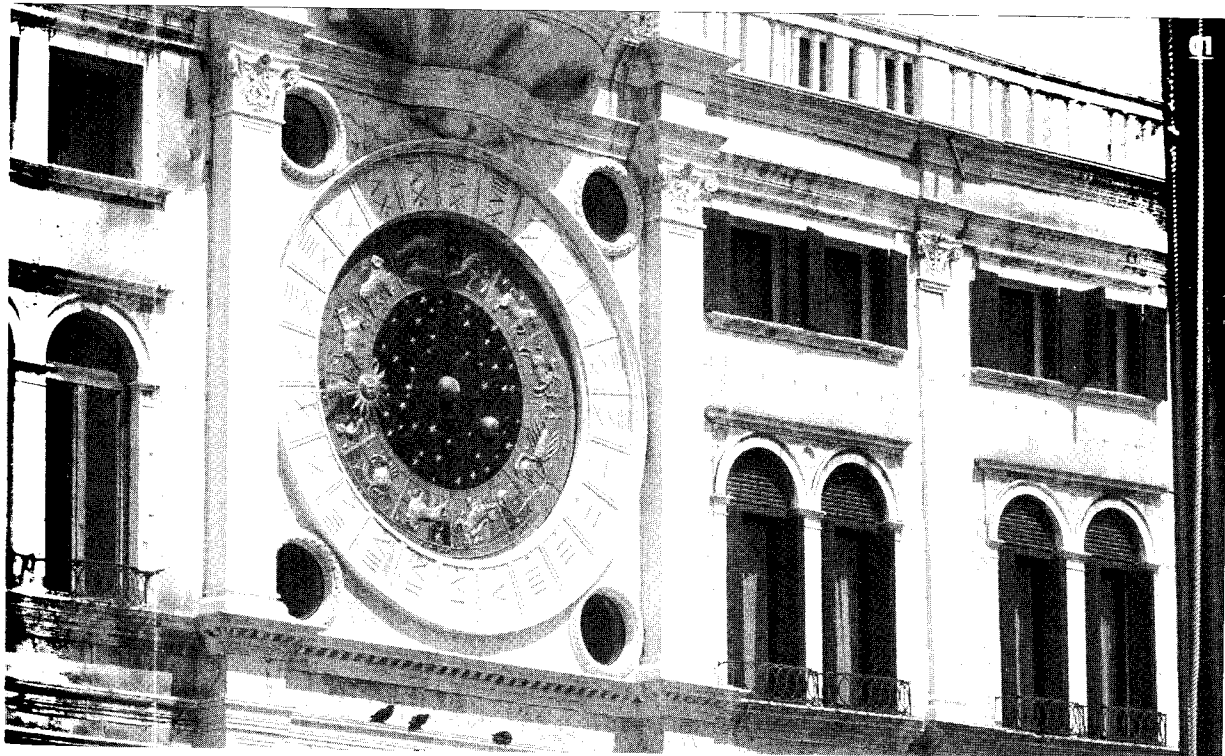
▲ Lantai, dinding, dan penyekat ruangan berbahan alami
Lokasi : Ginkaku-Ji Temple, Kyoto

c. Tata ruang dalam

Setelah melewati *torii*, bangunan di Jepang pada umumnya mempunyai beranda yang berfungsi sebagai area transisi antara ruangan *outdoor* dan *indoor*. Jendela di Jepang dibuat dari kertas putih berwarna buram yang ditempelkan pada bilah kayu atau bambu. Ruang interior tradisional di Jepang pada umumnya dibatasi oleh pintu penyekat antar-ruang yang dapat digeser (*sliding*).

3. Sejarah interior *renaissance* di Italia

Pada beberapa belahan dunia terdapat beberapa variasi dan perkembangan gaya penataan ruangan, seperti adaptasi gaya klasik menjadi gaya *renaissance* yang terjadi di Italia. Penggunaan bata sebagai material bangunan baru menjadi pembeda utama antara gaya klasik menjadi gaya *renaissance*. Selain itu, terdapat pula tambahan variasi pada model dan bentuk keramik serta marmer dan panel yang digambarkan berbagai macam relief.

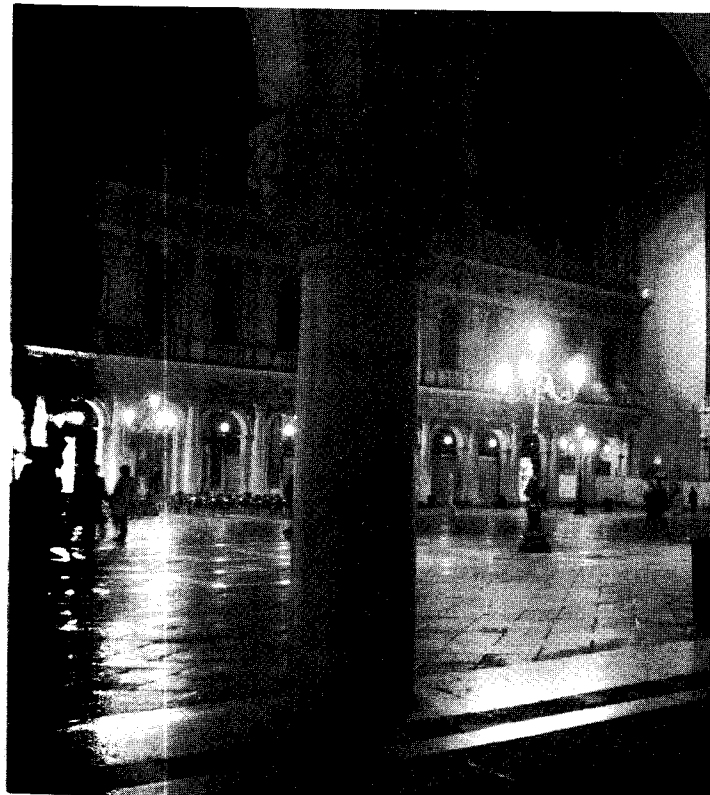


01

01 Fasad gaya *renaissance* di Venice

02 Interior alun-alun bergaya *renaissance*

Lokasi : Piazza San Marco, Venice



02

Penggunaan relief sebagai ornamen dekorasi yang ada sejak abad Romawi kuno dikembangkan dengan motif tumbuhan, binatang buas khayalan (seperti singa bersayap), air mancur berputar, serta jambangan.

Istana-istana di Venesia (Venice) senantiasa didesain dengan fasad menyempit, menghadap ke kedalaman ruangan. Gaya yang digunakan merupakan adaptasi bentuk bangunan klasik di Roma. Contohnya fasad Istana Doge yang dibangun pada abad XVI. Fasad ini sebelumnya didesain dengan gaya *gothic*, tetapi kemudian direplikasi dengan tambahan ornamen bergaya *renaissance*.

Bangunan Istana Doge mempunyai bingkai klasik dengan tambahan ornamen khas Venesia. Bentuk bingkai jendela kaca lebar ini bergaya *corinthian* yang sarat dengan dekorasi. Detail ornamen seperti niches, perekat, dan hiasan kepala yang ada di atas kolom-kolom penyangga juga menjadi fokus perhatian dengan penambahan relief sulur-sulur vegetasi.

Modifikasi yang terjadi pada area alun-alun St. Marco oleh Jacopo Sansovino juga menjadi salah satu titik penting yang terjadi pada pengembangan bangunan dan tata ruang bergaya *renaissance*.

4. Sejarah interior *rococo* dan neo-klasik di Jerman

Sejarah interior di Jerman dipengaruhi oleh dua aliran gaya yang berkembang pada masa lalu, yaitu gaya *rococo* dan gaya neo-klasik. Meskipun memiliki ciri khas masing-masing, keduanya menampilkan interior yang megah dengan detail arsitektural nan cantik.

a. *Rococo* di Jerman

Pada abad XVIII, gaya *rococo* menjadi pergerakan penting yang berkembang dalam perancangan bangunan perumahan, katedral dan hotel-hotel di Jerman. Meskipun aslinya mempunyai banyak dekorasi *versailles*, gaya *rococo* juga digunakan sebagai bentuk formal sebuah istana. Gaya *rococo* ini sering ditemukan pada interior bangunan di wilayah Jerman bagian selatan.

Konsep gaya *rococo* di Jerman menggabungkan beberapa ornamen dekorasi yang terdapat pada bagian panel, kaca, pintu, dan atap dengan sistem *overlap*. Motif favorit *rococo* ini didesain berbentuk cangkang kerang terbalik yang dibingkai oleh huruf "S" dan "C" secara simetris. Karakter *rococo* terlihat pada motif "*rocaille*" yang diwujudkan melalui bentuk cangkang kerang, bentuk kristal es, dan ukiran batu dengan dekorasi *grotto*. Bentuk ornamen *rococo* di Jerman pada umumnya dibuat dengan motif abstrak.



Gaya *rococo* ini juga dapat dilihat pada bentuk *railing* tangga yang menggunakan bahan besi tempa dengan desain sulur. Motif *rococo* pada umumnya tidak menyimbolkan sejarah apa pun, dibentuk dengan sosok yang eksotis dengan hiasan dari wujud wujud yang tidak nyata (seperti topeng, Dewi Hermes, Sphinx, atau hiasan mantel lengan).

b. Neo-klasik di Jerman

Perkembangan gaya neo-klasik di Jerman dihubungkan dengan proses pencarian jati diri sebagai sebuah negara,

▲ Interior gereja di Jerman
Lokasi : Katedral Dom, Köln

sebagai lanjutan dari Kerajaan Prussia. Gaya ini terinspirasi dari teori Prancis, yang menggabungkan kebangkitan Yunani yang estetis dengan bangunan yang berfungsi sebagai tempat publik. Bangunan pertama yang dibangun untuk membangkitkan semangat Yunani ini adalah Monumen Brandenburger-Tor di Berlin.

Perubahan dari gaya Yunani ke neo-klasik diwujudkan melalui kaki kolom-kolom yang ada di Brandenburger-Tor ini



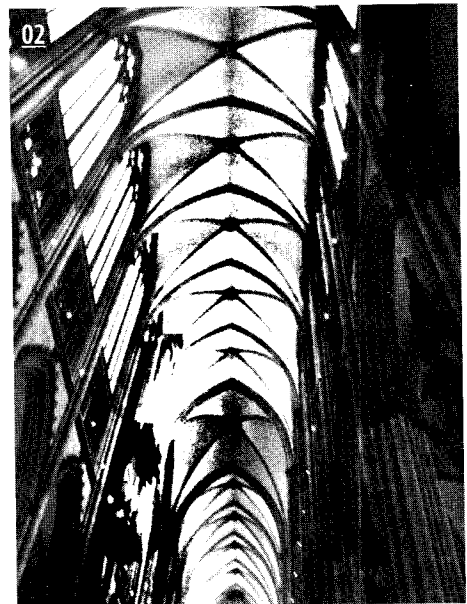
01 Gerbang Brandenburger-Tor bergaya neo-klasik

Lokasi : Brandenburger-Tor, Berlin

02 Bentuk atap katedral dengan lengkungan

Lokasi : Köln Dom, Köln

(di Yunani, kolomnya tidak mempunyai bagian dasar). Branderburger-Tor dibangun sebagai batas wilayah Berlin Barat. Pintu gerbang ini terinspirasi dari Propylaea di Acropolis, dengan mengadopsi bentuk *portico* segi enam yang mempunyai konfigurasi baris ganda dari kolom *doric*. Demikian halnya dengan patung ksatria yang berdiri di atas kereta perang yang ditarik empat kuda yang merepresentasikan semangat kemenangan.



5. Sejarah interior neo-klasik di Amerika Serikat

Pergerakan konsep neo-klasik di Amerika Serikat sangat erat hubungannya dengan status politis negara ini sebagai sebuah negara republik baru. Thomas Jefferson adalah salah satu presiden yang membawa gaya neo-klasik ke dalam bangunan-bangunan federal di Amerika.

Sekembalinya dari perjalanan ke beberapa negara di benua Eropa, seperti Yunani dan Romawi, Jefferson menyimpulkan bahwa bentuk arsitektur negara-negara Eropa tersebut juga cocok untuk diterapkan pada bangunan publik yang berfungsi untuk pemerintahan dan kenegaraan di Amerika Serikat.

Denah bangunan US Capitol menunjukkan bahwa blok tengahnya mempunyai sayap yang simetris dan dilingkupi dengan area kamar semisirkular untuk senat dan majelis perwakilan. Bangunan ini juga menjadi titik fokus penting bagi perkembangan gaya interior neo-klasik di Amerika Serikat. Bentuk perseginya dilengkapi dengan area *rotunda* dan dimahkotai dengan bentuk kubah raksasa.

Setelah peristiwa kebakaran tahun 1814, proses rekonstruksi bangunan US State

▼ Lantai, dinding, dan penyekat ruangan bergaya neo-klasik
Lokasi : Capitol Building, Washington DC





▲ Kolom dengan sulur berbentuk daun tembakau, ciri khas Amerika Serikat

Lokasi : Gedung US State Capitol, Washington DC

Capitol ini justru dijadikan sebagai kesempatan untuk memasukkan unsur asli ciri khas Amerika Serikat. Salah satunya disimbolkan oleh bentuk sulur daun tembakau pada kolom-kolom yang berada di area masuk ruang senat.

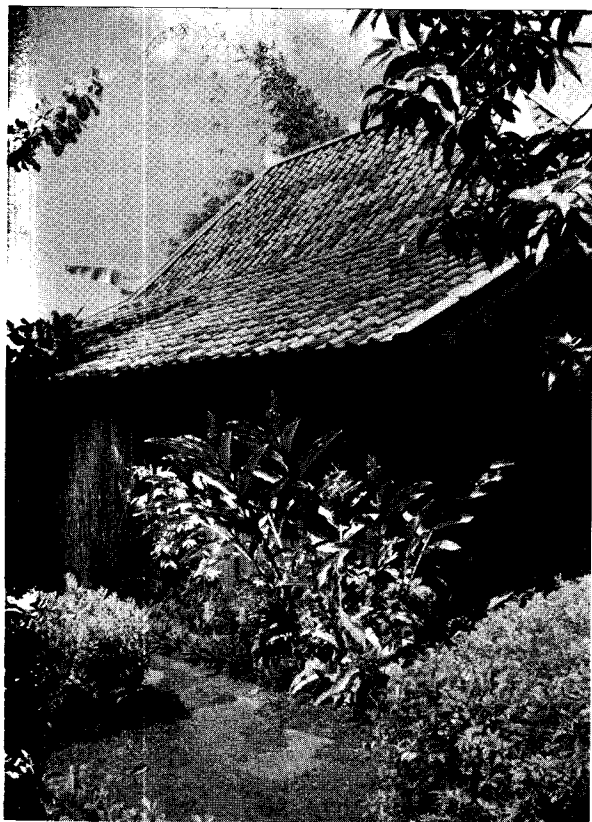
E. Perkembangan Interior di Indonesia

Perkembangan ilmu interior di Indonesia berjalan beriringan dengan bentuk desain arsitektur bangunannya. Hal yang perlu diperhatikan adalah bahwa ilmu arsitektur Indonesia beserta cabang-cabangnya secara keseluruhan merupakan hasil pengalaman empiris desain dan reka bentuk bangunan

dari beragam suku dan budaya yang tersebar di seluruh penjuru nusantara, dari Pulau Sabang sampai Kota Merauke. Beberapa di antaranya telah melebur dan menjadi satu kesatuan bentuk baru sebagai ciri khas bentuk arsitektur nusantara.

Tercatat lebih dari 27 jenis rumah adat dan interiornya ada di Indonesia. Di Sumatera terdapat Rumoh Aceh, Rumah Balai Batak Toba, Rumah Gadang, Rumah Melayu Selaso Jatuh Kembar, Rumah Panggung, Rumah Limas, Rumah Nuwo Sesat, dan Rumah Bubungan. Di Jawa terdapat Rumah Kebaya (Betawi), Rumah Joglo, dan Rumah Kasepuhan. Di Bali terdapat Rumah Candi Bentar. Di NTB dan NTT terdapat Loka Samawa dan Sao Asa Mosa Lakitana. Di Kalimantan terdapat Rumah Betang, Rumah Banjar, dan Rumah Lamin. Di Sulawesi terdapat Rumah Bolaang Mongondow, Rumah Besar (Souraja), Laikas, Tongkonan, dan Doloupa. Sementara di Kepulauan Maluku dan Papua terdapat Baileo dan Honai. Hal ini menunjukkan bukti tentang keanekaragaman bangunan tradisional yang ada di Indonesia.

Bangsa Indonesia sebagai bangsa yang majemuk dilahirkan melalui perjalanan panjang, dimulai sejak kehidupan sebagai kerajaan-kerajaan kecil (era Mataram Hindu) di berbagai pulau. Kerajaan-kerajaan kecil tersebut kemudian menyatu dalam sebuah payung bernama “nusantara” di bawah naungan Kerajaan Majapahit. Setelah itu, nusantara kedatangan bangsa lain dengan misi dagang serta penyebaran berbagai agama dan kepercayaan. Beberapa pedagang dari bangsa lain yang datang ke nusantara, antara



▲ Bentuk Rumah Joglo sebagai rumah tradisional Indonesia
Lokasi : Rumah Tembi, Yogyakarta

lain dari Gujarat India, Cina, dan Eropa yang kemudian menjajah kekayaan alam bangsa ini selama lebih dari tiga ratus tahun. Setelah itu, nusantara sempat mengalami era penjajahan Jepang (Nippon), era revolusi kemerdekaan, hingga akhirnya siap tinggal landas melalui landasan pacu demokrasi dalam sebuah negara bernama Indonesia. Beberapa hal yang disebutkan di atas tentunya saat ini menjadi bagian dari sejarah, yang kemudian membawa dampak tersendiri bagi perkembangan desain arsitektur dan perancangan interior di dalamnya.

Kehidupan bangsa Indonesia yang sebagian besar terdiri atas masyarakat agraris tentunya akan berdampak pada perancangan interiornya. Pada masa lampau, batasan pekerjaan fisik yang sering bersinggungan langsung dengan alam pada siang hari, seperti petani dan nelayan kemudian membentuk purwa rupa desain rumah dengan jendela-jendela berukuran kecil. Ini terjadi karena ruangan-ruangan di dalam rumah hanya digunakan pada malam hari dan kosong pada siang hari. Paradigma ini kemudian bergeser. Saat ini, kehidupan modern memerlukan lebih banyak penggunaan ruang-ruang aktif di rumah sehingga akan membuat pergeseran terhadap desain perancangan interior di dalamnya.

1. Pendidikan arsitektur dan interior di Indonesia

Secara formal, pada masa penjajahan Belanda, mata kuliah arsitektur di Indonesia diajarkan sebagai bagian dari pendidikan insinyur sipil. Sekitar bulan Oktober 1950, sekolah arsitektur yang pertama didirikan di Institut Teknologi Bandung (ITB), yang dulunya bernama Bandoeng Technische Hoogeschool (1923) yang mengadopsi sistem pendidikan Universitas Teknologi Delft (TU-Delft) di Belanda. Pendidikan arsitektur yang diajarkan pada awalnya mengarah pada penguasaan keahlian merancang bangunan dengan fokus parameter fungsional, iklim, konstruksi, dan bahan bangunan. Dari sinilah kemudian berkembang

sekolah dan berbagai institusi yang mengajarkan bidang ilmu arsitektur dan cabang-cabangnya, seperti arsitektur lanskap, perancangan kota (*urban design*), dan desain interior.

Masing-masing daerah memiliki pandangan yang berbeda terhadap aturan dalam interior. Misalnya, masyarakat daerah selatan Pulau Jawa melarang orang membuat rumah dengan bentuk atap "*gotong mayit*", hal ini justru bertolak belakang dengan daerah utara. Bentuk arsitektur tradisional berdasarkan pada penyesuaian manusia terhadap lingkungan sekitarnya. Misalnya, di Bali ada keseimbangan antara manusia (mikrokosmos/bhuwana alit) dengan alam (makrokosmos/bhuwana agung). (Roesmanto, Totok, 1979)

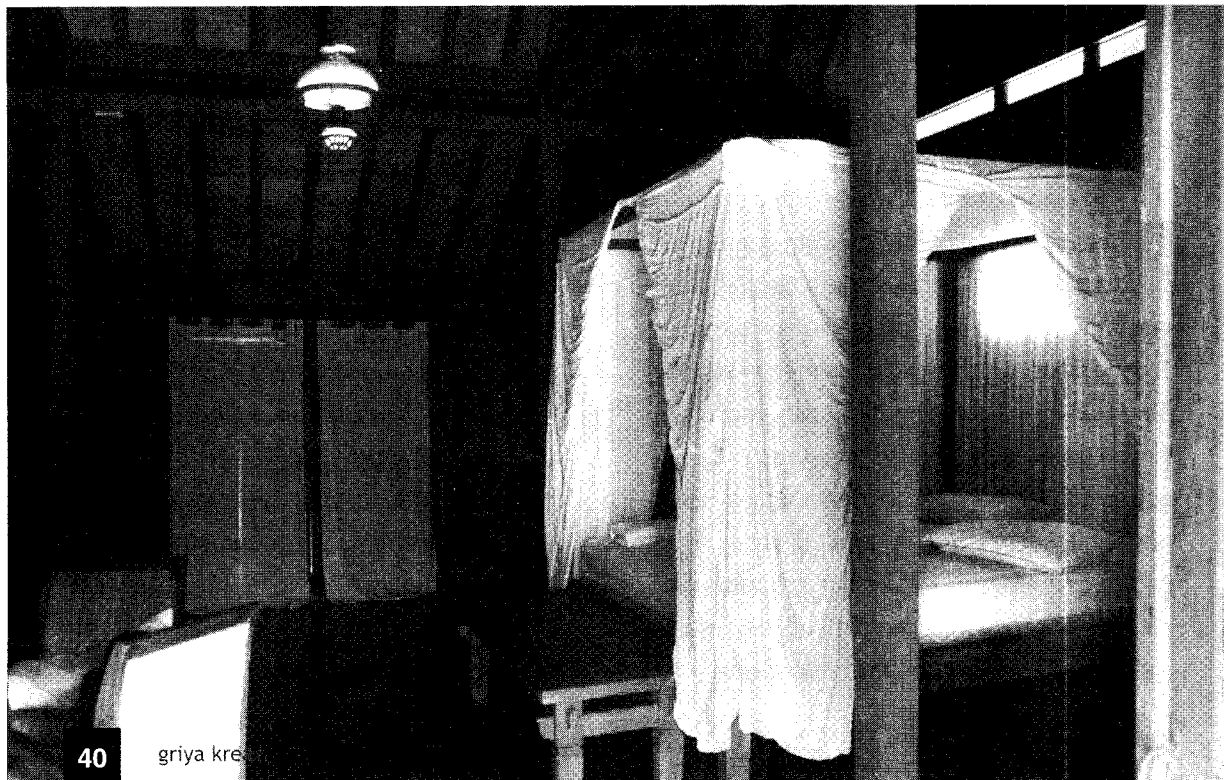
2. Pengaturan denah interior (studi kasus Rumah Joglo)

Perbedaan pengaturan denah interior rumah tradisional di Indonesia dapat diamati dengan mengambil studi kasus beberapa Rumah Joglo di daerah selatan dan utara. Pada rumah-rumah tradisional Jawa bagian selatan (Yogyakarta dan Solo), angin berembus melewati *pendhapa* tanpa dinding penyekat, masuk ke dalam rumah menuju bangunan *dalem (omah mburi)* yang lapang. Sirkulasi angin akan dibelokkan oleh keberadaan *senthong* (ruang tidur) yang terdiri atas *senthong kiwa* (kiri), *senthong tengah*, dan *senthong tengen*



Area *senthong* sebagai ruang tidur pada Rumah Joglo

Lokasi: Rumah Tembi, Yogyakarta



(kanan). Udara akan mengalir ke samping melalui *longkang* (ruang terbuka) antara *dalem* dan *gandhok*.

Pengaturan ruang Rumah Joglo di pesisir pantai utara Jawa yang berhawa lebih panas sedikit berbeda dengan Rumah Joglo di Jawa bagian selatan. Angin mengalir masuk ke dalam rumah melalui ventilasi silang sehingga *senthong tengah* dihilangkan. Dengan demikian, udara segar bisa mengalir dari dua sisi, depan dan belakang, dan keluar melalui jeruji pintu sorong di ruang *jagasatru*. (Roesmanto, Totok, 2007)

3. Penataan ruang tidur (studi kasus rumah adat Bali)

Penataan ruang tidur pada rumah-rumah adat di Indonesia dapat diamati pada rumah adat Bali yang mengacu pada pedoman tata nilai *nawa sanga*, yang di dalamnya memuat aturan penataan interior bangunan, salah satunya ruang tidur. Pintu ruang tidur harus berada pada zona terendah dari tata nilai ruangan, sedangkan kepala harus diletakkan pada zona tertinggi. Semuanya diatur berdasarkan arah mata angin.

Menurut *nawa sanga*, zona barat diperuntukkan bagi ruang tidur anak terutama perempuan, sedangkan zona utara untuk ruang tidur orang tua. Zona tenggara digunakan untuk *jineng* (gudang) dan kebun. Sementara zona timur untuk *bale gedhe*, yang merupakan ruangan serba guna yang bisa juga berfungsi sakral sebagai tempat menyemayamkan jasad orang tua yang meninggal dan tempat pelaminan.

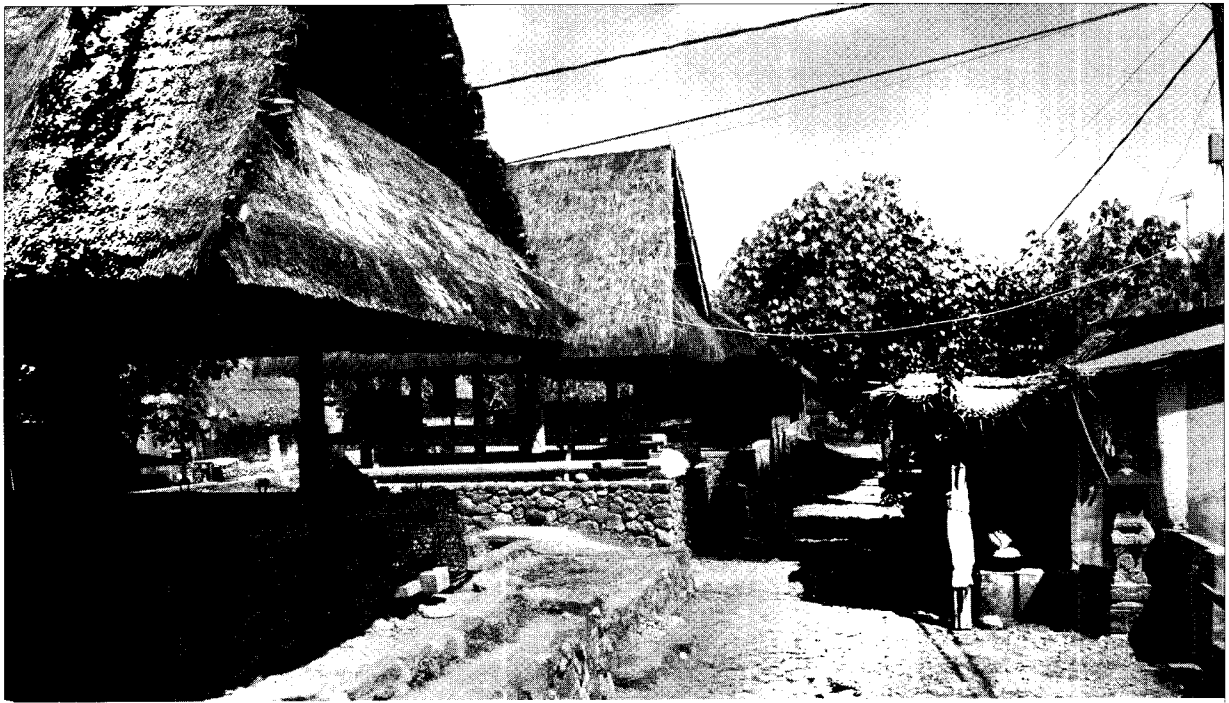
4. Ukuran dan dimensi

Bangunan-bangunan tradisional Indonesia juga mempunyai ketetapan ukuran dan dimensi tertentu dalam penyusunan program ruangnya. Dalam kitab *Betaljemur Adammakna* karya Pangeran Cakraningrat (dari ajaran Hamengku Buwono V) dijelaskan bahwa posisi pintu pada Rumah Joglo yang terletak persis di bagian tengah dinding selatan akan berdampak tidak baik, sering *kepaten* (musibah kematian) ataupun kena *sengkala-ala* (sihir). Letak pintu ini akan berhadapan langsung dengan *senthong tengah*.

Lontar *Asta Kosala-Kosali* juga menjelaskan bahwa ukuran/dimensi lebar halaman rumah Bali akan memengaruhi penghuninya. Lebarinya ditentukan berdasarkan kelipatan *dephe* kepala rumah tangga, yang modulnya ditentukan oleh seorang *undagi* (arsitek tradisional Bali).

5. Pewarnaan pada bangunan tradisional di Indonesia

Pada bangunan tradisional, pewarnaan juga akan berpengaruh terhadap penataan interior. Misalnya, pemetakan sembilan area zona dalam rumah tradisional Bali yang diatur dalam *nawa sanga*. Zona timur berwarna putih, barat berwarna kuning, timur-laut biru, tenggara ungu, barat-daya jingga, barat-laut hijau, dan tengah-mancawarna.



▲ Rumah tradisional Bali dengan penetapan *nawa sanga*
Lokasi : Desa Tenganan, Bali

Dalam mitologi Hindu Dharma, zona utara merupakan simbolisasi Dewa Wisnu, selatan sebagai simbolisasi Dewa Brahma, dan tengah

sebagai simbolisasi Dewa Syiwa (dewa tertinggi dalam Hindu). Zona merah diperuntukkan bagi ruang pawon (dapur), yang filosofinya diharapkan bila ada niat buruk seseorang setelah melewati pintu pagar akan lenyap terbakar oleh keberadaan ruang dapur. (Roesmanto, Totok, 2007)

Sejarah Interior

Studi tentang desain interior dan pengembangannya dilakukan melalui sejarah

Bab 3.

Konsep Interior

Pada dasarnya, seluruh konsep desain interior yang akan dibahas berjalan berbarengan dengan konsep tata bangunan (arsitektur). Konsep adalah representasi mental yang menggunakan otak untuk menunjukkan klasifikasi terhadap berbagai hal di dunia ini. Konsep adalah representasi mental yang memungkinkan seseorang menarik kesimpulan yang tepat tentang jenis entitas yang dijumpai pada kehidupan sehari-hari. Konsep diperlukan pada proses kognitif, seperti kategorisasi, memori, pengambilan keputusan, belajar, dan inferensi.

A. Konsep Dasar Perancangan

Konsep desain sebagai “ide” kreatif dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan desain klien. Konsep desain dapat berupa desain grafis (seperti logo atau merek lengkap untuk sebuah perusahaan) atau ide benda fisik yang mirip dengan prototipe (purwa rupa).

Seorang desainer tunggal atau sekelompok tim desain biasanya menyajikan konsep desain melalui presentasi visual seperti presentasi *slide show* atau *video web*. Desainer juga biasanya melengkapi konsep visual dengan salinan tertulis yang menjelaskan setiap bagian dari desain, seperti simbolisme di balik ide logo perusahaan.

Beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam perencanaan interior, antara lain pengaturan denah (*lay out*) sebuah bangunan dan penetapan ukuran atau dimensi yang diukur dengan skala tertentu, yaitu metrik untuk skala internasional (British, Indonesia)

dan inchi (Amerika Serikat), penentuan tata warna (*coloring*) di dalam ruang-ruang tersebut, penentuan letak dan arah, dan penyesuaian interior dengan elemen dasar pembentuk tata ruang dalam.

Konsep desain interior adalah dasar pemikiran desainer yang digunakan untuk memecahkan permasalahan atau problematika desain. Secara subjektif, pencarian konsep adalah tahapan proses kegiatan (eksplorasi) intelektual untuk menangkap sesuatu hal dengan panca indera secara objektif. Di dalam konsep terdapat tanda-tanda umum dari suatu objek atau hal. Dapat dikatakan bahwa konsep adalah gagasan yang memadukan berbagai unsur dalam suatu kesatuan.

Pada kenyataan di dunia kerja, desain perancangan interior harus dapat berbicara sendiri. Namun, sering kali membuat konsep singkat yang biasanya tidak lebih dari empat sampai tujuh kalimat akan membantu klien memahami tujuan desainer dalam merancang sebuah ruangan. Dalam menyusun konsep, desainer harus menyoroti unsur-unsur yang membentuk desain serta membangun penalaran untuk memilih masing-masing elemen. Desainer pun perlu menyodorkan pernyataan konsep kepada klien agar dapat melihat lebih dalam elemen-elemen ruangan yang akan digunakan. Desainer harus memberi pengertian tentang elemen seperti warna cat atau motif lantai agar klien lebih memahami makna di balik desain ruang.

B. Berbagai Konsep Interior

Ada beberapa konsep yang biasanya digunakan dalam penataan desain. Konsep rustik yang cenderung menggunakan material kayu akhir-akhir ini sangat digemari masyarakat. Namun, konsep desain lain seperti konsep klasik, minimalis, futuristik, dan eklektik pun masih banyak peminatnya. Berbagai konsep interior yang dibahas yaitu rustik, klasik, modern, futuristik, dan eklektik.

1. Konsep rustik

Konsep rustik adalah konsep yang berbasis pada kesadaran terhadap lingkungan dan dideskripsikan sebagai beragam gaya yang menekankan pada alam serta elemen material yang belum terfabrikasi.

Desain rustik adalah desain yang membawa suasana alam ke dalam ruangan, contohnya dengan penggunaan material kayu yang seolah-olah langsung di bawa dari alam ke dalam ruangan. Permukaan kasar kayu dapat diperhalus dengan lapisan dari kain. Perpaduan dengan warna-warna alami, seperti cokelat dan krem, akan membawa suasana hutan ke dalam ruangan tersebut.

Konsep rustik adalah gaya desain interior pedesaan yang menggambarkan berbagai variasinya dengan penekanan pada alam dan unsur natural. Konsep ini berbasis pada kesadaran terhadap lingkungan dengan menggunakan bahan-bahan material dari alam yang dapat diolah dengan metode 3R (*reduce*,



Konsep Rustik

Konsep rustik berbasis pada kesadaran terhadap lingkungan dengan menggunakan bahan-bahan material dari alam seperti kayu, bambu, ataupun bebatuan

▲ Ruangan dengan konsep rustik yang menggunakan perabot dan material dari bahan kayu yang dibiarkan tanpa diproses lebih jauh

reuse, recycle), seperti kayu, bambu, ataupun bebatuan.

Pada konsep rustik, sentuhan akhir (*finishing*) material biasanya dibiarkan apa adanya tanpa diproses lebih jauh (tidak dicat, dibiarkan dengan warna aslinya), seperti bata yang diekspos, tempelan batu alam, dan struktur atap dengan material kayu yang dibiarkan seperti aslinya.

Kelebihan dari konsep rustik, yaitu meminimalkan penggunaan bahan *finishing*

sehingga sangat mengandalkan kualitas material produknya. Karena jarang menggunakan *finishing*, konsep ini lebih ramah lingkungan pada saat pemrosesan. Bahan-bahan *finishing* sering kali menggunakan material berbahaya atau beracun (*danger/toxic material*).

Kekurangan konsep rustik terletak pada proses pemilihan material (*sorting material*). Pemilihan kualitas material yang buruk, seperti menggunakan kayu muda atau batu bata kualitas jelek, akan ikut berdampak pada tampilan ruangan yang tidak baik.

2. Konsep klasik

Konsep interior klasik berasal dari gaya Romawi dan Yunani. Konsep ini berbasis pada susunan, keseimbangan, dan harmonisasi yang sempurna. Desain klasik tidak termasuk elemen modern dan pengaruh yang terjadi saat ini. Interior klasik berangkat dari tradisi. Dalam rangka membedakan konsep klasik dengan lainnya, penting untuk mengerti ide di balik sebuah titik fokus.

Sebuah ruangan yang didesain dengan gaya klasik mempunyai banyak titik fokus (*focal point*). Tungku api unggun, meja besar, dan tangga yang megah adalah beberapa titik fokus yang sering digunakan. Bila seorang desainer telah memilih titik fokusnya, semua elemen interior yang lain akan difungsikan sebagai penunjang titik

Konsep Klasik

Konsep interior klasik berasal dari gaya Romawi dan Yunani yang berbasis pada susunan, keseimbangan, dan harmonisasi yang sempurna

fokus tersebut., hanya untuk meningkatkan tampilan titik fokus yang telah dipilih.

Kelebihan dari konsep klasik ini adalah akan menghasilkan tampilan produk yang elegan dan mewah. Konsep tersebut sering digunakan untuk menghasilkan citra terbaik dan sempurna, karena menggunakan perhitungan filosofi arsitektur terkemuka pada zaman lampau.

Kekurangan konsep klasik terletak pada penggunaan material yang lebih banyak (boros bahan), dan tidak efisien pada saat pengerjaan karena waktu untuk pemrosesan lebih lama (boros tukang tenaga).



- ▲ Contoh ruangan dengan konsep klasik menggunakan perabot sofa dengan sandaran tangan dan ornamen dekorasi korden berenda

3. Konsep modern minimalis

Konsep modern minimalis berawal dari semangat minimalisme, yang mengarah pada fungsionalitas sebuah ruangan. Keterbatasan lahan dan ruangan di perkotaan karena bertambahnya jumlah penduduk, semakin mahalnya harga lahan, serta gaya hidup yang bergerak cepat, aktif, dan dinamis mendorong munculnya gerakan baru yang mengarah pada

efisiensi dan efektivitas penggunaan ruang dan perabotnya. Gerakan ini kemudian dinamakan dengan spirit minimalisme-fungsional.

Konsep modern/minimalis lebih mengutamakan fungsi dan efektivitas penggunaan sehingga berdampak pada desainnya yang hampir atau bahkan tidak menggunakan ornamen hiasan. Konsep ini mengutamakan pada kecepatan dan presisi. Bangunan dan perabot dirancang dengan perhitungan komputerisasi sehingga menghasilkan produk yang efisien.



- ▲ Contoh ruangan tidur dengan konsep modern minimalis yang lebih mengutamakan fungsi daripada kerumitan detail dan dekorasi

Kelebihan konsep modern/minimalis terletak pada kecepatan pemrosesan bahan dan kemudahan pada saat belanja material karena biasanya hanya menggunakan satu atau dua warna tertentu.

Kelemahan konsep modern/minimalis biasanya terletak pada kualitas pekerjaannya. Apabila pekerja masih belum menguasai teknik *finishing* akhir yang tepat maka hasil produk akan menjadi tidak presisi dan terlihat kasar.

Konsep Modern

Konsep modern minimalis berawal dari semangat minimalisme yang mengarah pada fungsionalitas sebuah ruangan

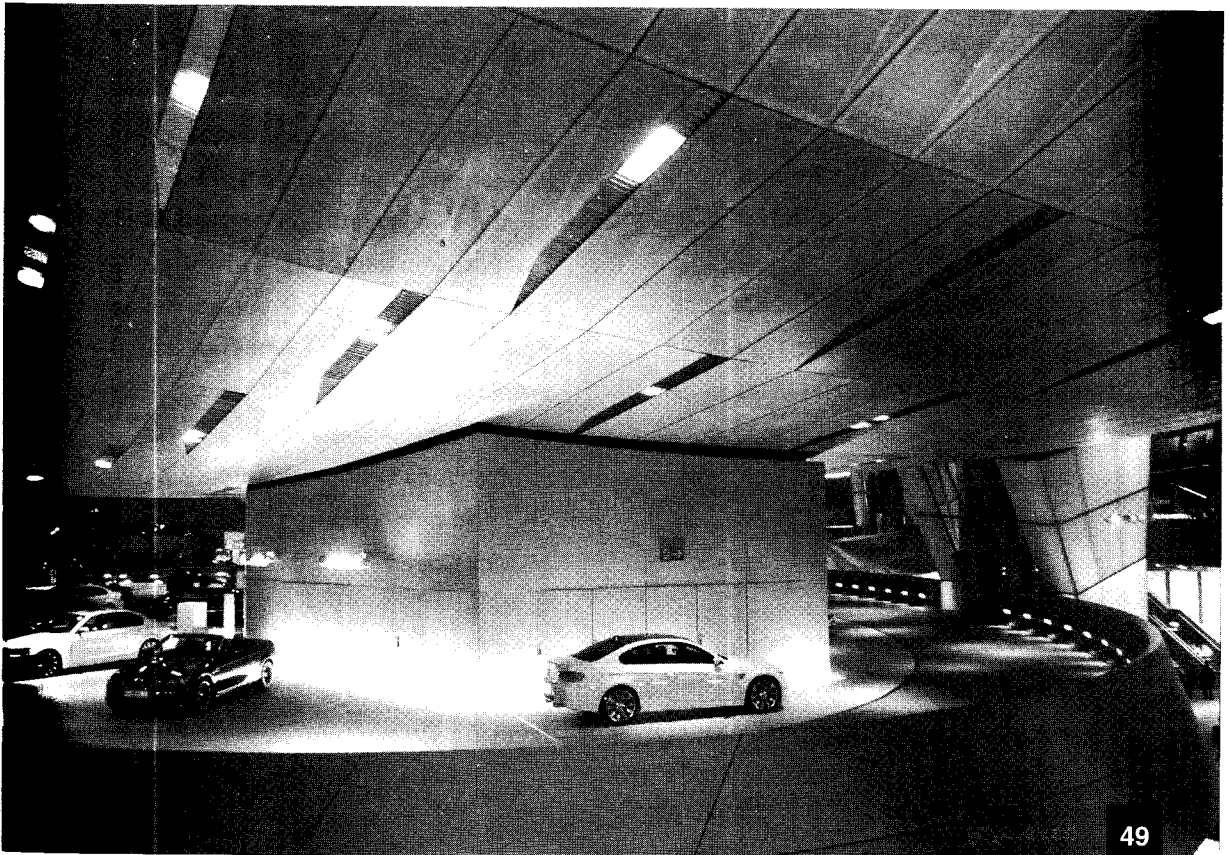
4. Konsep futuristik

Konsep yang didasarkan pada imajinasi dan pemahaman desainer tentang sebuah ruangan dan objek-objek masa depan (*future*). Biasanya menggunakan bahan-bahan atau material logam/kombinasi dan model yang biasa digunakan untuk pesawat ulang-alik. Oleh karena pemahaman dan imajinasi setiap orang bersifat sangat subjektif, konsep ini banyak diilhami dari film-film atau referensi visual lainnya.

- ▼ Contoh ruangan dengan konsep futuristik menggunakan model lekukan lengkung pesawat antariksa.
Lokasi : BMW Showroom, Munich

Kelebihan konsep futuristik ini terletak pada desain yang bersifat *iconic* (sebagai ikon/penanda/*landmark/tetenger*), yang berbeda dengan lingkungan sekitarnya karena bentuknya yang lain dari bentuk yang biasanya.

Kekurangan konsep futuristik ini terletak pada harga material yang mahal karena kebanyakan menggunakan unsur/material logam dan kombinasinya sebagai *finishing* akhir. Klien dengan kemampuan materi yang tak terbatas (*unlimited*) sering kali menugaskan seorang arsitek atau interior desainer untuk membuat ruangan dengan konsep futuristik.



Konsep Futuristik

Konsep futuristik didasarkan pada imajinasi dan pemahaman seorang desainer tentang masa depan (future)

Terkadang alasan klien tersebut memilih konsep futuristik adalah karena bosan dengan interior-interior yang biasa dilihatnya atau karena ingin membuat ruangan yang berbeda sama sekali dibandingkan dengan ruang-ruang pada umumnya.

5. Konsep eklektik (*mixed concept/combo*)

Konsep eklektik adalah konsep yang menggabungkan dua atau lebih gaya

penataan interior. Eklektik ini dapat digunakan apabila desainer tidak dapat memilih satu gaya yang tepat. Eklektisme adalah campuran beberapa gaya perabot dari berbagai sumber dan satuan waktu. Meskipun demikian, untuk mendapatkan harmonisasi desain yang baik, sebuah ruangan eklektik harus disusun dengan mengelompokkan antarbagian perabot, bukan dicampuradukkan sekaligus ke dalam sebuah ruangan.

Konsep eklektik menggabungkan berbagai jenis material *finishing* untuk meningkatkan nuansa eklektisisme di sebuah ruangan. Sebuah ruang eklektik harus dapat menampilkan komposisi pengelompokan objek tata ruang dalam dan perabot berdasarkan kesamaan untuk menciptakan harmonisasi desain.

Kelebihan konsep eklektik ini adalah ruangan akan terlihat lebih informal, tidak kaku. Hal ini karena pada penerapannya tidak dibatasi pada satu jenis konsep tertentu. Dengan organisasi ruang yang tepat menggunakan konsep eklektik, ruangan juga akan terlihat lebih dinamis.

Kekurangan konsep eklektik biasanya karena ketidakcermatan desainer dalam pengaturan komposisi yang menyebabkan ruangan terlihat tumpang tindih tidak berada dalam tatahan tertentu.



▲ Contoh ruangan dengan konsep eklektik; sisi sudut sebelah kiri menggunakan konsep modern, sedangkan sisi kanannya ditata dengan konsep klasik elegan

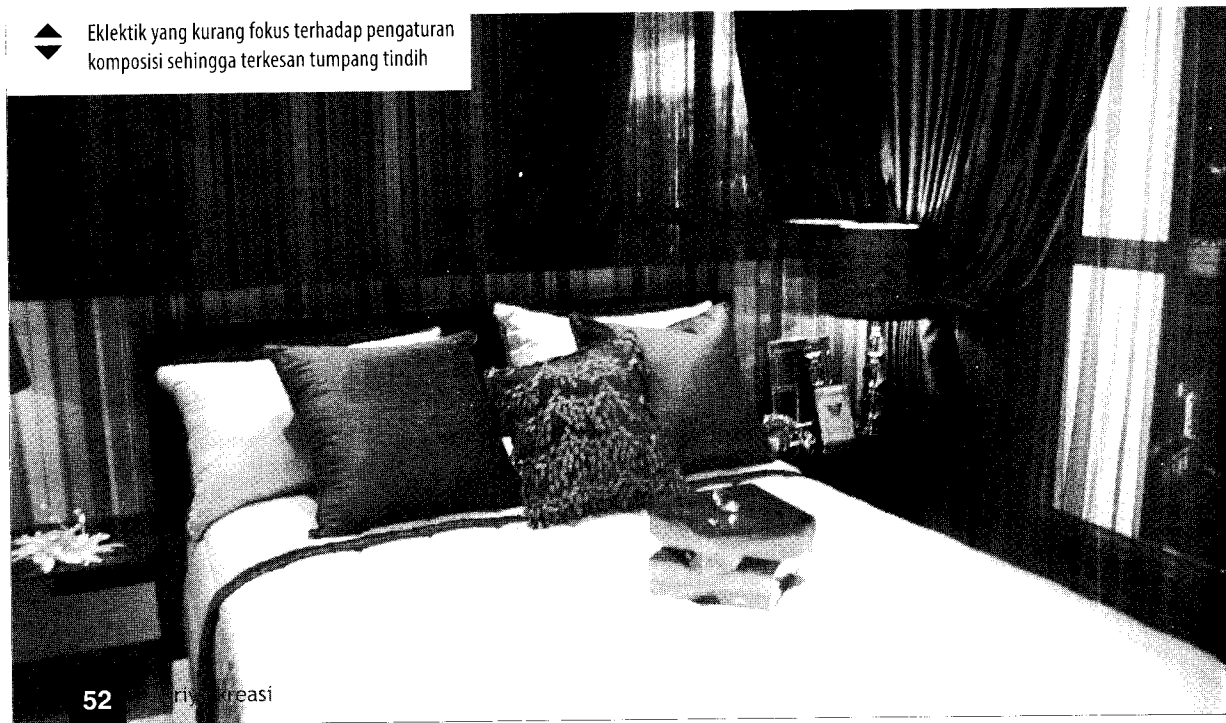
Konsep Eklektik

Konsep eklektik adalah konsep yang menggabungkan dua atau lebih konsep/gaya penataan interior

Selain multigaya, konsep eklektik juga bisa diterjemahkan sebagai konsep multifungsi. Konsep penataan sebuah ruangan interior multifungsi dapat digunakan untuk dua atau lebih fungsi atau digunakan oleh dua atau lebih pengguna. Desain ruang tidur anak kos memberi inspirasi untuk membuat perabot yang praktis, tanpa membutuhkan ruang yang luas untuk beraktivitas di kamar, mulai dari belajar, berinteraksi dengan teman, sampai tidur siang atau malam.



Eklektik yang kurang fokus terhadap pengaturan komposisi sehingga terkesan tumpang tindih



C. Problematika Konsep Dasar

Bagaimana dengan pendapat bahwa rumah-rumah berdesain modern-minimalis yang ketika dilihat mata memang lebih rapi dan menarik, tetapi ketika digunakan ruangan-ruangan tersebut tidak nyaman atau terlalu panas? Banyak komplain yang mengatakan bahwa desain interior modern minimalis ini panas, tidak nyaman, tidak sesuai untuk diterapkan di negara dengan iklim tropis seperti Indonesia.

Diperlukan adanya diskusi terkait tentang terminologi modern itu sendiri, apakah modern yang memang minimalis ataukah modern yang lebih mengarah kepada arsitektur tropis. Perbedaan terminologi ini dikhawatirkan juga akan memengaruhi pemikiran orang awam, misalnya modern itu seperti ini, bukan yang seperti itu.

Kondisi tersebut dapat langsung merujuk pada kasus-kasus tertentu yang ada di lapangan. Misalnya, pada saat desain tritisan-tritisan yang ada pada rumah-rumah modern minimalis ini dihilangkan maka tentu menyebabkan ruangan di dalamnya akan terasa panas. Namun, sebaiknya jangan juga

▼ Ruang minimalis cenderung panas karena posisi langit-langit yang rendah

Lokasi : Galeri pameran Kedai Kebun, Yogyakarta





langsung menyebut desain tersebut sudah mengarah pada langgam tertentu. Misalnya, rumah dengan desain tritisan yang dihilangkan merupakan rumah berlanggam modern minimalis. Hal ini karena belum tentu langgam modern minimalis harus didesain dengan menghilangkan tritisan pada desain fasadnya. Masih banyak desain-desain rumah modern minimalis lainnya yang masih menggunakan tritisan pada bagian atapnya dan tetap dapat disebut sebagai konsep desain modern minimalis.

Sebaiknya langsung merujuk pada kasus yang lebih spesifik dan sering terjadi berulang-ulang, misalnya apakah sebenarnya yang menyebabkan panas di desain tersebut? Bisa jadi panas terjadi karena dihilangkannya



Ruang dengan tritisan cenderung dingin

Lokasi : Pendopo Pujokusuman, Yogyakarta

tritisan atau karena direndahkannya plafon. Elemen-elemen desain inilah yang seharusnya dibahas, bukan dengan memvonis bahwa langgam gaya desain itulah yang menjadi penyebabnya. Hal yang menyebabkan efek panas tersebut bukanlah langgamnya, tetapi karena kesalahan penataan elemen desainnya. Langgam modern minimalis tetap dapat diterapkan pada bangunan-bangunan yang ada di negara dengan iklim tropis. Efek yang terjadi bukan disebabkan karena desainnya, melainkan pada kesalahan penggunaan material atau bentuk elemen bangunannya.

D. Hubungan Ruang

Sebuah ruangan di dalam sebuah gedung biasanya mempunyai hubungan dengan beberapa ruang-ruang lainnya. Hubungan itu diatur dengan konsep hubungan ruang yang digunakan pada saat menentukan zonasi tata letak (*layout*) perancangan interior. Berikut ini prinsip-prinsip hubungan ruang tersebut.

- Sebuah ruang yang luas dapat mencakup dan memuat sebuah ruang lain yang lebih kecil di dalamnya.
- Ruang yang lebih kecil sangat bergantung pada ruang yang besar dalam hubungannya dengan lingkungan eksterior.
- Jika ruang yang berada didalam berkembang ukurannya, ruang yang lebih besar akan mulai kehilangan artinya sebagai bentuk ruang penutup.

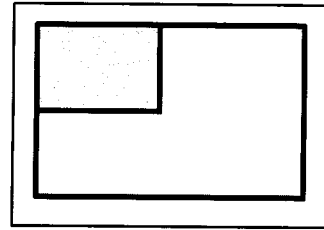
Contoh penerapan ruang di dalam ruang ini adalah pada ruangan kamar mandi yang berada di dalam ruangan kamar tidur.

Model aplikasi hubungan antar-ruang di dalam ruang ini, yaitu sebagai berikut.

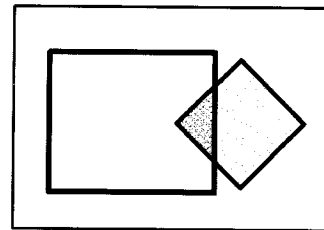
1) Ruang di dalam ruang

Sebuah ruangan yang lebih kecil ukurannya dapat dimasukkan ke dalam sebuah ruangan yang lain, dengan syarat ruangan yang lebih besar ukuran luasnya harus lebih besar dua kali lipat dibandingkan ruangan yang lebih kecil.

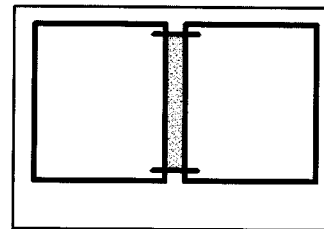
BEBERAPA APLIKASI HUBUNGAN ANTAR-RUANG



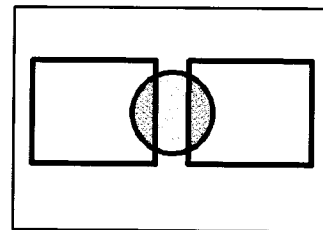
Ruang di dalam ruang



Interlocking



Ruang-ruang bersebelahan



Ruang-ruang yang dihubungkan ruang bersama

2) Ruang-ruang yang saling berkait (*interlocking*)

Aplikasi lainnya, dua buah ruangan dapat saling dihubungkan dengan keterkaitan (*interlocking*) dengan menggabungkan satu atau dua sisi kedua ruangan tersebut.

3) Ruang-ruang yang bersebelahan

Apabila luas kedua ruangan berukuran hampir sama besar, kedua ruangan ini dapat dihubungkan dalam bentuk ruang-ruang yang bersebelahan.

4) Ruang-ruang yang dihubungkan oleh sebuah ruang bersama

Aplikasi lainnya adalah dengan menghubungkan kedua ruangan dengan membuat sebuah ruangan lainnya yang berfungsi sebagai ruang bersama.

01 Interior koridor kamar hotel; contoh ruang di dalam ruang, kamar mandi di dalam kamar tidur

Lokasi : Hotel Otsu Prince, Kyoto

02 Koridor ruang peristirahatan raja; contoh ruang yang bersebelahan

Lokasi : Taman Sari, Yogyakarta



1. Pengorganisasian hubungan ruang

Bagaimana halnya mengenai pengorganisasian fungsi hubungan ruang dalam ruang, misalnya memadukan hubungan ruang antara kamar tidur dengan kamar mandi? Semuanya harus dihubungkan dengan kondisi nyata di lapangan. Pada saat menyusun program ruang, misalnya untuk mengoptimalkan ruangan yang masih terlalu luas (terkesan kosong), sebenarnya tidak mesti harus menjadi sesuatu ruangan baru atau dengan fungsi yang berbeda, tetapi dapat lebih difokuskan kepada pemanfaatan aktivitas-aktivitas yang akan berlaku. Misalnya, *interlocking* akan menjadi

lebih baik jika ruangan tersebut dibedakan antara area publik dan privatnya, karena jika hal tersebut ingin dibawa kepada paparan awam maka hal tersebut harus dapat dibuat menjadi lebih nyata.

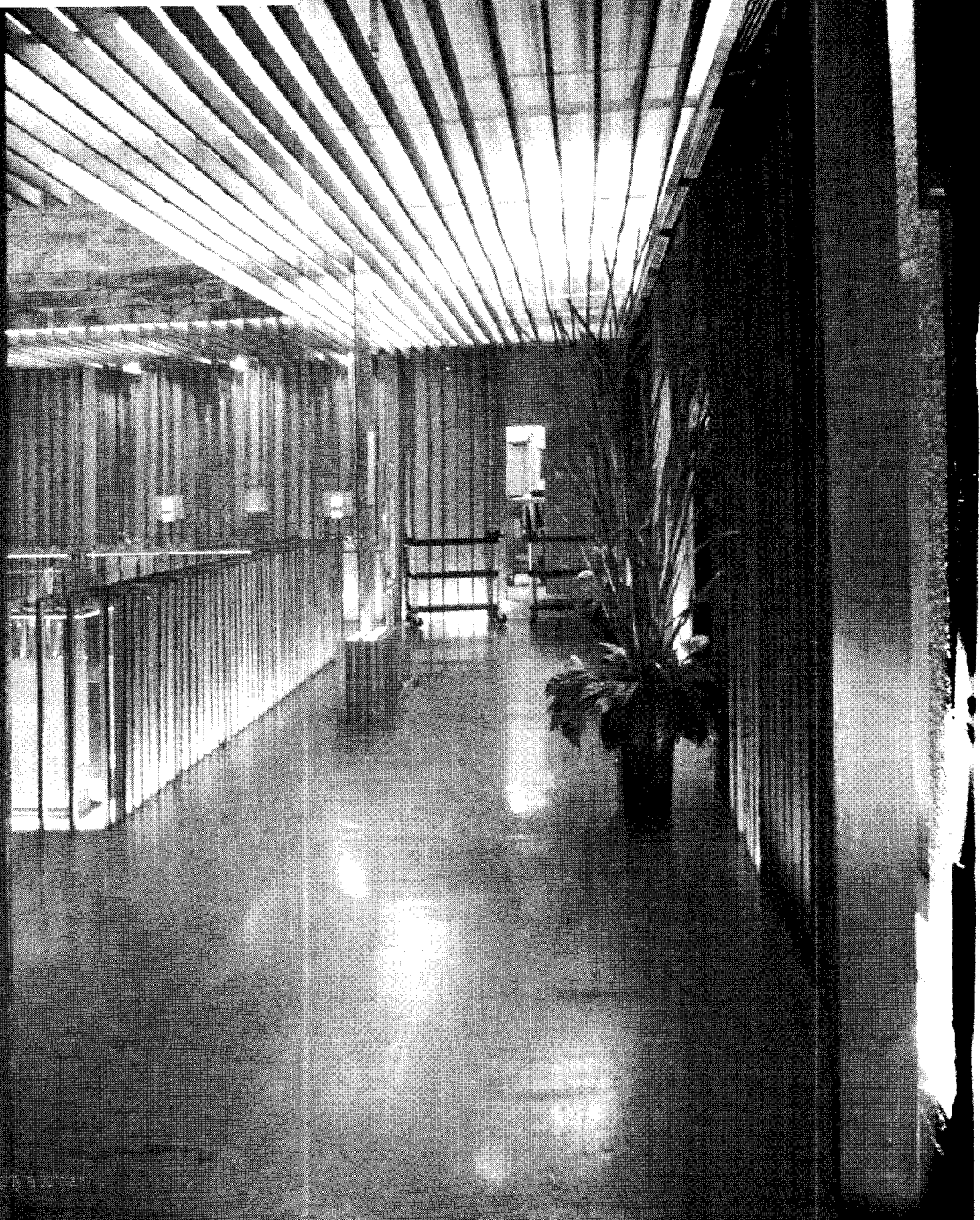
Contoh lainnya adalah saat mendesain ruang-ruang yang bersifat privat dan ruang yang bersifat publik. Ruang yang bersifat publik ini adalah ruang-ruang yang bisa diakses oleh setiap orang dan tidak ada batasannya. Sementara ruang-ruang privat merupakan ruang-ruang yang hanya bisa diakses oleh orang-orang tertentu saja.

▼ Ruang publik yang berfungsi sebagai ruang makan
Lokasi : Sky Dining, Plaza Semanggi, Jakarta



▼ Hubungan antara ruang privat dan publik

*** - Airport, Grand Indonesia, Jakarta



Dalam sebuah rumah tempat tinggal, area untuk tamu pun dapat dibagi menjadi beberapa *zoning* atau peruntukan, yaitu untuk tamu umum yang hanya bisa mengakses sampai di ruang tamu saja serta untuk tamu dekat (keluarga atau sahabat) yang bisa mengakses sampai ruang dapur, bahkan ruang tidur. Namun, tamu dekat pun akan merasa jengah ketika diajak berlama-lama dalam ruang tidur karena memang ruang tidur mempunyai batasan ruang yang jelas sebagai zona privat.

Peruntukan ruang juga harus dapat dipelajari oleh orang awam. Hubungan ruang bisa dikaitkan dengan ruang publik, ruang semiprivat, ruang privat, ruang *outdoor*, ruang *semi-indoor* atau ruang antara, dan ruang *indoor* sehingga implementasinya akan menghasilkan sebuah konsep desain interior yang nyata sesuai dengan kondisi di lapangan.

Hubungan Ruang

Model aplikasi hubungan ruang antara lain ruang dalam ruang, ruang yang saling berkaitan (*interlocking*), ruang bersebelahan, dan ruang yang dihubungkan oleh ruang bersama

2. Permainan level ruangan

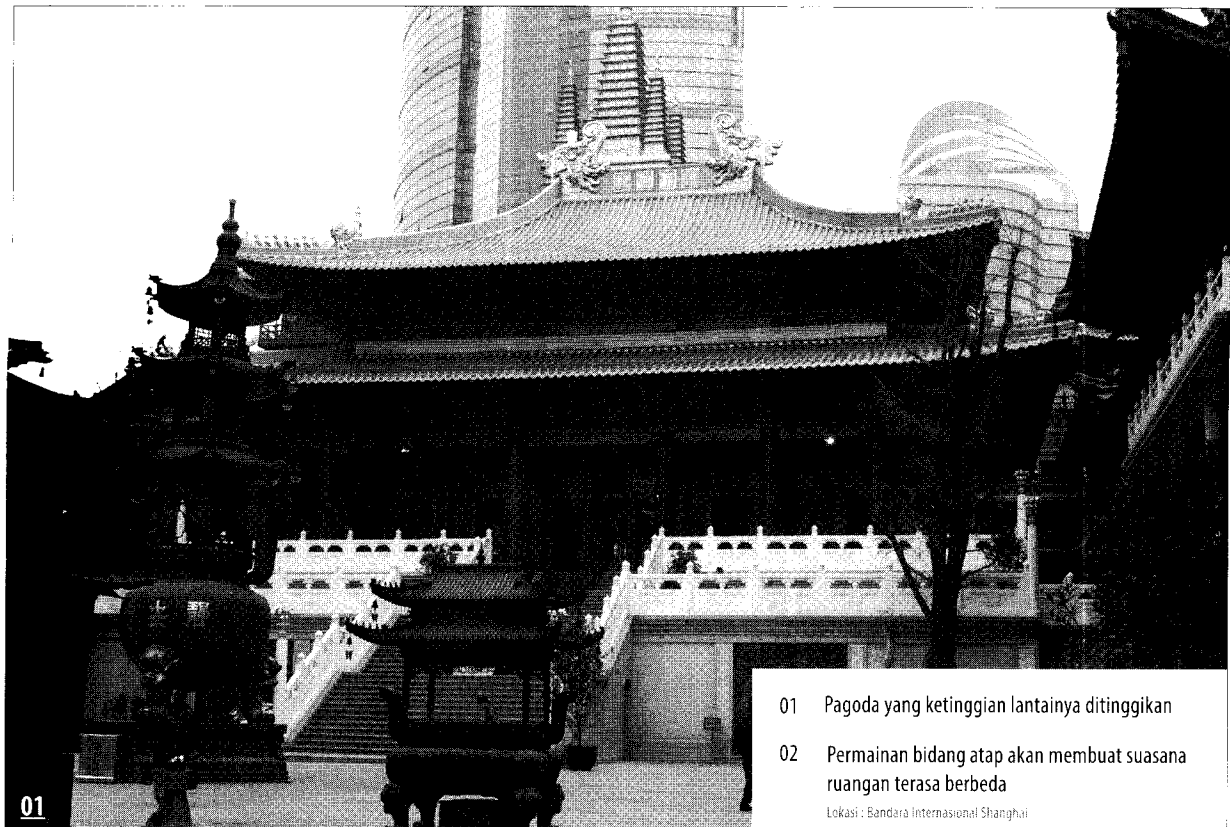
Ruang-ruang tanpa batas permanen dapat dihadirkan dengan permainan level ruangan. Permainan level ruangan dapat dilakukan dengan menaikturunkan lantai, permainan bidang atap, dan permainan *split level*.

a. Menaikkan dan menurunkan ketinggian lantai

Peninggian suatu bagian bidang tanah dengan menciptakan sebuah panggung atau podium secara struktural dan visual akan menunjang bentuk atau massa sebuah ruangan. Bidang permukaan tanah yang ditinggikan dapat berupa keadaan tapak asli atau didesain untuk membuatnya lebih tinggi dari ruang lain di sekelilingnya. Biasanya hal ini dilakukan untuk meninggikan derajat penilaian atau persepsi seseorang terhadap ruangan tersebut.

Contoh menaikkan ketinggian lantai diterapkan pada ruang ibadah. Banyak orang yang mendesain ketinggian lantai musala lebih tinggi dibandingkan lantai di depannya. Ada pula yang mendesain musala sehingga berada pada tingkat bangunan yang tertinggi dengan maksud menghormati keberadaan tempat ibadah yang dianggap sakral.

Menurunkan ketinggian lantai biasa dilakukan pada ruang dapur. Pada umumnya, level lantai dapur diturunkan ketinggiannya dibandingkan ruangan lain di dalam rumah agar kotoran dan sisa-sisa sampah masakan dari dapur hanya berada di ruangan tersebut dan tidak mengotori lantai ruangan di sebelahnya.



01

01 Pagoda yang ketinggian lantainya ditinggikan

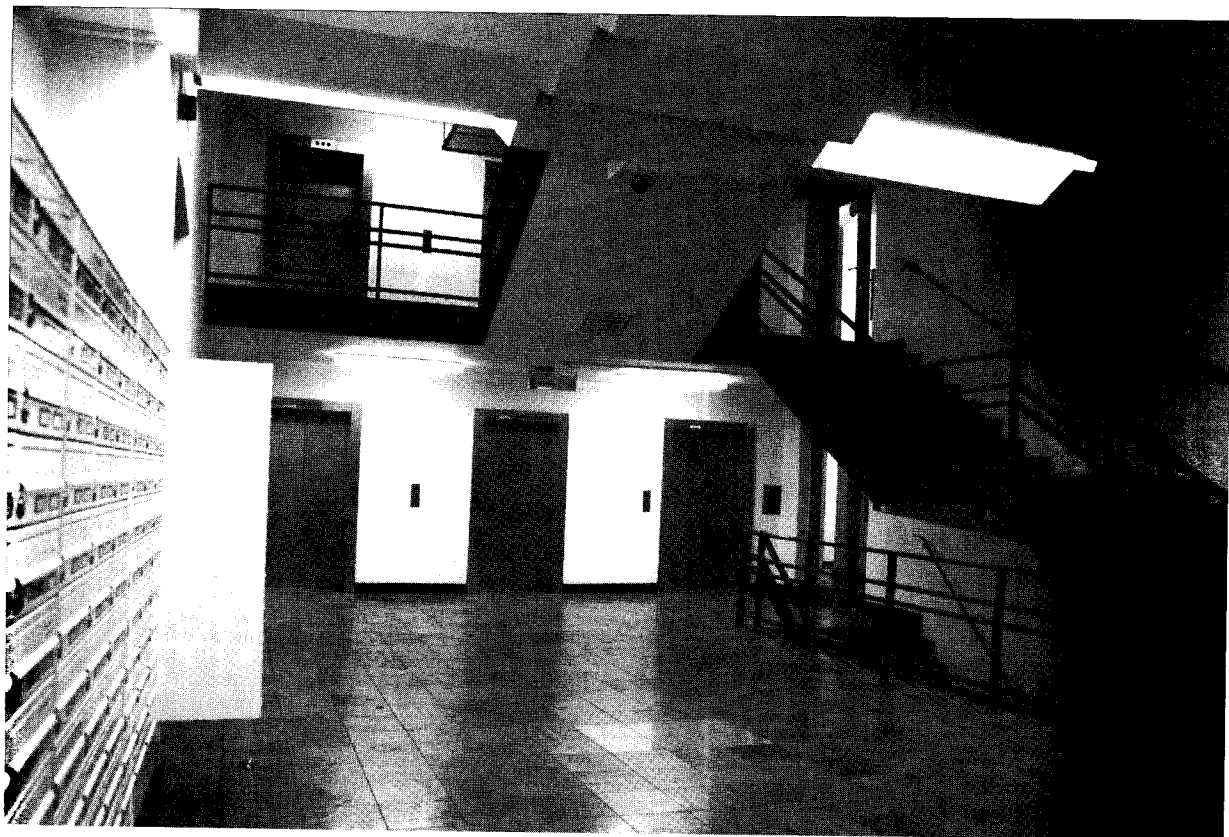
02 Permainan bidang atap akan membuat suasana ruangan terasa berbeda

Lokasi : Bandara Internasional Shanghai



02

D85



b. Permainan bidang atap

Permainan bidang atap dapat diterapkan dengan memosisikan plafon lebih rendah atau lebih tinggi. Plafon yang direndahkan akan membuat ruangan terasa melebar, sedangkan plafon yang ditinggikan akan membuat ruangan terasa lebih tinggi.

c. Lantai *split level*

Perancangan dengan metode *split level* dilakukan dengan membuat ketinggian lantai berbeda antar-ruangan. Metode ini bisa diterapkan untuk penataan alur sirkulasi dan bermanfaat pada bangunan berlahan sempit.

▲ Interior dengan lantai *split level*
Lokasi : Dormitory di Weimar, Jerman

3. Efektivitas permainan level ruangan

Bagaimana halnya dengan permainan level lantai seperti meninggikan ruang atau menurunkan ruang? Apakah cara ini efektif? Peninggian ruang atau permainan beda ketinggian biasanya selalu digunakan jika berhadapan dengan lahan yang terbatas atau sempit, misalnya dengan membuat perbedaan level ketinggian antara ruang keluarga dan ruang makan. Cara ini efektif karena dapat membuat ruangan-ruangan

Permainan Level

Aplikasi permainan level dapat dilakukan dengan menaikkan dan menurunkan ketinggian lantai, permainan bidang atap, dan lantai *split level*

tersebut terasa lebih lega dan luas meski kesan batas antar-ruangnya tetap ada. Klien pun akan merasa lebih senang dengan desain yang menggunakan permainan level ruang dibandingkan rancangan dengan pembatas masif seperti dinding atau partisi.

Masalah dapat timbul jika desain interior ingin menggunakan peninggian atau penurunan level ruang, tetapi akses ruangan menjadi sulit dijangkau oleh pengguna kursi roda atau orang lanjut usia. Bagaimana solusi untuk menyikapi masalah ini? Desainer perlu memerhatikan konsep awal yang diinginkan oleh pengguna. Ruangan yang akan berfungsi sebagai ruang publik, seperti ruang kelas, ruangan di rumah sakit, atau gedung pertunjukan, tentu berbeda

dengan ruangan yang bersifat lebih privat, seperti ruangan-ruangan di dalam sebuah rumah milik perorangan. Tentunya desainer perlu mempertimbangkan desain sebuah ruangan dengan kemudahan akses untuk semua pihak apabila memang ruangan tersebut akan diperuntukkan untuk kepentingan publik. Akan tetapi, bila ruangan tersebut digunakan untuk kepentingan personal atau individu, pertimbangan aksesibilitas ini dapat dinomorduakan.

Perancang atau desainer juga dapat membuat perhitungan dan perencanaan dari segi permanen atau tidaknya bangunan yang akan dibuat. Ruangan yang akan digunakan untuk waktu yang lama (permanen) rancangannya bisa dibedakan dengan bangunan yang hanya akan ditinggali untuk sementara (temporer).

Jika ingin mendesain bangunan yang akan digunakan dalam jangka waktu lama, seperti rumah untuk ditinggali hingga penghuninya lanjut usia, desain ruangan perlu dicermati. Ruangan dalam bangunan yang akan ditempati untuk waktu yang lama tentu membutuhkan perhitungan dan perencanaan yang lebih matang. Desain ruangan dengan permainan level ruang dalam bangunan dengan tipe ini perlu dikaji lagi urgensinya karena nantinya akan dibutuhkan *ramp pada titik-titik tertentu*. Perbedaan tinggi antar-ruangan idealnya juga didesain dengan ketinggian tidak lebih dari setengah meter sehingga lebih memudahkan aksesibilitas.

E. Dimensi dan Skala

Bentuk atau ruang yang indah dipengaruhi juga oleh faktor dimensi dan skala. Dua faktor ini sangat terkait dengan ukuran dan besar-kecil bentuk atau ruang. Konsep-konsep berikut dapat digunakan untuk menentukan dimensi dan skala yang tepat. Pembahasan dimensi dan skala meliputi konsep *golden section*, *renaissance*, modular, dan *ken*.

1. Konsep *golden section*

Golden section dapat didefinisikan secara geometris sebagai sebuah garis yang terbagi sedemikian rupa. Bagian yang lebih kecil dibandingkan dengan bagian yang lebih besar sebagai bagian yang besar terhadap

keseluruhannya. Hal itu dapat ditunjukkan secara aljabar dengan membandingkan dua rasio sebagai berikut.

$$a/b = b/a+b$$

Konsep dimensi dengan menggunakan prinsip *golden section* atau yang juga disebut *golden ratio* ini adalah sebuah konsep klasik yang menggunakan perhitungan rumus kesetaraan matematis terhadap ukuran/ dimensi panjang (a) dan tinggi (b) sebuah objek sehingga akan menghasilkan sebuah tatanan proporsi seni. Konsep ini biasanya digunakan pada kuil-kuil atau bangunan publik berskala besar untuk menunjukkan kemegahannya.

▼ Konsep proporsi *golden section* pada bangunan Columbia University, New York



2. Konsep *renaissance*

Pythagoras menemukan bahwa sistem konsonan musik Yunani dapat dinyatakan oleh suatu peningkatan angka sederhana 1 : 2 : 3 : 4, dan rasio-rasionya 1 : 2, 1 : 3, 2 : 3, atau 3 : 4. Rasio tersebut membuat orang-orang Yunani percaya bahwa mereka telah menemukan kunci rahasia harmoni yang mengatur seluruh alam. Arsitek-arsitek zaman *renaissance* memercayai bahwa bangunan-bangunan mereka harus menjadi bagian dari suatu tata aturan yang lebih tinggi, kembali kepada sistem proporsi-proporsi matematis Yunani. Ada tiga cara untuk membuat tata urutan tersebut, yaitu secara matematis, geometris, dan harmonis.

Matematis: c-b c

b-a c misalnya 1, 2, 3 atau 6, 9, 12

Geometris: c-b c

b-a b misalnya 1, 2, 4 atau 4, 6, 9

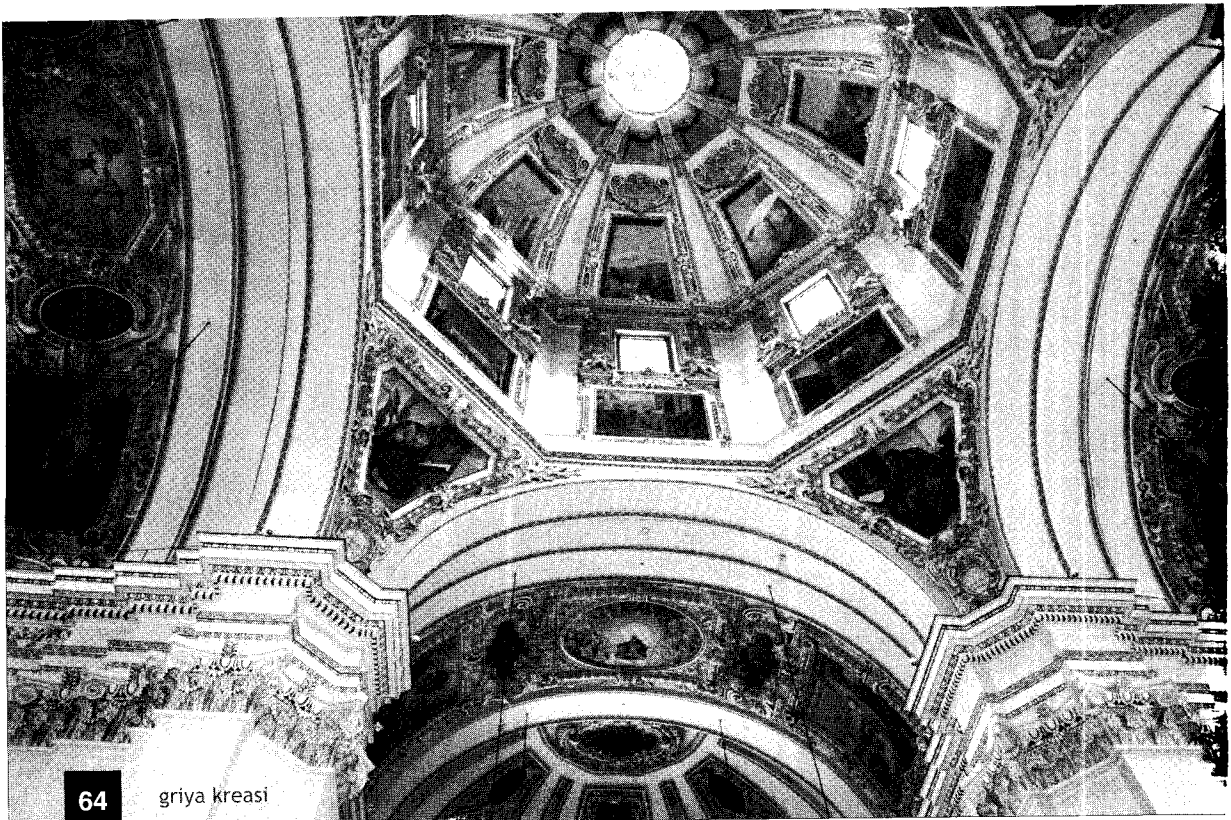
Harmonis: c-b c

b-a a misalnya 2, 3, 6 atau 6, 8, 12

Di dalam tiap-tiap cara (b) antara dua buah lebar ruang yang ekstrem (a) dan panjang (c) adalah tinggi ruang.

▼ Penerapan konsep *renaissance* pada interior katedral

Lokasi: Salzburg Cathedral, Austria



3. Konsep modular

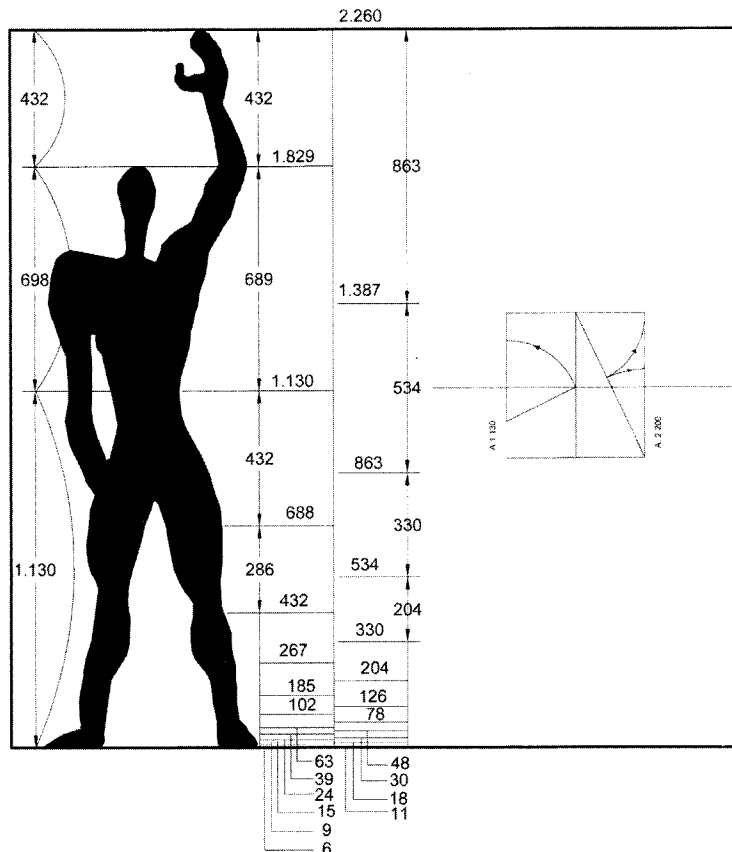
Le Corbusier mengembangkan sistem proporsinya yang disebut "modular" untuk menyusun "dimensi-dimensi pengisi" dan "yang diisi". Modular tidak hanya berupa suatu deret angka-angka yang mengandung harmoni, tetapi sebagai suatu sistem (modul) pengukuran yang dapat mengatur panjang, permukaan dan volume, serta selalu mempertahankan skala manusia.

4. Konsep ken

Terdapat satuan ukuran tradisional Jepang yang disebut *shaku*, yang sebenarnya asal-usulnya dari Cina. Besarnya hampir sama dengan ukuran *feet* di Inggris dan dapat dibagi menjadi satuan perpuluhan. Satuan ukuran lainnya adalah *ken* yang dikenal pada zaman pertengahan Jepang.

Ken dihitung menggunakan ukuran ganjil seperti 3 x 3 atau 5 x 5. Sebuah *ken* dibagi menjadi enam *shaku*, dengan setiap *shaku*

▼ Skema konsep modular yang dikembangkan oleh arsitek Le Corbusier

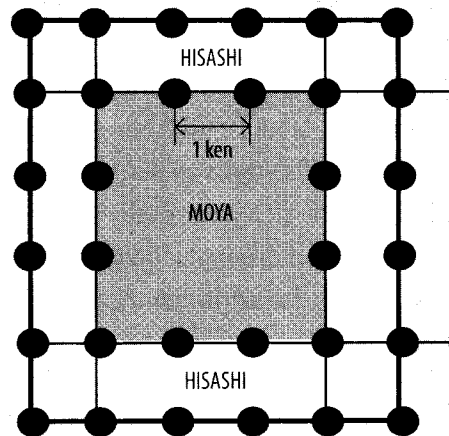


setara dengan satu *sun*. Pada gambar denah di samping, terlihat susunan sekumpulan "*ken moya*" (3 x 3) yang dilingkupi oleh "*ken hisashi*" (5 x 5).

Pada masa Toyotomi Hideyoshi (pemimpin Jepang pada abad XVI), satu *ken* setara dengan 1,97 meter, dan pada masa pemerintahan klan Shogun Tokugawa (pemerintahan militer Jepang) satu *ken* direduksi (diperkecil) ukurannya menjadi 1,818 meter.

Ken tidak seperti modul pada susunan klasik Eropa, yaitu garis tengah sebuah kolom bervariasi dengan ukuran suatu bangunan. *Ken* menjadi ukuran mutlak dari penskalaan rumah-rumah tinggal di Jepang.

UKURAN SATU KEN



▼ Konsep *ken* pada penataan interior bangunan di Jepang



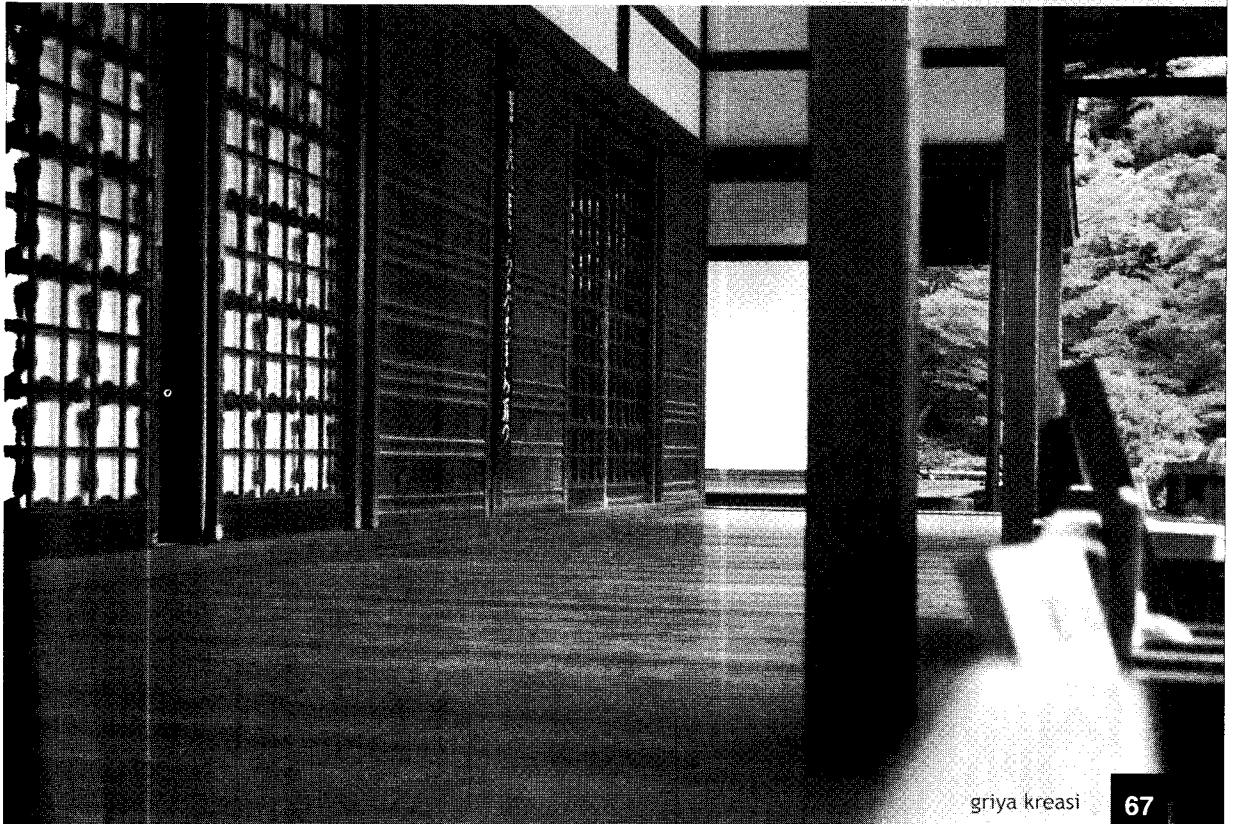
Meskipun pada mulanya hanya digunakan untuk menetapkan jarak dari dua buah kolom dengan ukuran yang bermacam-macam, konsep *ken* di Jepang kemudian dibakukan untuk perancangan arsitektur dan interior rumah tinggal, terutama untuk membuat pola lantai dengan *tatami* (tikar dari bambu). *Ken* juga digunakan sebagai ukuran untuk menentukan interval (jarak) antarkolom. Penggunaan *ken* dapat dilihat pada bangunan-bangunan rumah tinggal tradisional di Jepang dan terutama pada bangunan peribadatan, yaitu kuil (*temple*) dan tempat ibadah agama Shinto (*shrine*).

Dimensi dan Skala

Konsep untuk membuat dimensi dan skala sebuah interior terdiri dari *golden section*, *renaissance*, modular, dan *ken*

▼ Penerapan konsep *ken* pada salah satu kuil di Jepang

Lokasi : Silver Temple, Ginkaku-Ji, Kyoto



F. Prinsip Susunan Bentuk

Agar tercapai harmonisasi tata ruang, beberapa bentuk seharusnya disusun dengan prinsip dan susunan yang terdiri atas sumbu, simetri, irama, datum, dan transformasi.

1. Sumbu

Sebuah garis terbentuk oleh dua buah titik di dalam ruang yang terhadapnya bentuk-bentuk dan ruang-ruang dapat disusun. Sumbu adalah sarana yang paling penting untuk mengorganisasi bentuk-bentuk dan ruang-ruang dalam arsitektur. Walaupun wujudnya tidak nyata (maya), sumbu adalah sesuatu yang kuat, menguasai, dan mengatur.

Sumbu harus mempunyai keseimbangan. Penempatan unsur-unsur sebuah sumbu akan menentukan visualnya menjadi sederhana atau mencolok, berstruktur bebas atau ketat, serta kaya dalam rupa atau monoton.

Sumbu haruslah sesuatu yang bentuknya linier, mempunyai kualitas panjang dan arah yang menimbulkan gerak dan pandangan sepanjang jalannya.

Sebagai definisinya, suatu sumbu harus diakhiri pada kedua ujungnya. Suatu sumbu dapat juga dibentuk oleh suatu susunan yang simetris dari bentuk dan ruang. Bagian ujung sumbu akan mendapat perhatian visual.

2. Simetri

Simetri diartikan sebagai distribusi bentuk-bentuk dan ruang-ruang yang sama dan seimbang terhadap suatu garis bersama (sumbu) atau titik (pusat). Kondisi simetri harus mempunyai sumbu atau pusat untuk melakukan strukturisasi bentuk dan ruang. Pada dasarnya ada dua macam simetri.

- **Simetri bilateral**, mengacu pada susunan yang seimbang dari unsur-unsur yang sama terhadap suatu sumbu yang sama.
- **Simetri radial**, terdiri dari unsur-unsur yang sama dan seimbang terhadap dua sumbu atau lebih yang berpotongan pada suatu titik pusat.

Suatu komposisi arsitektur dapat memanfaatkan pola simetri untuk mengorganisasi bentuk dan ruangnya. Seluruh organisasi bangunan dapat dibuat simetri, atau hanya pada bagian tertentu dari bangunan. Pengorganisasian simetris dapat digunakan pada sebuah ruangan yang paling menonjol atau penting dalam sebuah bangunan.

3. Hierarki

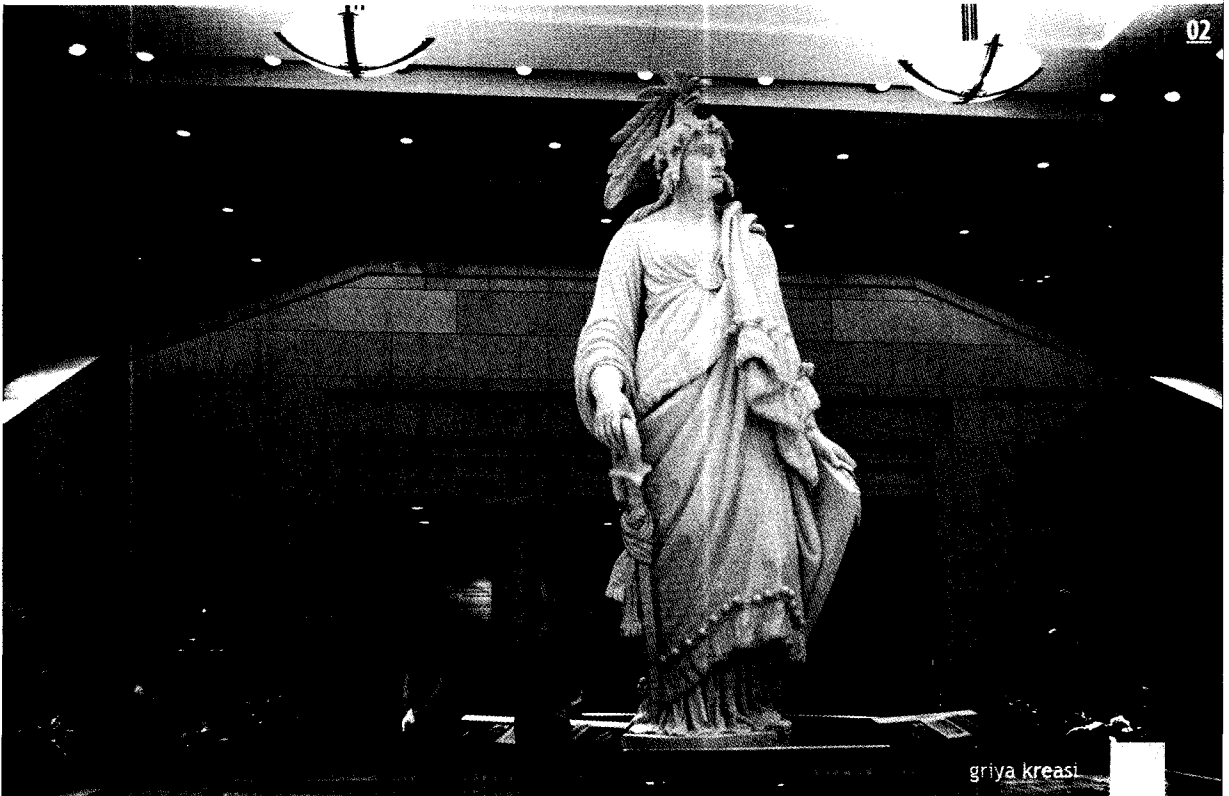
Hierarki adalah penekanan suatu hal yang penting atau menyolok dari suatu bentuk atau ruang menurut besarnya, potongan, atau penempatan secara relatif terhadap bentuk-bentuk dan ruang-ruang lain dari suatu organisasi. Hierarki menunjukkan derajat kepentingan dari sebuah bentuk atau ruang,

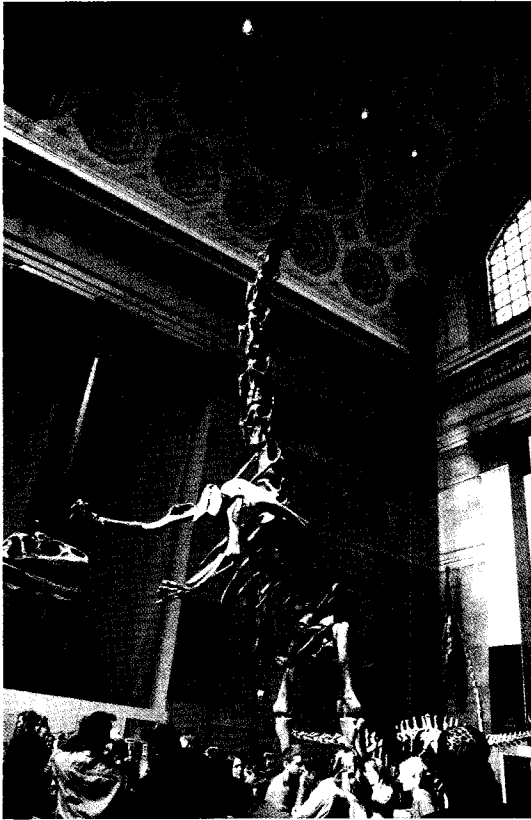


Kolam *reflecting pool* menjadi sumbu antara bangunan
Lincoln Memorial dan Washington Monument

Konsep simetris pada penataan interior ruangan

Lokasi : Visitors' Center, US State Capitol





Bentuk kerangka dinosaurus yang ditinggikan sehingga mengesankan hierarki simbolis, yaitu kepentingan objek tersebut dibandingkan objek lainnya dalam sebuah ruangan pameran

Lokasi: American Museum of Natural History, New York

serta peran-peran fungsional, formal, dan simbolis di dalam organisasinya.

Sistem penilaian untuk mengukur kepentingan ini bersifat relatif, bergantung pada kebutuhan dan keinginan dari para pemakai dan perancangannya. Nilai tersebut bersifat individu, bersama, pribadi, atau kebudayaan (objektif).

Bila bersifat simbolis, ruang atau bentuk yang paling penting akan ditempatkan di area paling atas. Demikian halnya sebuah bentuk atau ruang yang dianggap sebagai sesuatu yang penting atau menonjol terhadap suatu organisasi. Bentuk atau ruang tersebut harus dibuat tampak unik/berbeda dibandingkan bentuk atau ruangan lainnya, dan dapat di rancang dengan pembedaan ukuran, pembedaan bentuk, dan penempatan.

Suatu bentuk atau ruang akan menguasai suatu komposisi arsitektur dengan mendesainnya dalam ukuran sangat berbeda dibandingkan dengan bentuk atau ruang lainnya. Biasanya dibuat dengan ukuran lebih besar.

Bentuk dan ruang dapat dibuat tampak dominan dan menjadi penting dengan mendesainnya dalam bentuk yang berbeda dibandingkan bentuk atau ruang lainnya yang ada di dalam komposisi tersebut sehingga akan timbul kontras. Hal lain yang harus dipertimbangkan adalah memilih wujud yang juga cocok dengan fungsi dan kegunaannya.

Bentuk dan ruang dapat ditempatkan pada lokasi yang paling strategis agar perhatian orang tertuju padanya, misalnya dari tata letak perabotnya. Ada dua macam prinsip tata letak.

- **Tata letak dengan konfigurasi U,**
membuat ruangan terkesan lebih hangat
- **Tata letak dengan konfigurasi L,**
membuat ruangan terkesan lebih lapang

Beberapa lokasi atau area penempatan yang strategis secara hierarkis:

- akhir pada suatu organisasi linier atau sumbu,
- titik pusat dari suatu organisasi simetris,
- titik fokus dari organisasi terpusat/radial,
- terletak di atas, di bawah, atau di dalam bagian depan suatu komposisi.

Sebagai contoh Gedung Dewan Legislatif, Kompleks Parlemen, Candigarh, India (Le Corbusier) dan Balai Kota, Seinajoki (Alvar Aalto). Hierarki pada bangunan ini ditentukan oleh ukuran, integritas, serta kesan bentuk dan ruang.

Irama merupakan penggunaan pola-pola yang sama dan resultan dari ritme tertentu untuk mengorganisasi satu serial bentuk-bentuk atau ruang-ruang yang serupa.

Irama/pengulangan pada kolom interior ruangan

di Gedung Dewan Legislatif, Candigarh, India



Irama juga dapat diartikan sebagai pengulangan garis, bentuk, wujud, atau warna secara teratur atau harmonis. Pengulangan berfungsi sebagai suatu alat untuk mengorganisasi bentuk dan ruang di dalam arsitektur.

Hampir setiap bangunan memasukkan unsur-unsur yang sifatnya berulang dalam desainnya, seperti kolom dan balok untuk membentuk bentang dan modul struktural. Jendela dan pintu juga didesain secara berulang untuk melubangi permukaan bangunan (fasad) sehingga cahaya, udara, pemandangan, dan manusia dapat memasuki ruang di dalamnya.

Sebagai contoh, *rotunda* pada gedung US State Capitol (lihat gambar halaman 71). Bangunan ini terdapat pengulangan elemen kolom pada interiornya.

Sebuah garis, bidang, atau ruang yang oleh karena kesinambungan dan keteraturannya berguna untuk mengumpulkan, mengelompokkan, dan mengorganisasi suatu pola bentuk-bentuk dan ruang-ruang.

Datum mengorganisasi suatu pola acak bentuk dan ruang melalui keteraturan

Datum pada pola interior gedung

Lokasi: US State Capitol



kontinuitas dan kehadirannya yang konstan. Sebagai contoh, garis-garis lagu berfungsi sebagai suatu datum yang memberi dasar visual untuk membaca not dan irama dari setiap nada.

Keteraturan jarak dan kesinambungannya akan mempertegas perbedaan sebuah datum di antara sederetan not lainnya. Datum dapat juga berbentuk bidang ataupun ruang.

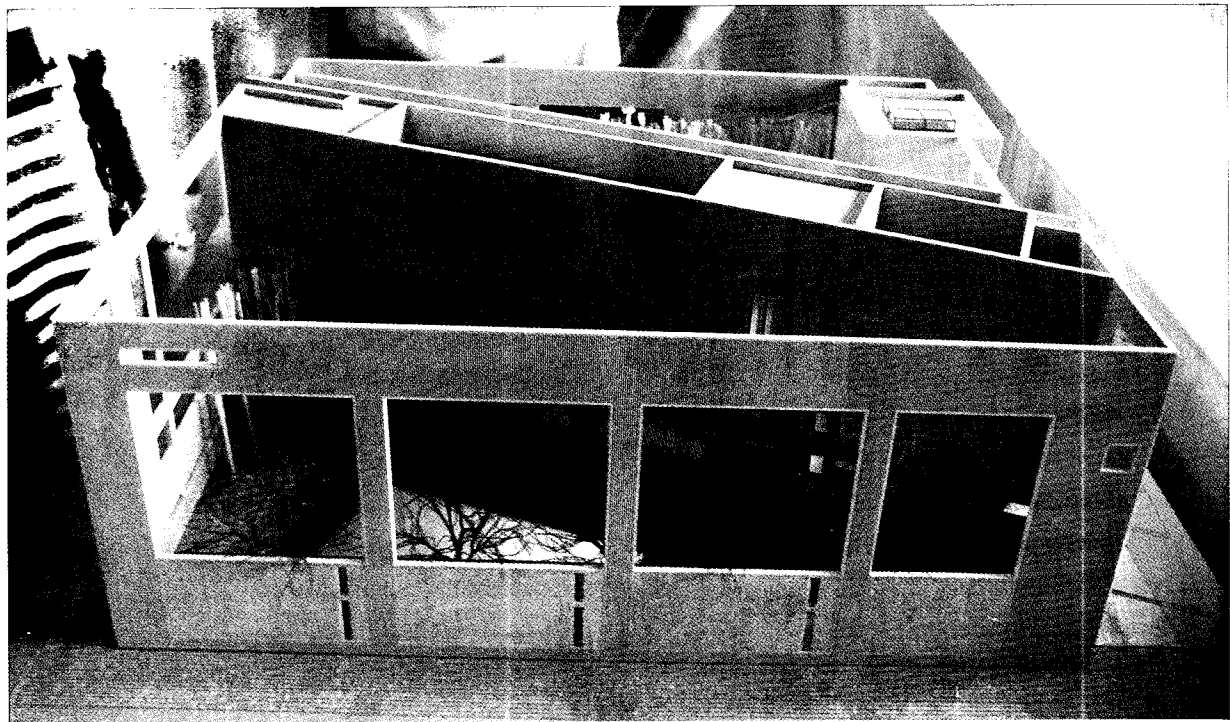
Prinsip-prinsip tentang konsep-konsep arsitektur atau organisasi dapat dipertahankan, diperkuat, dan dibangun melalui sederetan manipulasi dan transformasi.

Transformasi memungkinkan seorang desainer untuk memilih purwa rupa model arsitektur yang struktur, bentuk, dan penyusunan unsur-unsurnya cocok dan sesuai, kemudian mengubahnya melalui sederetan manipulasi abstrak untuk menanggapi kondisi tertentu.

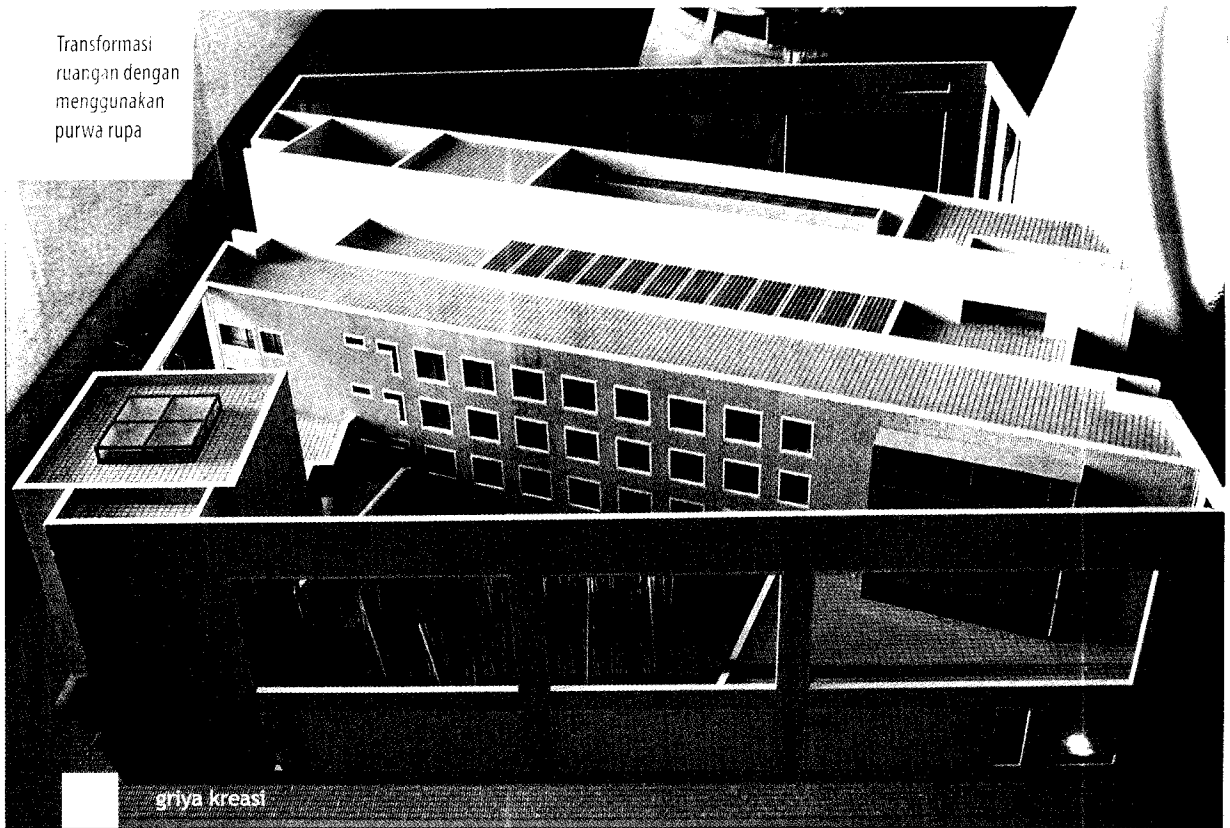
Transformasi pertama-tama menuntut sistem penyusunan dari model yang sebelumnya atau purwa rupa yang diterima dan dimengerti sehingga melalui urutan perubahan-perubahan terbatas dan pertukaran-pertukaran, konsep

Bentuk jembatan di Hangzhou yang mengambil ide dari transformasi bentuk punggung naga





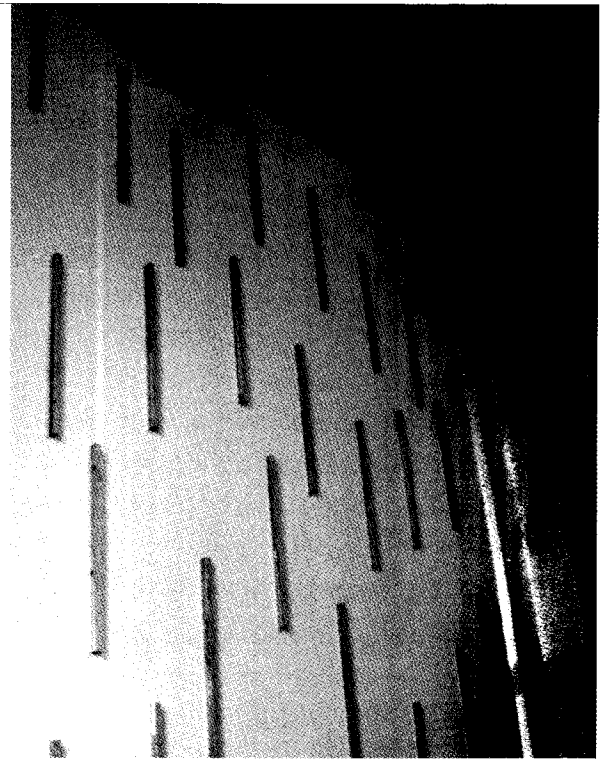
Transformasi
ruangan dengan
menggunakan
purwa rupa



perancangan yang asli dapat dijelaskan, diperkuat, dan dikembangkan, bukannya dihancurkan.

Sebagai contoh, Perpustakaan Seinajoki, Finlandia; Perpustakaan Rovaniemi, Finlandia; dan Perpustakaan Mount Angel, Oregon. Contoh tersebut menunjukkan perubahan bentuk dari luar ke dalam pada elemen-elemen penting dalam bangunan. Pada bangunan ini terjadi transformasi arah dan perubahan pada bentuk yang berdampingan.

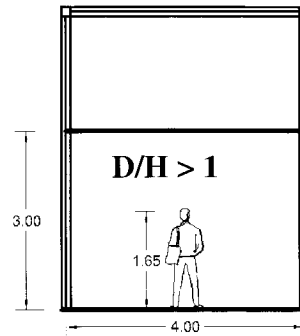
Proses transformasi lebih difokuskan dalam hal transformasi bentuk. Transformasi desain biasanya berawal dari ide si pemilik atau pengguna, seperti halnya pada proses tahapan desain saat desainer membuat beberapa denah alternatif, kemudian dilanjutkan dengan proses desain tiga dimensi. Dari beberapa alternatif tersebut, dua atau tiga alternatif yang dipilih kemudian didiskusikan untuk dipilih kembali yang paling sesuai dengan kebutuhan. Wujud lain dari transformasi itu, misalnya, dari kegemaran atau hobi pengguna ruangan yang senang bermain piano. Bentuk piano kemudian menjadi ide desain atau ide konsep awal yang selanjutnya dimasukkan ke dalam desain. Misalnya, dengan mendesain pola partisi yang mirip tuts-tuts piano.



Ornamen partisi ruangan yang mengambil motif dari transformasi bentuk garis vertikal

Penyusunan bentuk dapat menggunakan prinsip sumbu, simetri, hierarki, irama, datum, dan transformasi

Konsep visual untuk interior lebih menekankan kepada mata sebagai optik atau alat bantu visual. Penangkapan optik mata sebagai alat bantu visual ini sering kali berbeda dengan bentuk yang sebenarnya. Beberapa konsep visual interior, yaitu konsep komposisi D/H, konsep di dalam dan di luar (*inside and outside*), serta konsep melihat dari dalam dan dari luar (*view from within and without*).

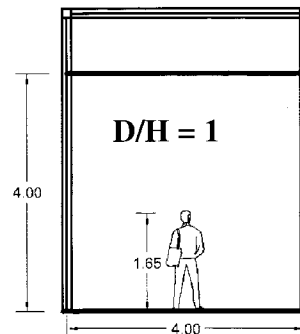


Ruang terlihat menyempit

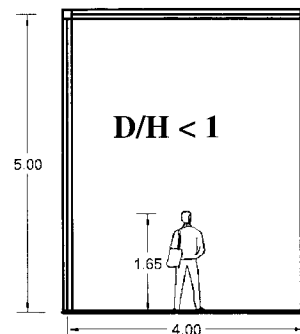
Konsep komposisi ini tadinya merupakan konsep untuk perancangan ruang luar dan lanskap yang juga dapat diterapkan untuk perancangan interior, dengan modifikasi tertentu.

Yoshinobu Ashihara menjelaskan bahwa komposisi D/H bergantung pada rasio perbandingan antara bidang alas dan tinggi bidang di depannya. Proporsi tersebut menggunakan D untuk tinggi bidang depan dan H sebagai bidang alas, dengan perbandingan sebagai berikut.

- $D/H > 1$, ruangan akan terlihat sempit dan penuh sesak
- $D/H = 1$, sebuah keseimbangan tercipta antara tinggi dan jarak
- $D/H < 1$, ruangan terlihat menjadi lebih luas



Tercipta keseimbangan tinggi dan jarak



Ruang terlihat meluas

Pada beberapa bagian dunia, ruang interior dan eksterior mempunyai sebuah kesamaan dalam penataan bentuk, perabot, dan hiasan.

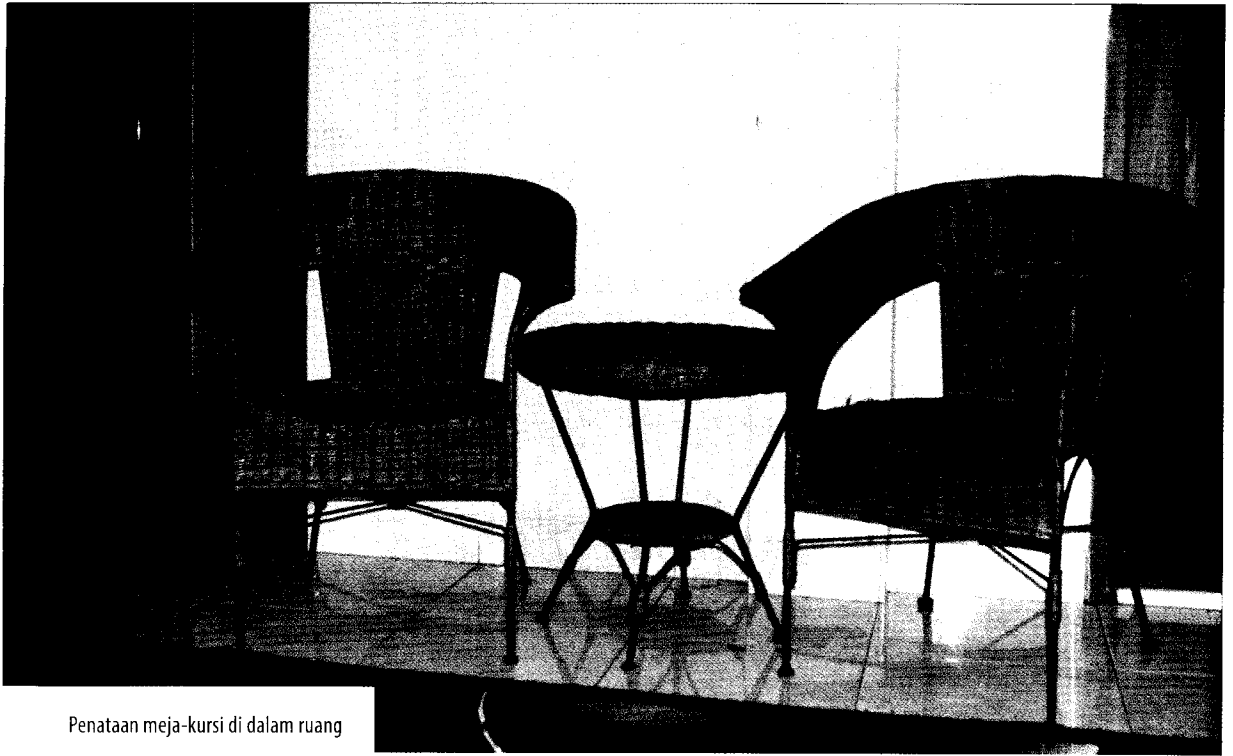
Contohnya dapat dilihat pada gambar halaman 78. Saat sebuah set meja dan kursi diletakkan di dalam ruangan akan terlihat berbeda dengan saat set meja dan kursi tersebut diletakkan di luar ruangan. Hal ini disebut sebagai ilusi optik.

Suatu bentuk, perabot, dan hiasan akan terlihat berbeda pada saat dilihat dari dalam (*inside*) atau dari luar (*outside*).

Konstruksi bangunan tukang batu di negara-negara barat (wilayah benua Eropa) dan di negara-negara timur (benua Asia) mempunyai perbedaan penekanan pada konsep penataan interior dan eksteriornya. Di barat, penekanan lebih ditujukan kepada perancangan interior (*indoor*), sedangkan di timur penekanannya lebih kepada perancangan taman-taman (*outdoor*).

Contohnya pada penataan arsitektur dan interior *gothic*, *renaissance*, dan *baroque* di belahan barat (Eropa) yang menyajikan bentuk bangunan dan interior yang mengesankan saat dilihat dari luar. Sebaliknya, penataan taman-taman (*outdoor*) pada rumah-rumah di negara Asia didesain khusus untuk dilihat dari dalam ke luar.

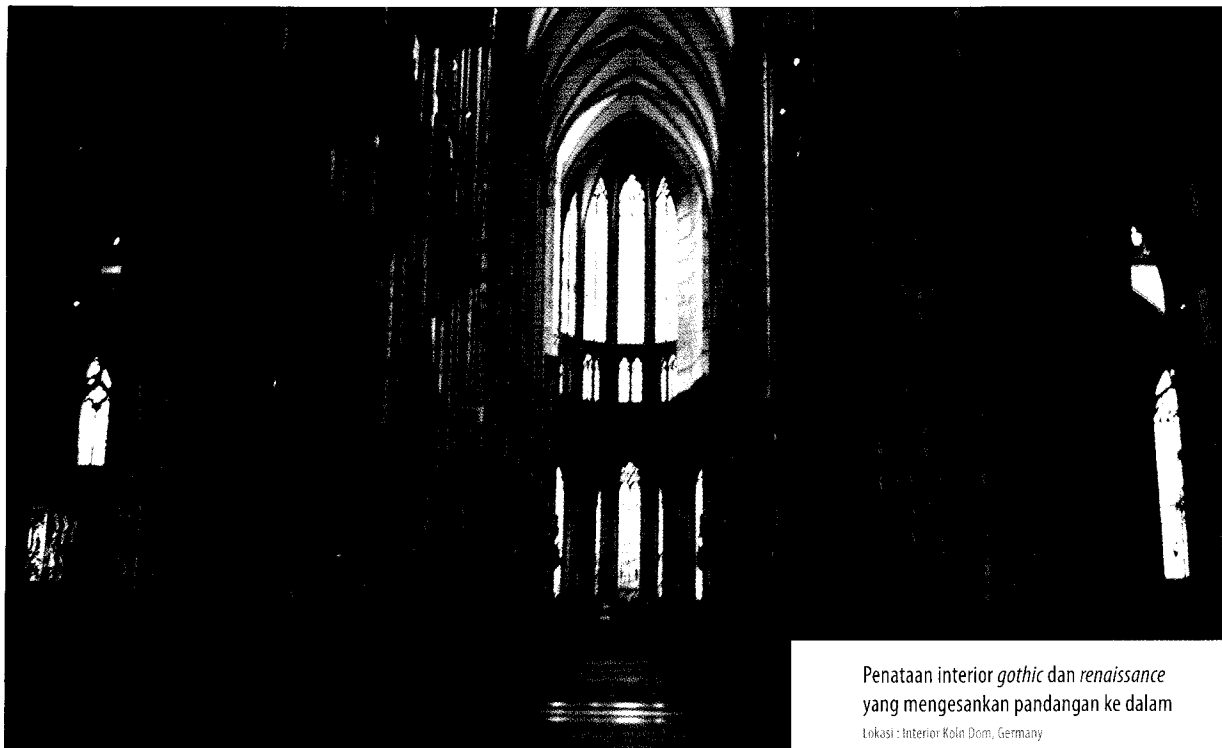
Konsep visual untuk penataan interior terdiri atas konsep D/H, konsep di dalam dan di luar (*inside and outside*), serta konsep melihat dari dalam dan dari luar (*view from within and without*)



Penataan meja-kursi di dalam ruang



Penataan meja-kursi di luar ruang



Penataan interior *gothic* dan *renaissance* yang mengesankan pandangan ke dalam

Lokasi : Interior Kolin Dom, Germany

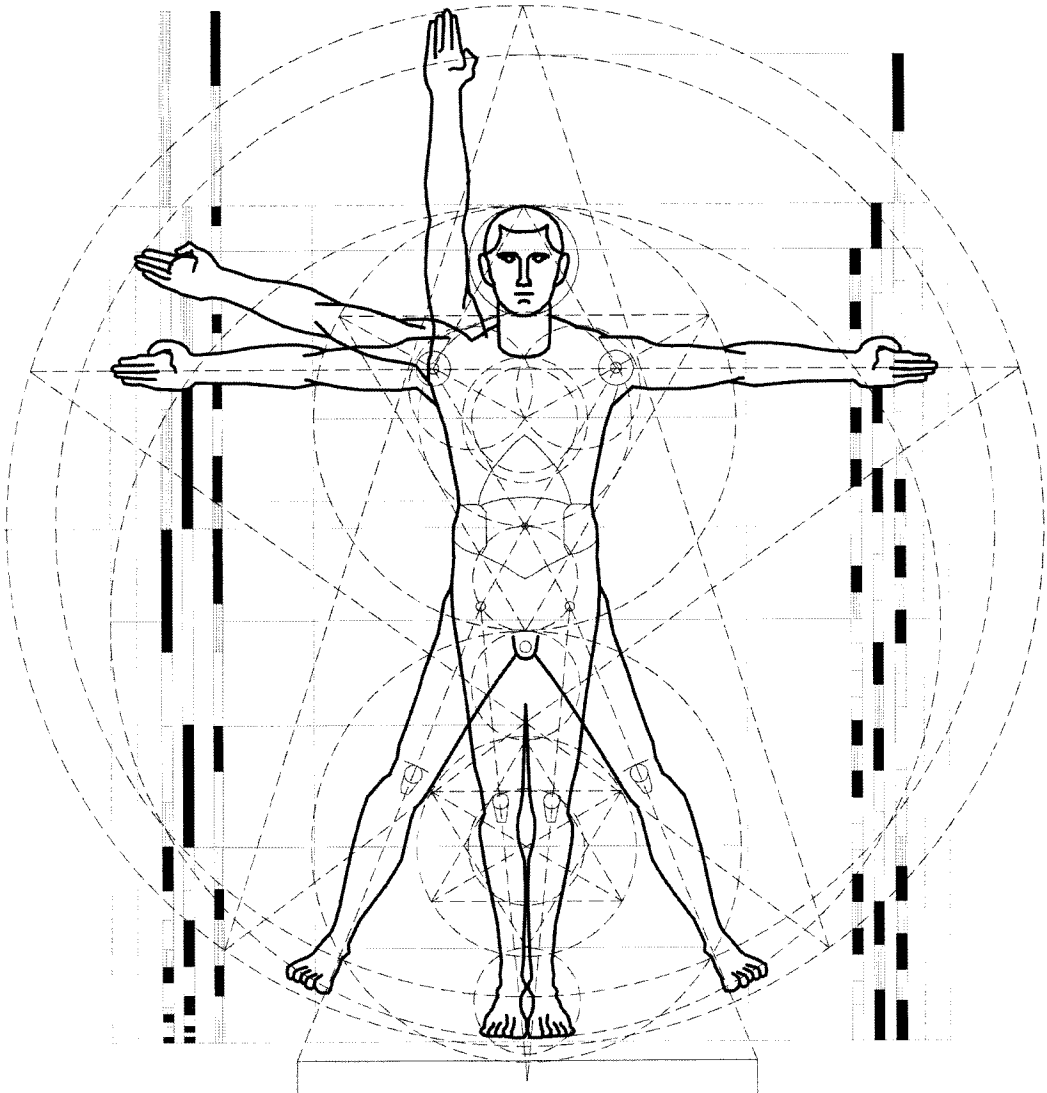
Penataan interior bangunan di Jepang yang didesain khusus dilihat dari dalam

Lokasi : Interior Ginkaku-ji Temple, Kyoto



H. Konsep Proporsi Tubuh Manusia

Sistem proporsi antropomorfis didasarkan pada dimensi dan proporsi-proporsi tubuh manusia.



I. Konsep Skala

Jika proporsi bertitik tolak kepada hubungan matematis antara ukuran, bentuk, atau ruang yang sebenarnya maka skala bertitik tolak terhadap bagaimana seseorang memandang besarnya unsur sebuah bangunan atau ruang secara relatif terhadap bentuk-bentuk lainnya.

Pada saat mengukur besarnya suatu unsur secara visual, seseorang cenderung menggunakan unsur-unsur lain yang telah dikenal ukurannya dalam kaitannya sebagai alat pengukur. Hal seperti ini dikenal sebagai unsur-unsur pemberi skala, yang dibedakan menjadi dua kategori.

- **Skala umum**, ukuran relatif sebuah unsur bangunan terhadap bentuk-bentuk lain di dalam lingkungannya.
- **Skala manusia**, ukuran relatif sebuah unsur bangunan atau ruang secara terhadap dimensi dan proporsi tubuh manusia.

Berhati-hati saat mencari referensi skala ini, terutama karena kebanyakan buku dan referensi dari luar menggunakan standar tubuh orang barat yang tinggi dan besar. Sementara orang Asia dan lebih khususnya Indonesia ukuran tubuhnya lebih kecil. Sebuah konsensus bersama yang dapat dijadikan acuan adalah bahwa ukuran/skala untuk orang Asia didapatkan dengan mengurangi 10% dari ukuran standar internasional.

Standar Ergonomis Asia
= Standar Internasional - (10% x Standar Internasional)

Konsep Skala

Konsep skala bertitik tolak terhadap bagaimana seseorang memandang besarnya unsur sebuah bangunan atau ruang secara relatif terhadap bentuk-bentuk lainnya.

J. Latihan Membuat Konsep

Pada tahap ini peserta mata kuliah dilatih untuk

- mengenali teori-teori konsep desain interior,
- mempelajari beberapa karya desainer interior yang sudah dikerjakan,
- mengenali kelebihan dan kekurangan konsep desain interior,
- menentukan spesifikasi konsep dari karya desainer interior tersebut, dan
- mendesain ruangan dengan konsep interior yang sudah dipelajari.

1. Tahapan latihan

Proses mendesain ruangan interior dapat dilakukan dalam beberapa tahapan:

- menentukan fungsi dan aktivitas yang ada di dalam ruangan tersebut,
- menentukan jenis perabot yang akan digunakan,
- latihan membuat zonasi perabot,
- latihan membuat denah perabot,
- latihan membuat produk tiga dimensi ruangan, dan
- latihan membuat *rendering* tiga dimensi ruangan.

2. Tujuan latihan

Tujuan yang diharapkan setelah melakukan latihan ini adalah

- memperluas pengetahuan tentang konsep-konsep dalam desain interior,
- meningkatkan pengetahuan tentang material, serta
- meningkatkan *skill* dan teknik menggambar (dua dimesi dan tiga dimensi).

Ruang makan dan dapur bergaya Rustic

Rustic

Fungsi:

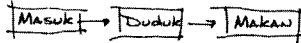
- Ruang makan untuk makan
- Dapur untuk memasak

User:

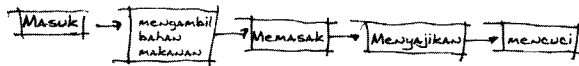
- anggota keluarga
- pembantu

Diagram Aktivitas

Anggota Keluarga



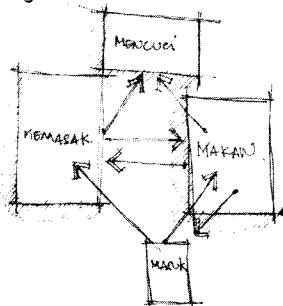
Pembantu



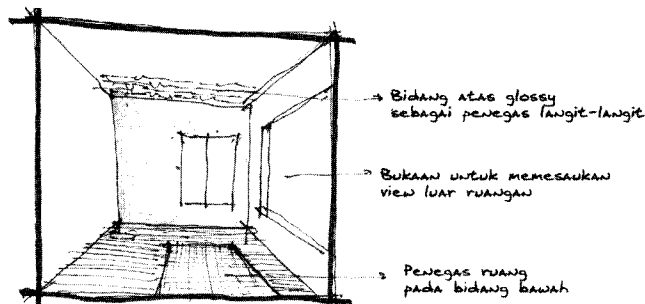
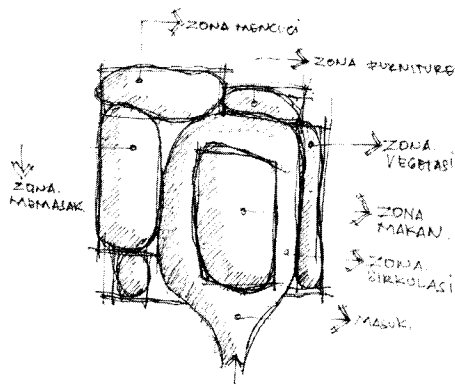
Kebutuhan Furniture :

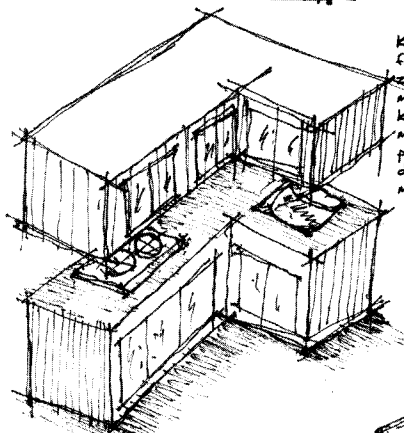
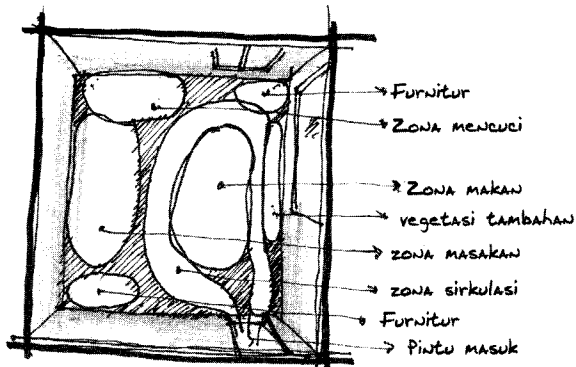
- meja & kursi makan
- kitchen set
- Kompor Gas
- ket.zink
- Kulkas
- Meja lampu

Zoning

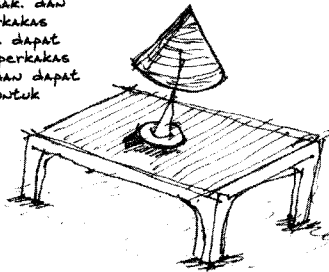


Element pembentuk ruang
Gaya Rustic

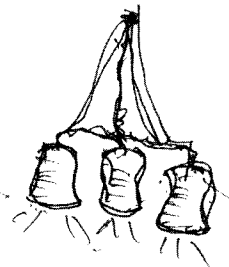
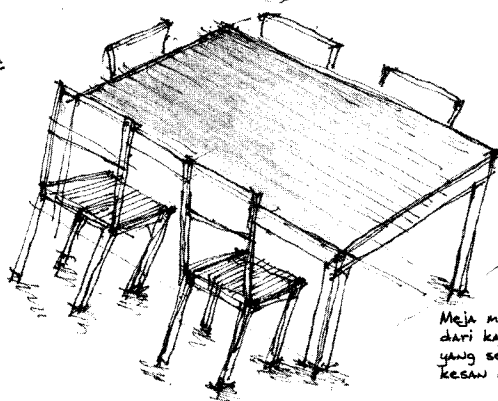




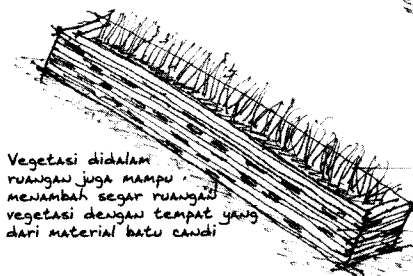
Kitchen set sebagai furnitur utama dalam zona memasak dan mencuci perkakas kitchen set dapat menyimpan perkakas peralatan dan dapat digunakan untuk memasak



Pemilihan material kitchen set dapat berupa kayu dengan finishing pelitur sehingga warna dan sifat kayu dapat masuk ke nuansa ruangan



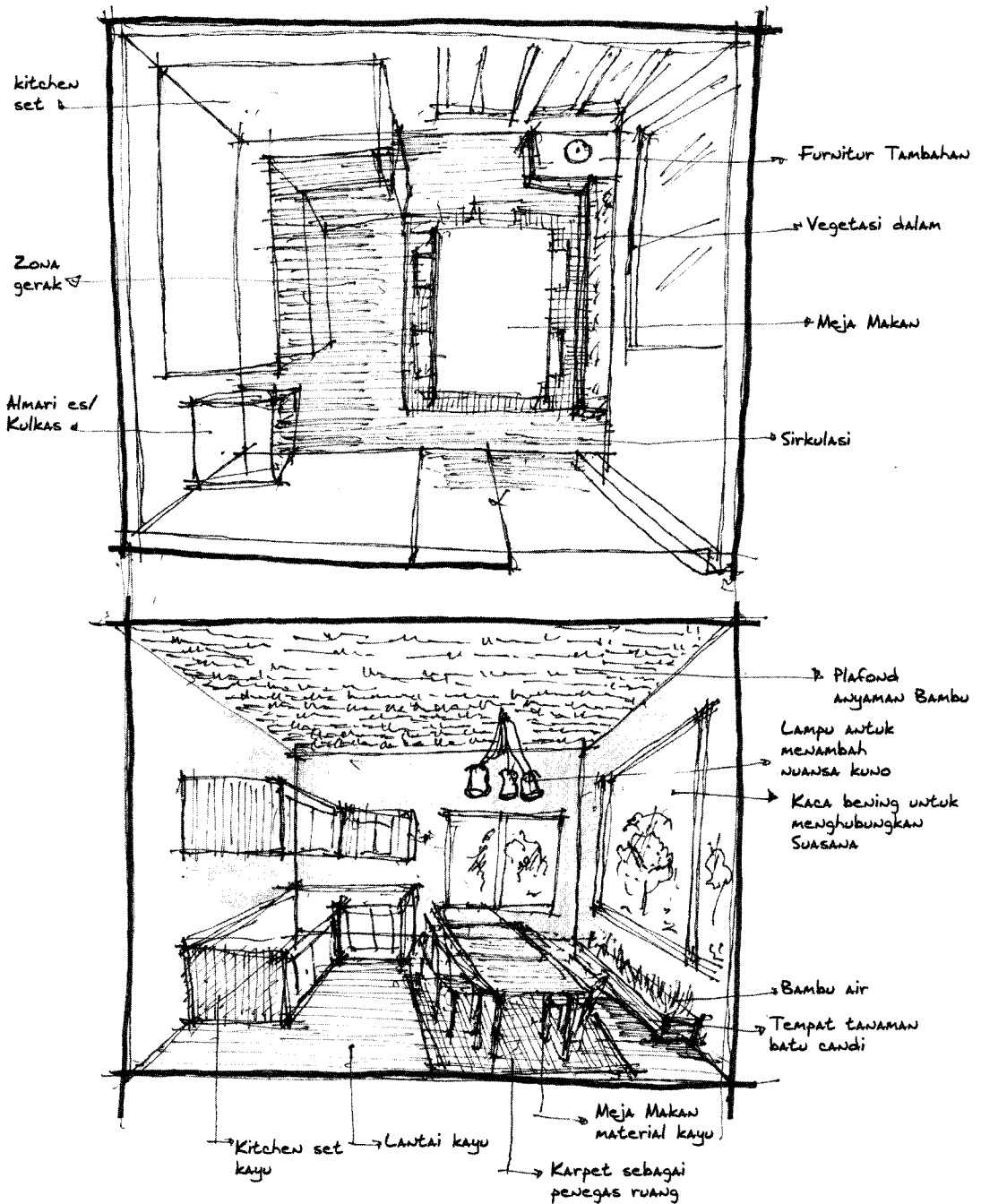
Meja makan yang terbuat dari kayu dengan bentuk yang sederhana akan memberi kesan natural dan hangat

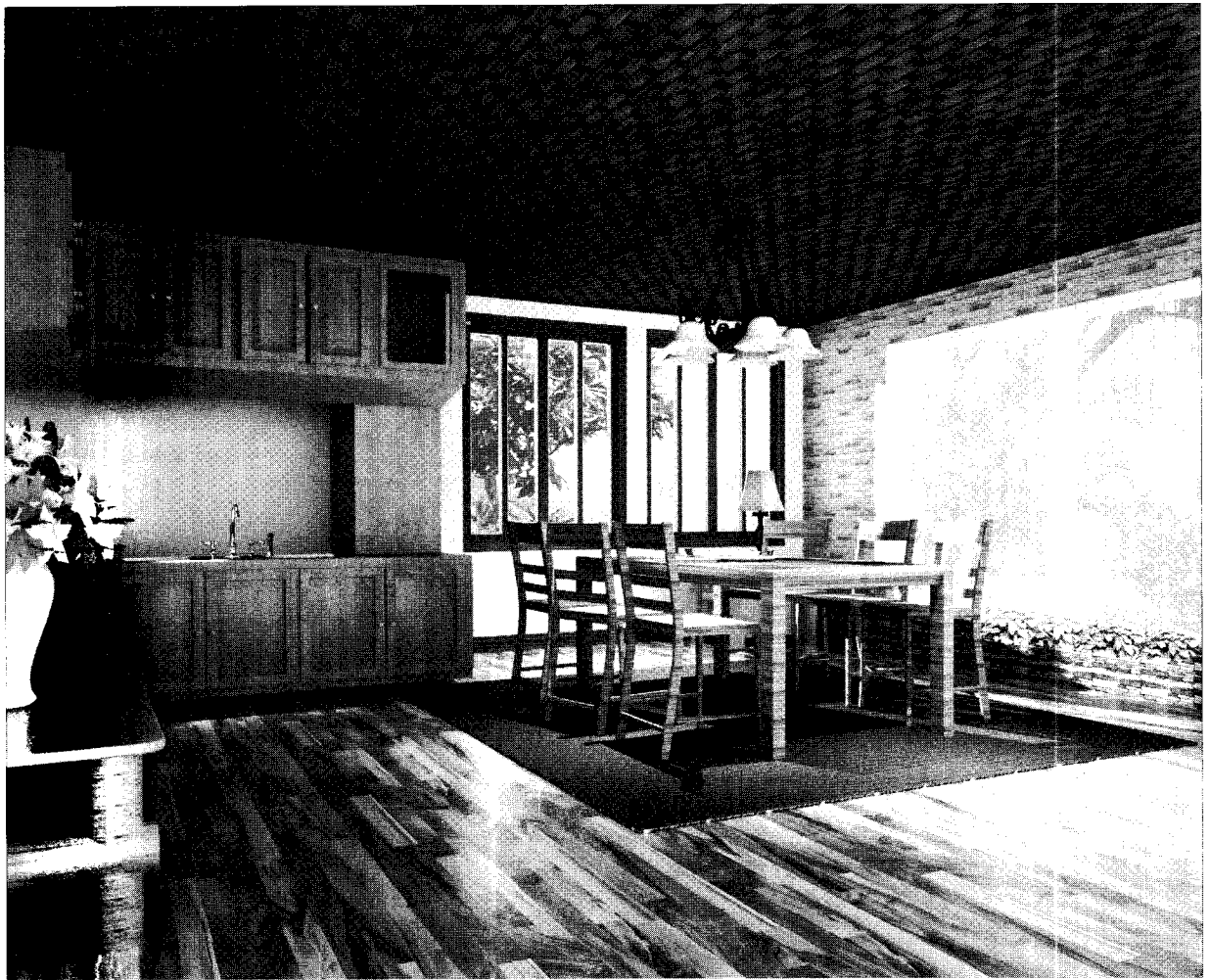


Vegetasi didalam ruangan juga mampu menambah segar ruangan vegetasi dengan tempat yang dari material batu candi

→ Bambu Air

→ Batu Candi





- ▲ Gaya desain interior rustik pada ruang makan yang menekankan pada unsur alami dan naturalisme

di Trasi - Agil Hadi S.

EVALUASI KONSEP RUSTIK

Konsep rustik yang berbasis pada kesadaran terhadap lingkungan terlihat dari penggunaan bahan-bahan material dari alam seperti kayu tanpa *finishing* pada meja makan, dengan pola lantai persegi dari bahan parket kayu.

Dinding bata yang diekspos sekaligus berfungsi sebagai bingkai bagi jendela yang menghadap ke arah ruang luar. Bentuk plafon menggunakan material *gedhek* kayu yang dibiarkan apa adanya justru menambah kesan alami ruangan.

Ruang Keluarga berkonsep Klasik

Klasik

Fungsi :

- Ruang Keluarga

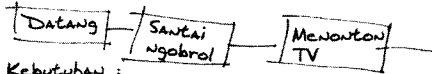
Konsep :

-Klasik

User :

-Anggota Keluarga

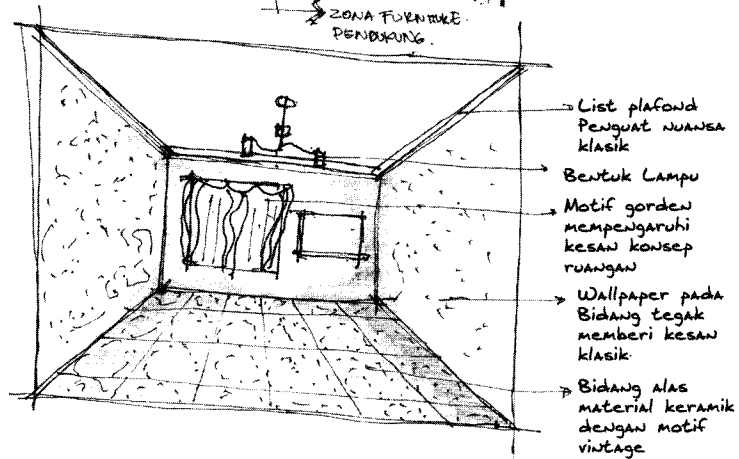
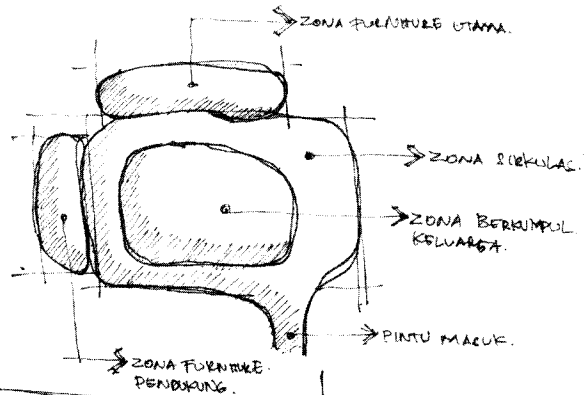
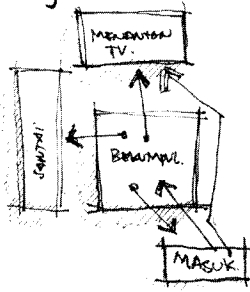
Diagram Aktivitas

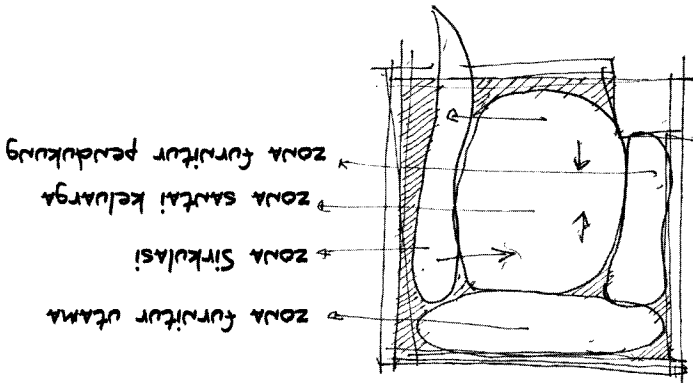
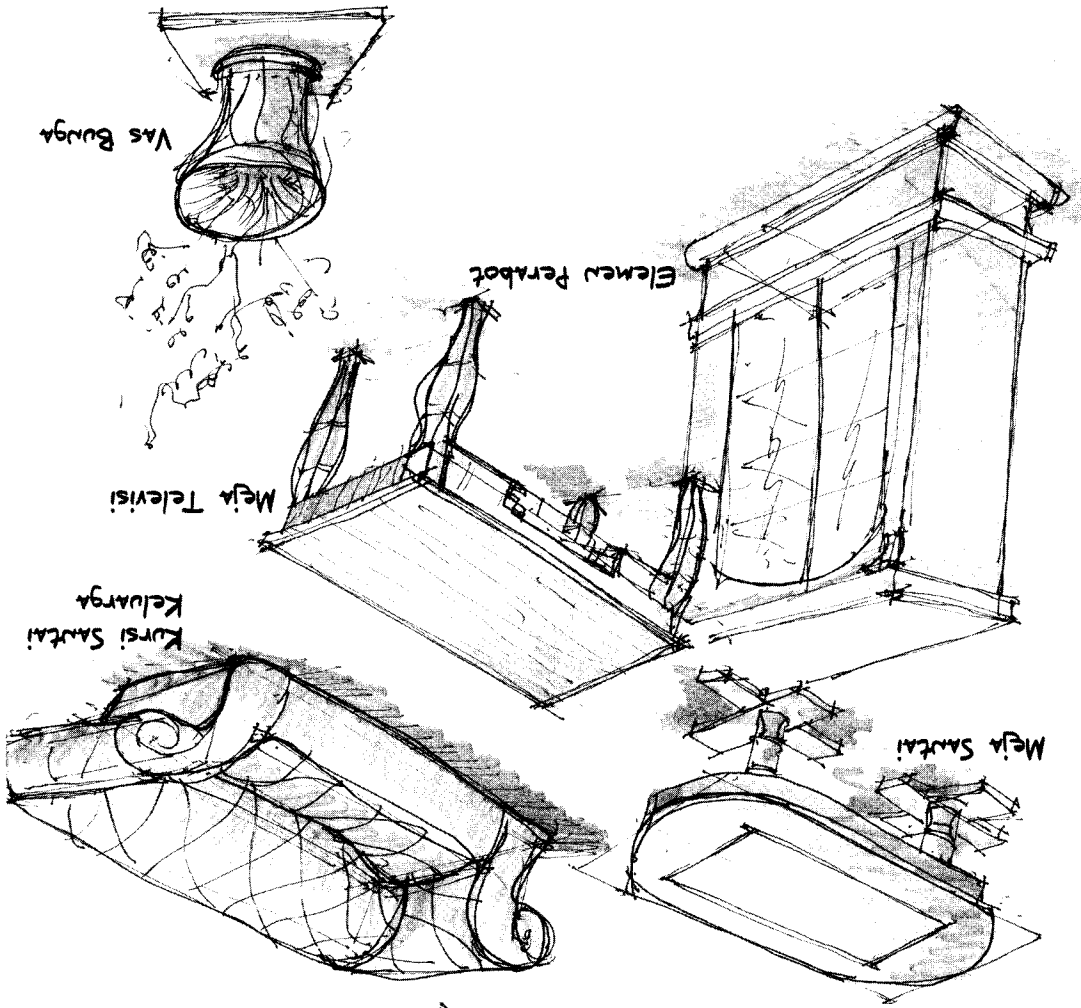


Kebutuhan :

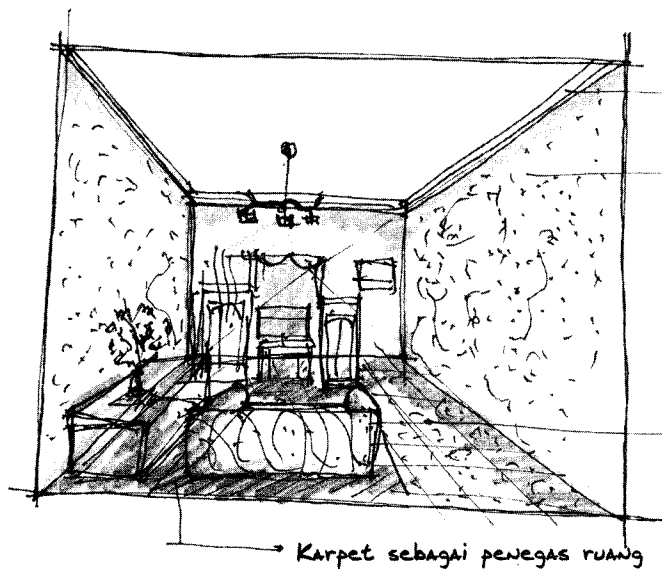
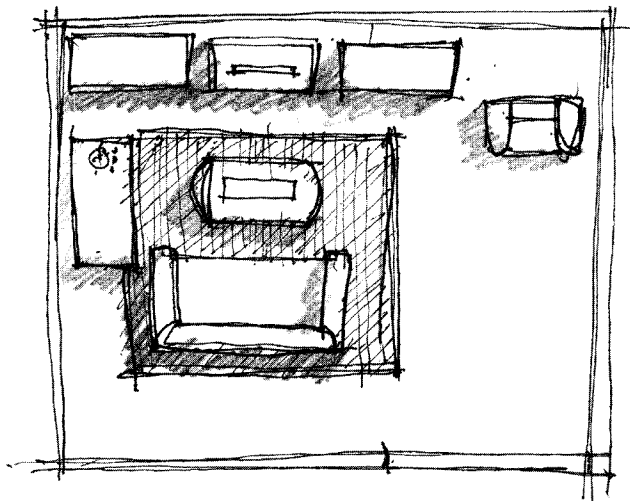
- Kursi santai keluarga
- Meja keluarga
- Almari perabot klasik
- Televisi
- Meja Televisi

Zoning





Elemen furniture
Pembentuk Ruang



→ List Plafond dengan kayu profil mengelilingi ruangan

→ Dinding menggunakan material wallpaper sebagai aksan bidang tegak

→ Material Lantai keramik dengan motif vintage dan warna hangat untuk kehangatan keluarga

→ Karpas sebagai penegas ruang



▲ Gaya desain interior klasik
pada ruang keluarga
Ilustrasi : Agil Hadi S.

EVALUASI KONSEP KLASIK

Ruangan keluarga yang didesain dengan gaya klasik ini mempunyai titik fokus pada latar belakang *wallpaper* dengan motif klasik. Elemen interior yang lain, seperti perabot meja, kursi, gorden, dan lemari difungsikan sebagai penunjang dari titik fokus tersebut.

Gaya klasik ini juga ditunjang dengan permainan lis plafon, *chandelier* lampu berbahan besi tempa pada bidang atas, dan motif lantai klasik pada bidang bawahnya.

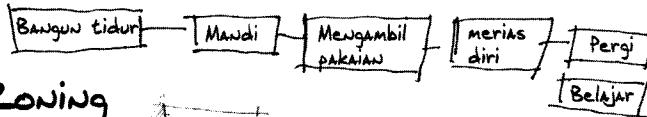
Ruang tidur berkonsep modern

Modern

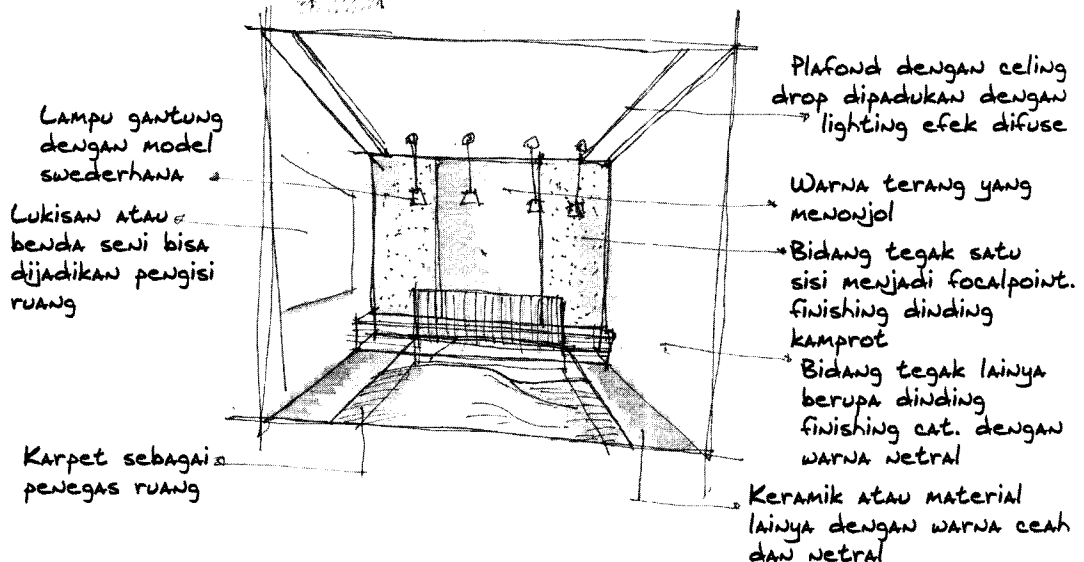
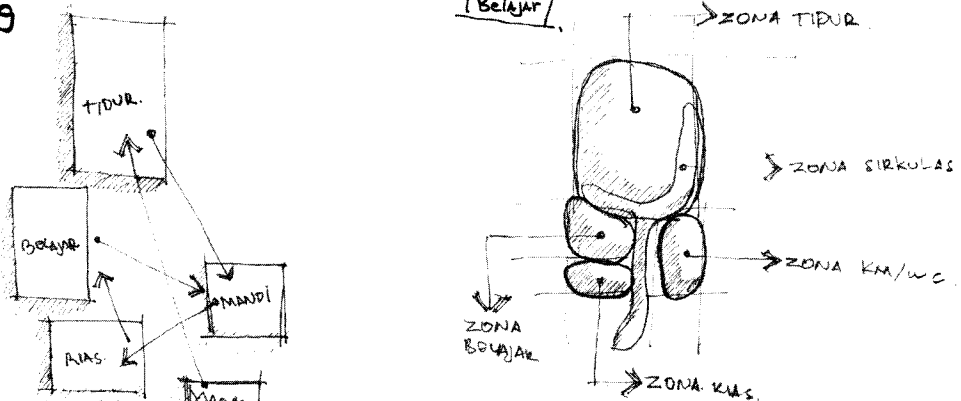
Fungsi :

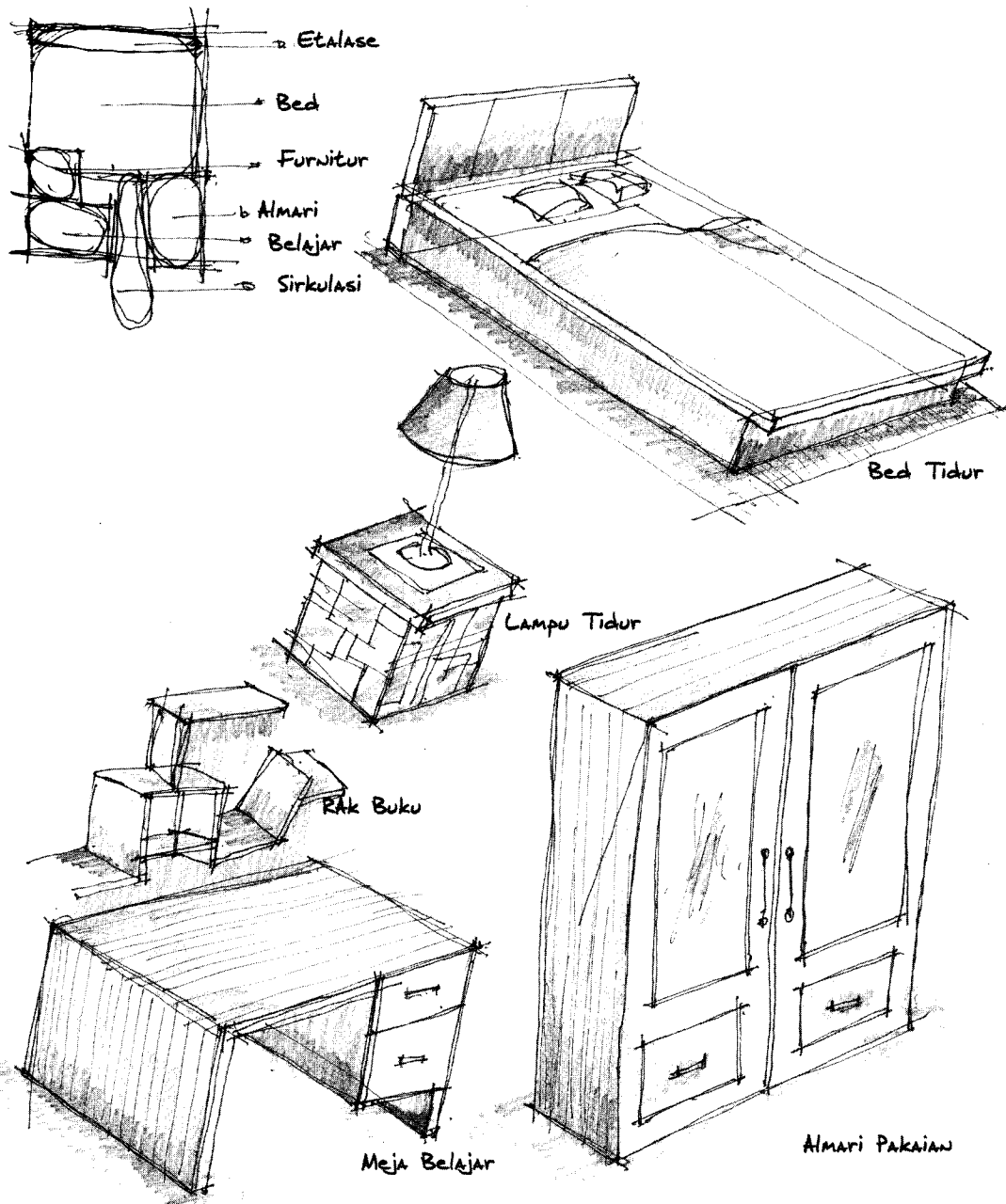
- Ruang Tidur
- Kamar Mandi
- Ruang Belajar

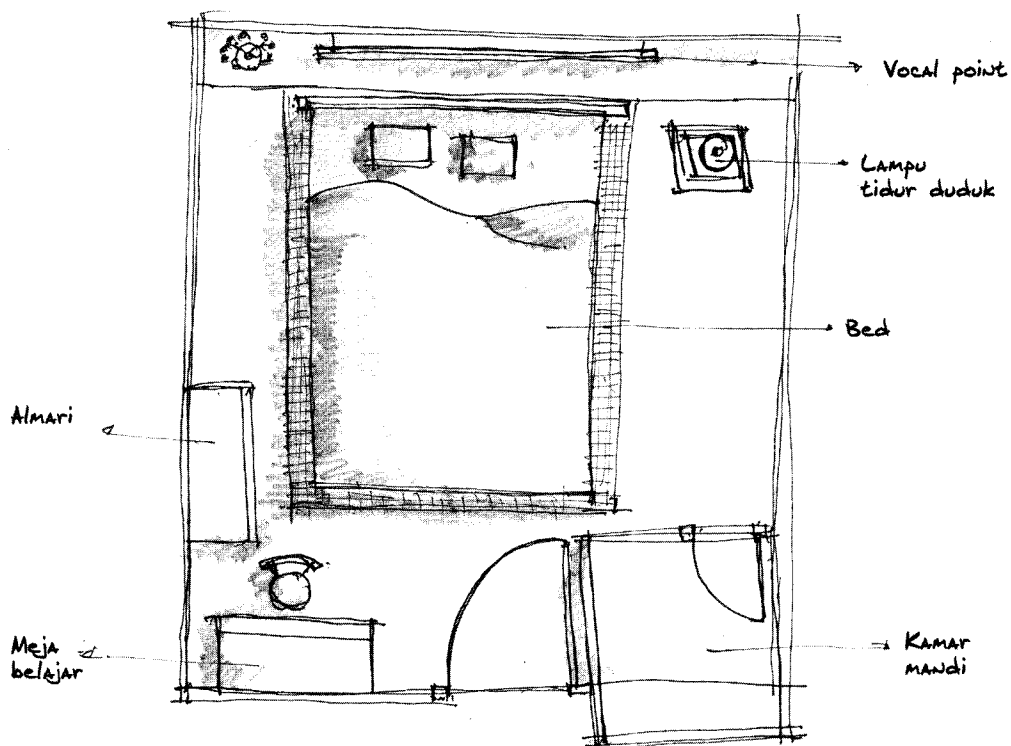
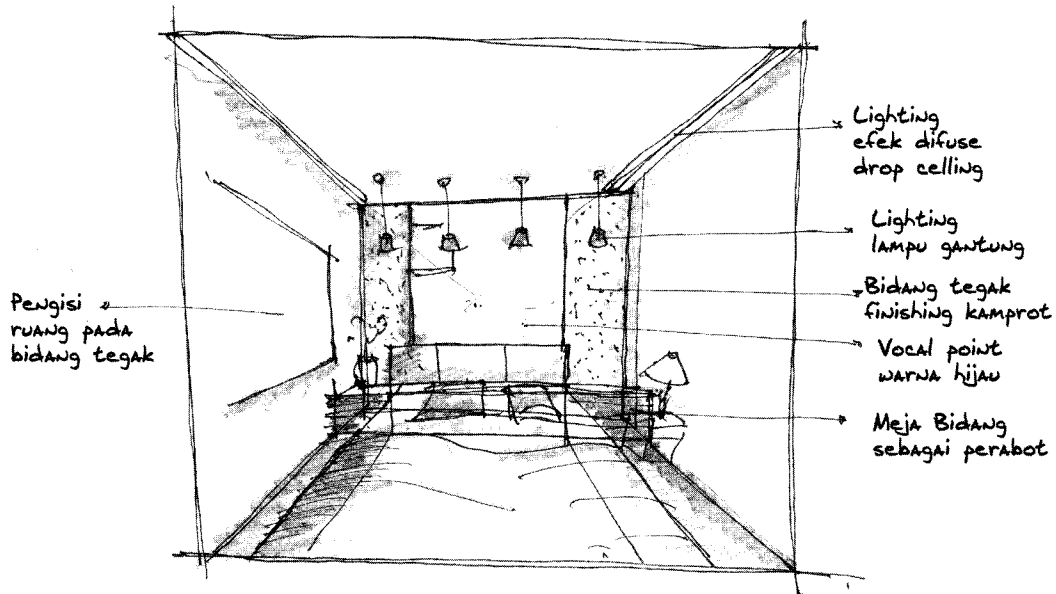
Diagram Aktivitas



Zoning









Gaya desain interior minimalis ruang tidur yang menekankan pada keefektifan fungsi

Ilustrasi : Agil Hadi S.

EVALUASI KONSEP MODERN MINIMALIS

Konsep yang berbasis pada *simplicity* dan aspek fungsional terlihat dari penggunaan warna-warna minimal pada bentuk yang simpel dari tempat tidur, dengan pola dengan tekstur mengilap dan karpet motif garis.

Dinding menggunakan *wallpaper* motif kecil dengan aksent hijau sebagai latar belakang. Tambahan perabot lampu yang berjajar juga berperan sebagai aksent. Plafon menggunakan bentuk garis sederhana dengan permainan *drop ceiling* yang menggunakan *indirect lighting*.

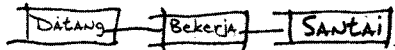
Ruang Kerja Berkonsep Futuristik

Fungsi :
Ruang Kerja Pribadi

Konsep :
Futuristik

Futuristik

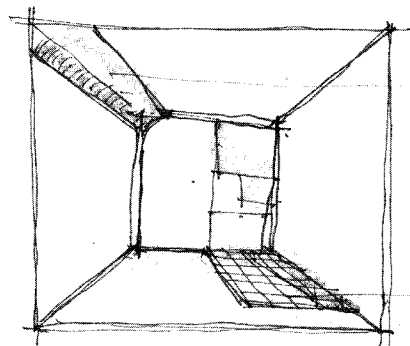
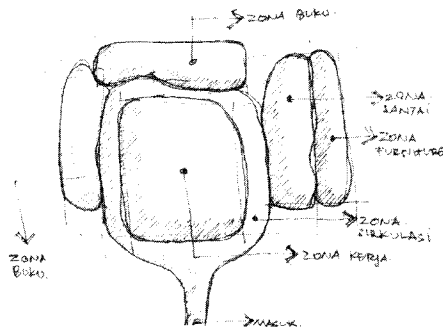
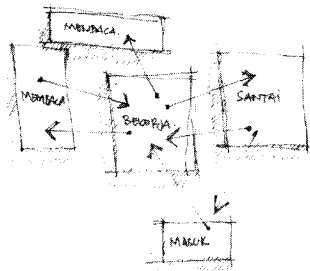
Diagram Aktivitas



Kebutuhan :

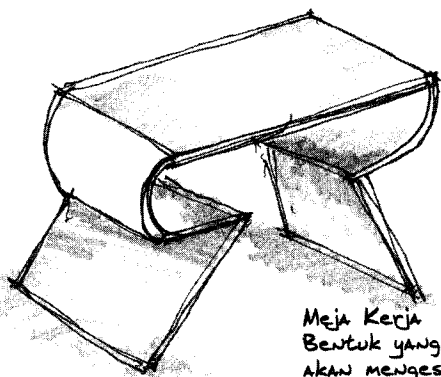
- Meja Kerja
- Kursi Kerja
- Meja Santai
- Kursi Santai
- Televisi
- Rak Buku

Zoning



Ruang Sudut
Smoodge

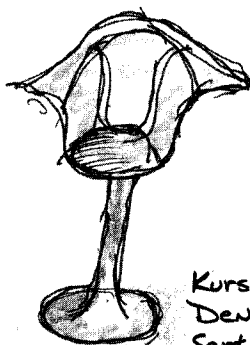
Karpas
Penegas Ruang



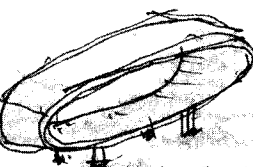
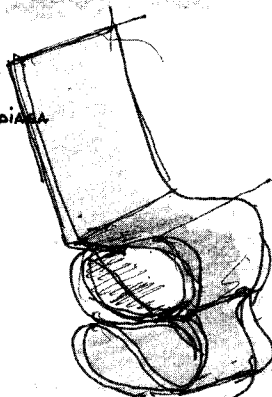
Meja Kerja
Bentuk yang tidak biasa
akan mengesankan
suatu ciri interior
Futuristik



Vas Bunga

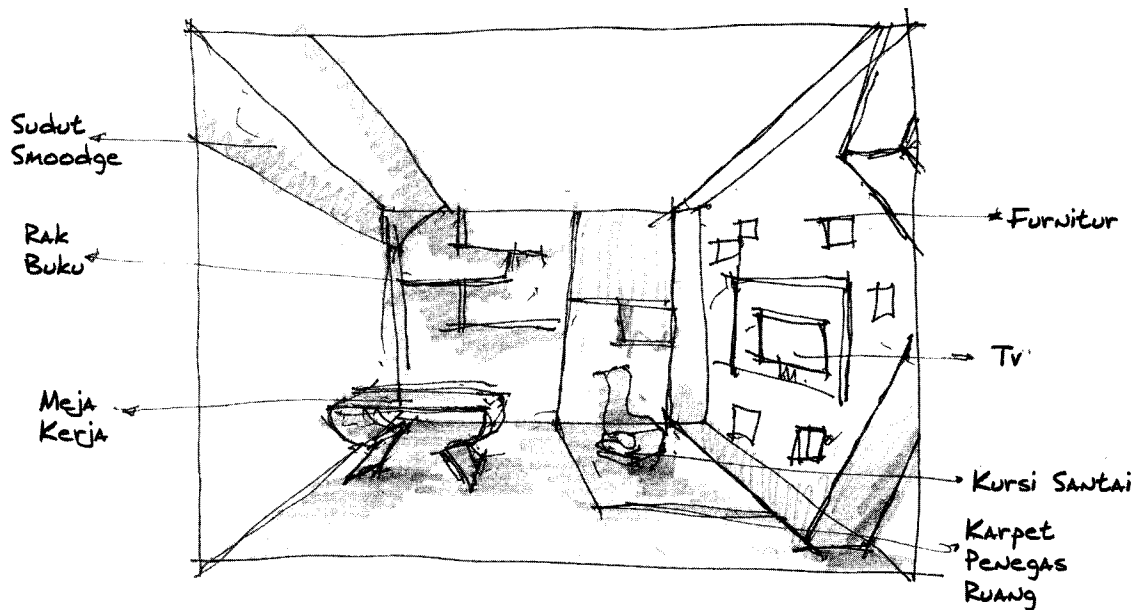
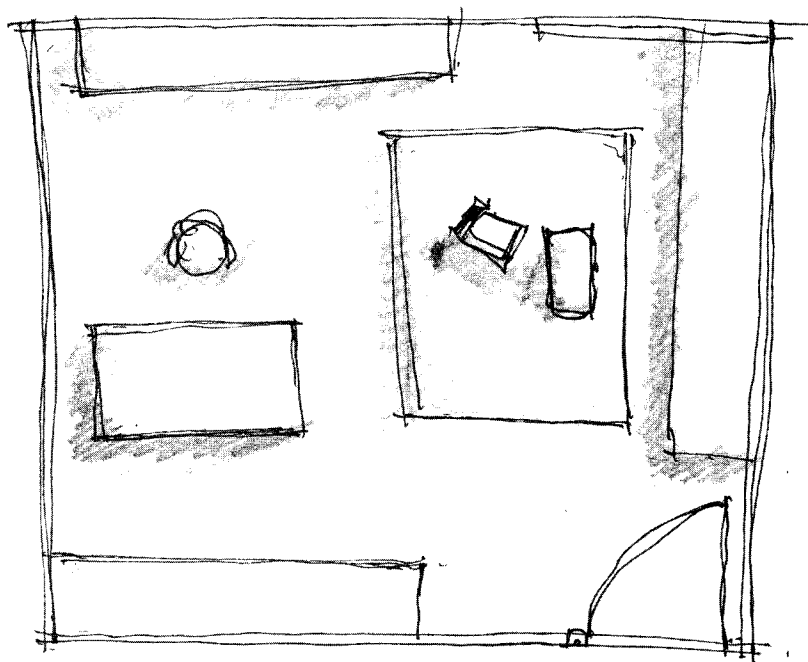


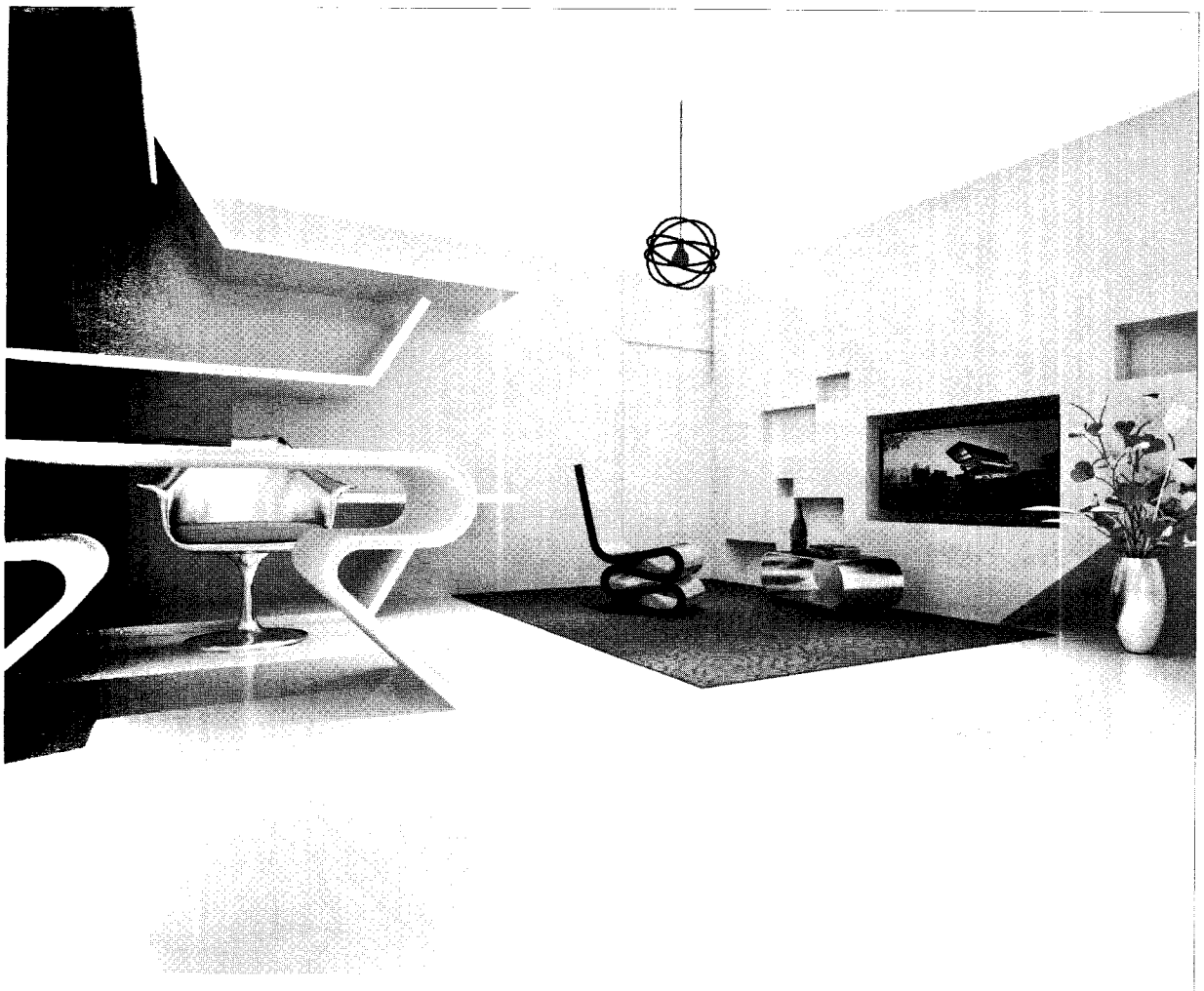
Kursi Kerja
Dengan Material. Logam
Serta bentuk yang Smoodge



Meja Santai

Kursi Santai





▲ Gaya desain interior futuristik pada ruang keluarga
Ilustrasi : Agil Hadi S.

EVALUASI KONSEP FUTURISTIK

Ruangan keluarga yang didesain dengan gaya futuristik ini terinspirasi oleh kondisi hasil imajinasi desainer terhadap bentuk sebuah ruangan pada masa depan yang diwujudkan dengan permainan motif pada bidang lantai, dinding, dan plafonnya.

Gaya futuristik ini juga ditunjang dengan penggunaan material berbahan *glossy* pada bidang penutup ruangan serta bentuk gubahan massa perabot berdasarkan khayalan desainer.

Ruang Tidur Bergaya Combo

Combo

Fungsi:

- Ruang Tidur
- Ruang Rias
- Ruang Mandi

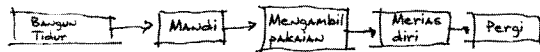
Combo/Campuran:

- Modern
- Klasik

User:

- Pasangan Suami Istri

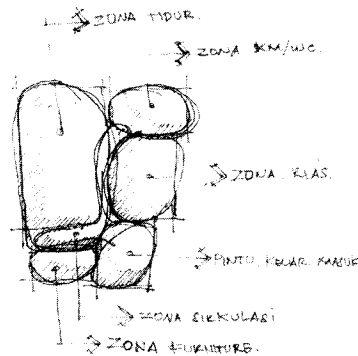
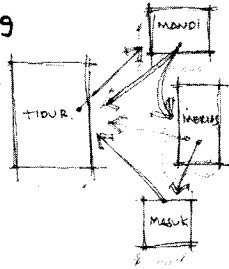
Diagram Aktivitas



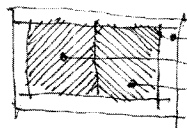
Kebutuhan:

- Bed Tempat tidur
- Kamar Tidur
- Meja kursi hias
- Almari pakaian

Zoning



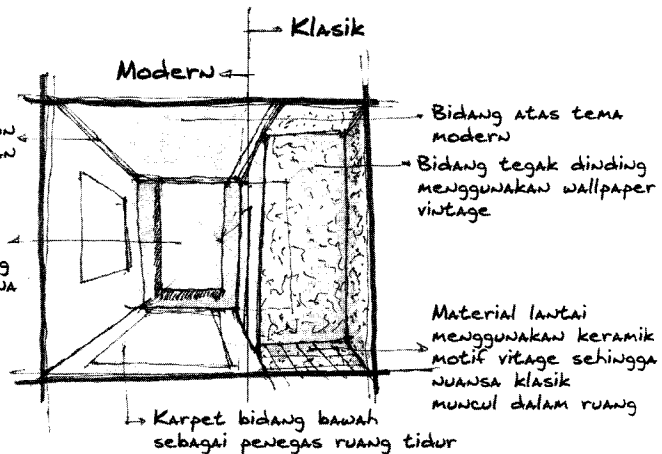
Element Pembentuk Ruang Bergaya Kombo

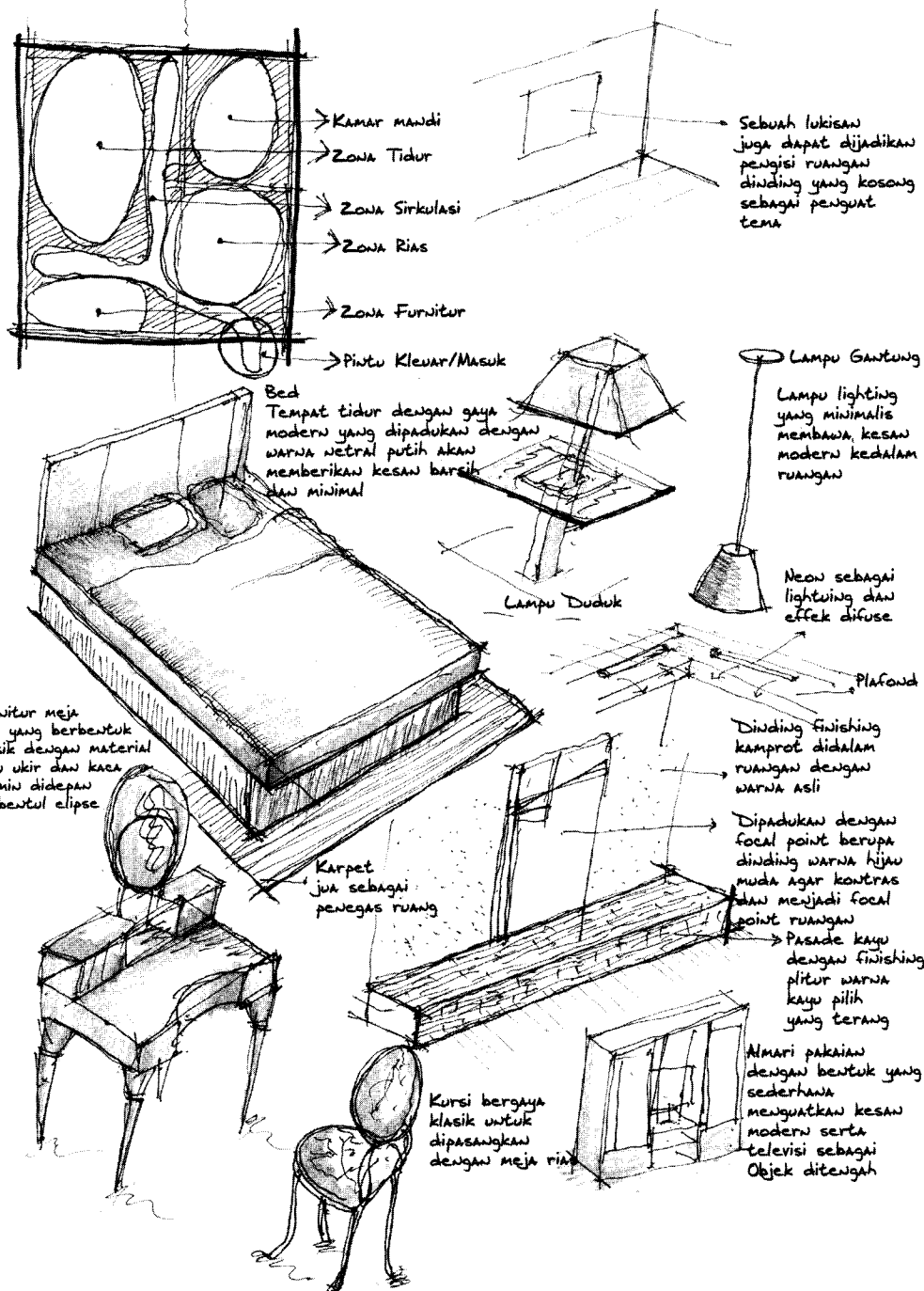


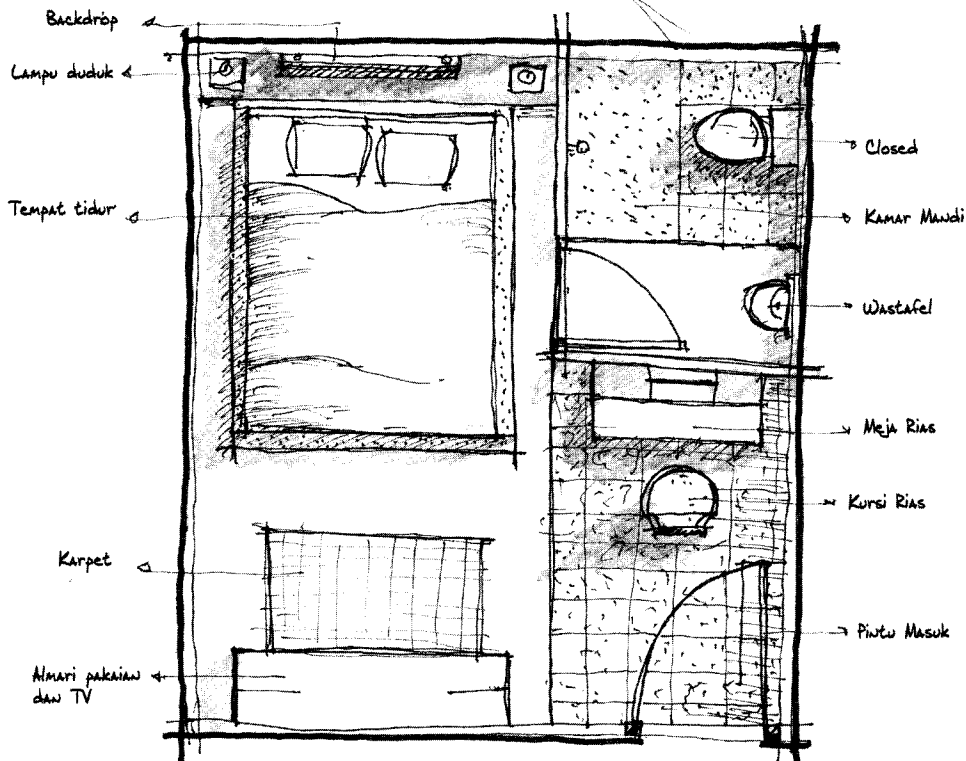
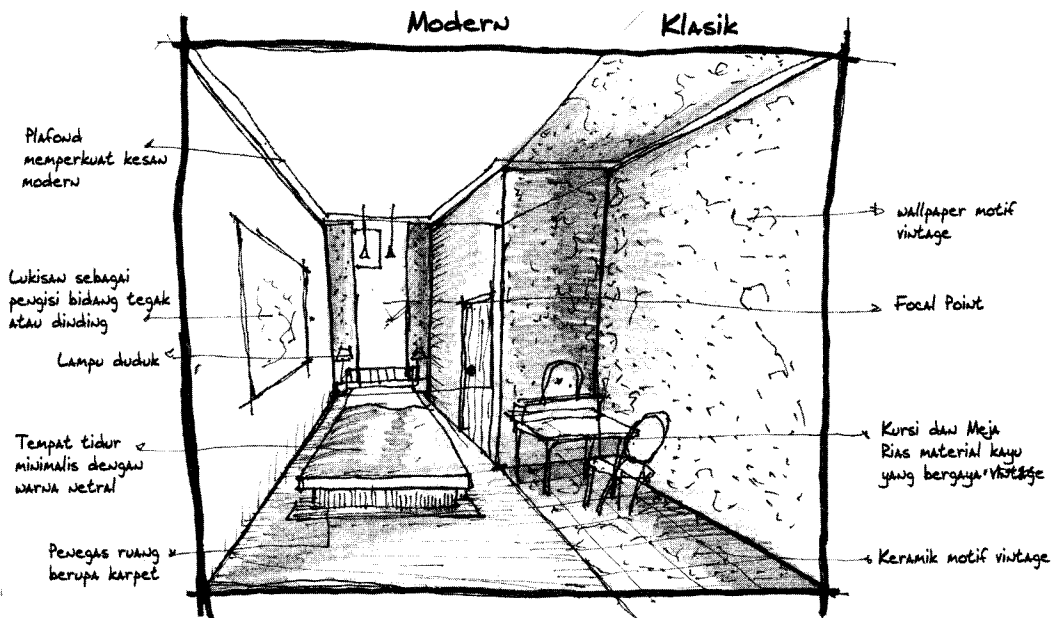
Modern
Klasik

Lighting neon dengan kesan modern

Focal Point
Berada pada dinding yang mempunyai warna mencolok









▲ Gaya desain interior eklektik, hasil kombinasi modern minimalis dan klasik pada penataan interior sebuah ruang tidur

Ilustrasi : Agil Hadi S.

EVALUASI KONSEP EKLEKTIK/COMBO

Konsep eklektik terlihat pada dua gaya yang digunakan, yaitu gaya modern minimalis pada area tempat tidur dan gaya klasik pada area meja rias.

Pada area tempat tidur, gaya modern minimalis terlihat dari dekorasi ruangan terutama pada bidang latar belakang dan pola plafon. Sementara gaya klasik pada area meja rias terlihat dari penggunaan perabot bergaya klasik yang ditunjang dengan permainan motif klasik pada bidang lantai dan dinding.

Bab 4.

Tata Cahaya Interior

Tata cahaya dimulai pada saat orang menemukan api. Orang menggunakan api untuk menerangi ruangan sekitar dan melindungi diri dari binatang buas. Biasanya digunakan lemak hewani atau tumbuhan sebagai bahan bakarnya. Tata lampu diaplikasikan pada lingkungan binaan.

Visibilitas penglihatan seseorang sangat bergantung pada pencahayaan dan lingkungan. Sementara pencahayaan bergantung pada beberapa hal berikut.

- Sumber yang mengontrol kualitas cahaya.
- Sistem pencahayaan yang mengontrol distribusi.
- Jumlah cahaya yang bisa diatur untuk tujuan tertentu dengan nilai minimum

30 —35 footcandles (ft-c). Namun, sebuah ruangan operasi di rumah sakit akan menuntut jumlah cahaya yang lebih besar.

- Warna cahaya. Saat ini, warna yang dihasilkan dari cahaya lampu pijar atau lampu neon adalah yang paling diterima.

Adapun faktor lingkungan akan melibatkan berbagai hal berikut.

- Jenis, bentuk, dan ukuran ruang yang akan diterangi.
- Permukaan di sekitar ruangan, tidak hanya lantai, dinding, dan langit-langit, tetapi juga perabot dan peralatan.
- Bahan dan warna dominan dari permukaan sekitarnya karena pembiasan cahaya akan menentukan jumlah cahaya yang tersedia dalam ruang sehingga seseorang dapat melihat benda-benda sebanyak sumber cahaya.

A. Jenis Tata Cahaya

Pada perancangan interior, jenis tata cahaya dapat dibagi menjadi alami dan buatan. Pencahayaan adalah penggunaan cahaya untuk menghasilkan efek estetika. Pencahayaan juga dapat menjadi komponen intrinsik dari pekerjaan lanskap.

1. Pencahayaan alami

Pencahayaan alami adalah proses menempatkan jendela, bukaan, dan permukaan reflektif lainnya sehingga pada siang hari ruangan tersebut dapat menyediakan cahaya alami yang efektif ke dalam ruangan. Perhatian khusus diberikan pada pencahayaan alami saat merancang bangunan dengan tujuan untuk memaksimalkan kenyamanan visual atau untuk mengurangi penggunaan energi.

Jumlah cahaya yang dapat diterima oleh sebuah ruangan dapat dianalisis dengan kalkulasi "*daylight factor*". Lebih jauh lagi, kalkulasi dapat dilakukan dengan *software* bernama Radiance menggunakan model matematis yang dapat memberikan perhitungan rinci terhadap keuntungan dari desain tersebut. *Studi fotometris* sering kali juga digunakan untuk menghitung desain cahaya di dalam ruangan sebelum ruangan tersebut dibangun atau direnovasi. Studi ini akan memungkinkan desainer memutuskan tata cahaya yang dilakukan tersebut sudah sesuai atau belum dengan yang diharapkan.

Penghematan energi dapat dicapai dengan mengurangi penggunaan cahaya buatan di dalam ruangan (lampu), mengurangi penggunaan *water heater*, atau mengurangi penggunaan alat pengondisian udara (AC).


Penggunaan energi pencahayaan buatan dapat dikurangi dengan mengurangi instalasi lampu atau dengan mode lampu listrik otomatis. Proses ini dikenal dengan istilah *daylight harvesting*.

Pencahayaan alami siang hari terutama di daerah tropis dapat dimanfaatkan mulai sekitar pukul 06.00—18.00. Penggunaan cahaya alami siang hari ini bermanfaat untuk mengurangi konsumsi energi listrik dalam ruangan dan memberikan kenyamanan fisiologis serta psikologis bagi pengguna. Pencahayaan alami ini baik apabila memenuhi syarat berikut.

- Pada siang hari antara jam 08.00—16.00 cuaca sekitar dalam kondisi baik dan terdapat cukup banyak cahaya.
- Distribusi cahaya dalam ruangan tersebut merata dan tidak menimbulkan kontras yang mengganggu.

Selama ini, lampu menghabiskan 20% dari seluruh energi listrik di dunia. Tujuan melakukan pengaturan tata cahaya dalam desain interior adalah untuk

- menghemat uang,
- menghemat energi, dan
- melakukan konservasi lingkungan.



Tata cahaya pada ruang tengah area
masjid bawah tanah; memasukkan cahaya
alami sinar matahari yang diposisikan di
bagian tengah ruangan

Lokasi : Taman Sari, Yogyakarta

Memasukkan cahaya alami ke dalam ruangan dapat dilakukan dengan bantuan beberapa perabot pendukung seperti jendela, *skylight*, dan perabot hemat energi.

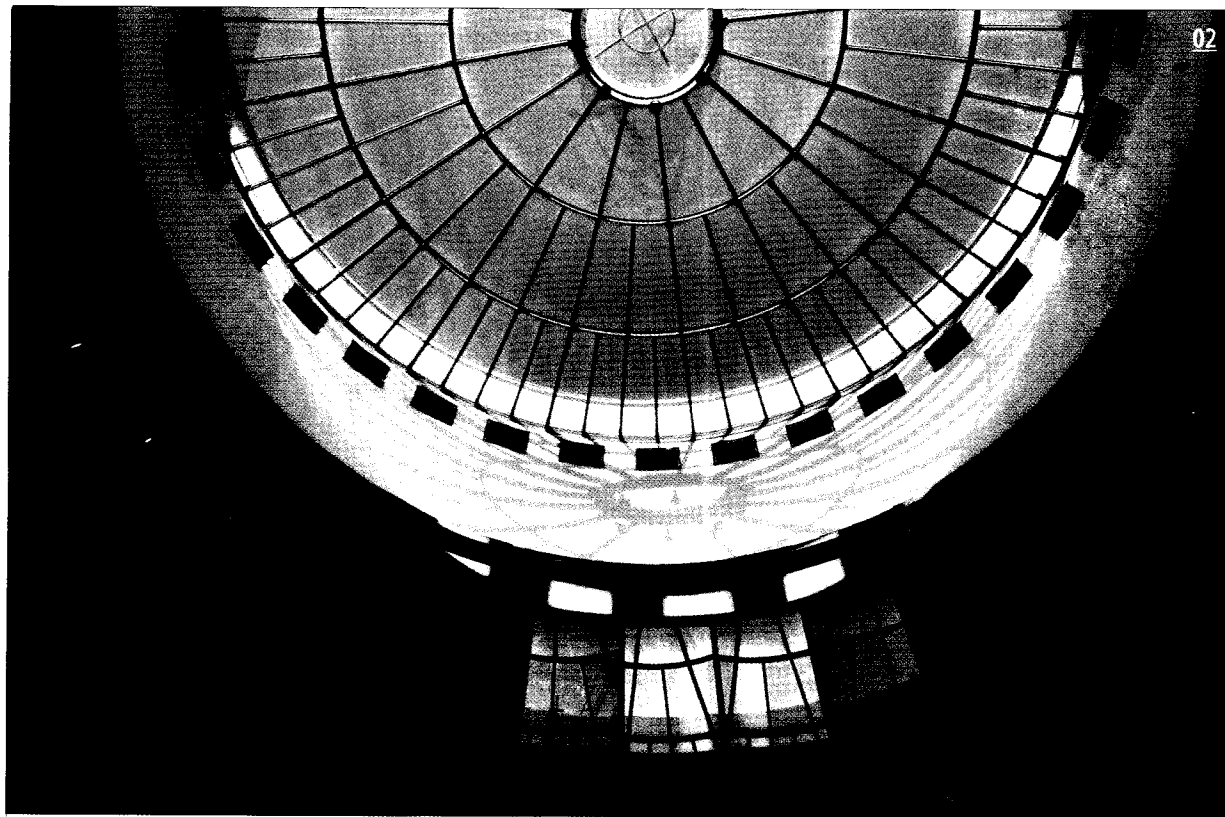
Penggunaan bukaan jendela adalah cara yang paling umum untuk memasukkan cahaya siang hari ke dalam sebuah ruangan. Jendela dipasang pada bidang dinding dengan orientasi vertikal agar dapat memasukkan dan mendistribusikan cahaya alami. Oleh karena itu, jendela harus dipasang pada beberapa orientasi arah untuk menghasilkan perpaduan ruangan yang tepat cahaya, bergantung pada iklim dan garis lintang.

Ada tiga cara untuk meningkatkan jumlah cahaya alami yang tersedia dari jendela, yaitu

- menempatkan jendela dekat dengan dinding berwarna terang,
- memiringkan sisi bukaan jendela sehingga pembukaan dalamnya lebih besar dari pembukaan luar, dan
- menggunakan kusen jendela besar berwarna terang untuk memproyeksikan cahaya ke dalam ruangan.

Jenis dan nilai dari kaca dan perawatan yang dilakukan terhadap jendela juga dapat memengaruhi jumlah transmisi cahaya yang masuk ke ruangan.





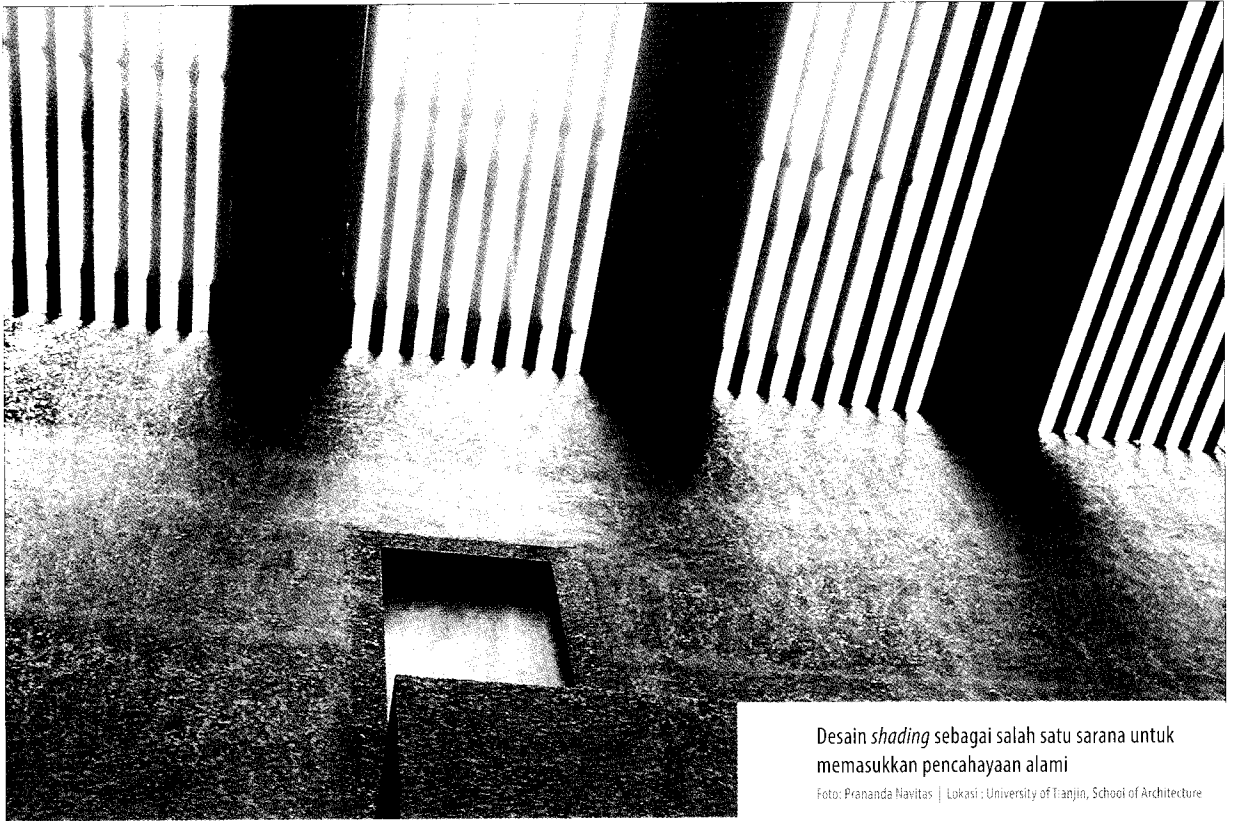
Jendela sebagai tempat memasukkan cahaya alami

Foto : R. R. Vicky Ariyanti | Lokasi : Bauhaus Uni, Weimar

Skylight yang dipasang pada atap
berbentuk kubah

Skylight adalah bukaan yang dipasang pada atap untuk memasukkan cahaya matahari serta menghubungkan ruangan dengan lingkungan luar, termasuk memasukkan udara dari luar ke dalam. Bentuk *skylight* biasanya terdiri atas kaca miring atau jendela yang diletakkan di atas atap. Bentuk kisi-kisi *shading* pada atap juga bisa disebut *skylight*.

Selain jendela dan *skylight*, belakangan ini mulai dikenal beberapa perabotan lain yang digunakan untuk menangkap dan mengumpulkan sinar matahari alami untuk tujuan penghematan energi. Peralatan tersebut antara lain **light reflector** (berbentuk cermin yang dipasang di jendela), **light shelves** (jendela yang didesain dengan atap berbentuk kanopi dengan rak cermin di permukaan bawahnya, digunakan di negara empat musim), **light tubes** (tabung berisi fiber optik dan reflektor yang dipasang menembus atap), bentuk **atap gergaji** dengan cermin di

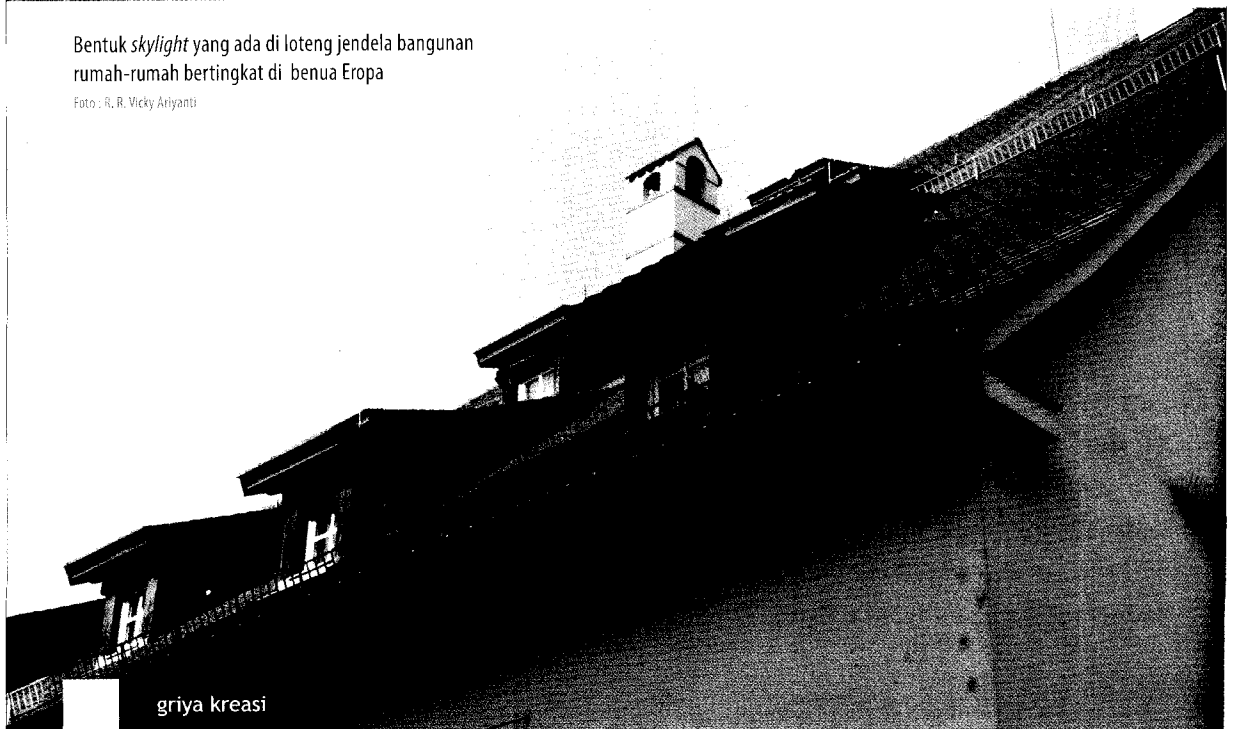


Desain *shading* sebagai salah satu sarana untuk memasukkan pencahayaan alami

Foto: Prananda Navitas | Lokasi : University of Tianjin, School of Architecture

Bentuk *skylight* yang ada di loteng jendela bangunan rumah-rumah bertingkat di benua Eropa

Foto : R. R. Vicky Ariyanti



griya kreasi

bawahnya, **heliostat** (cermin yang dipasang di halaman yang dapat bergerak mengikuti lintasan cahaya matahari), **smart glass** (jendela yang dapat diatur tingkat kerapatan partikelnya dengan *remote control*), dan **solarium**.

Y. B. Mangunwijaya, arsitek, mengatakan bahwa pada abad XIX ketika pengaruh arsitektur barat mulai aktif di tanah air (Indonesia), manusia nusantara mulai menganggap karya seni (termasuk arsitektur) sebagai jawaban terhadap suatu pembebasan dari tentangan yang dilancarkan oleh alam. Padahal, konsep asli tanah air adalah penyesuaian dan pelarasan diri dengan alam.

Sudah seharusnya arsitek dan desainer interior yang ada di Indonesia kembali ke habitatnya dengan memasukkan unsur alam. Salah satunya menggunakan pencahayaan alami dalam desain bangunan yang dibuat, bukan membuat bangunan yang mengutamakan pencahayaan buatan.

Tata cahaya buatan sangat terkait dengan penemuan ornamen sumber cahaya itu sendiri, seperti penemuan dinamo dan generator sebagai penggerak lampu pijar.

Penemuan serangkaian alat penggerak dan generator

Loasi : Museum of American History, Washington DC



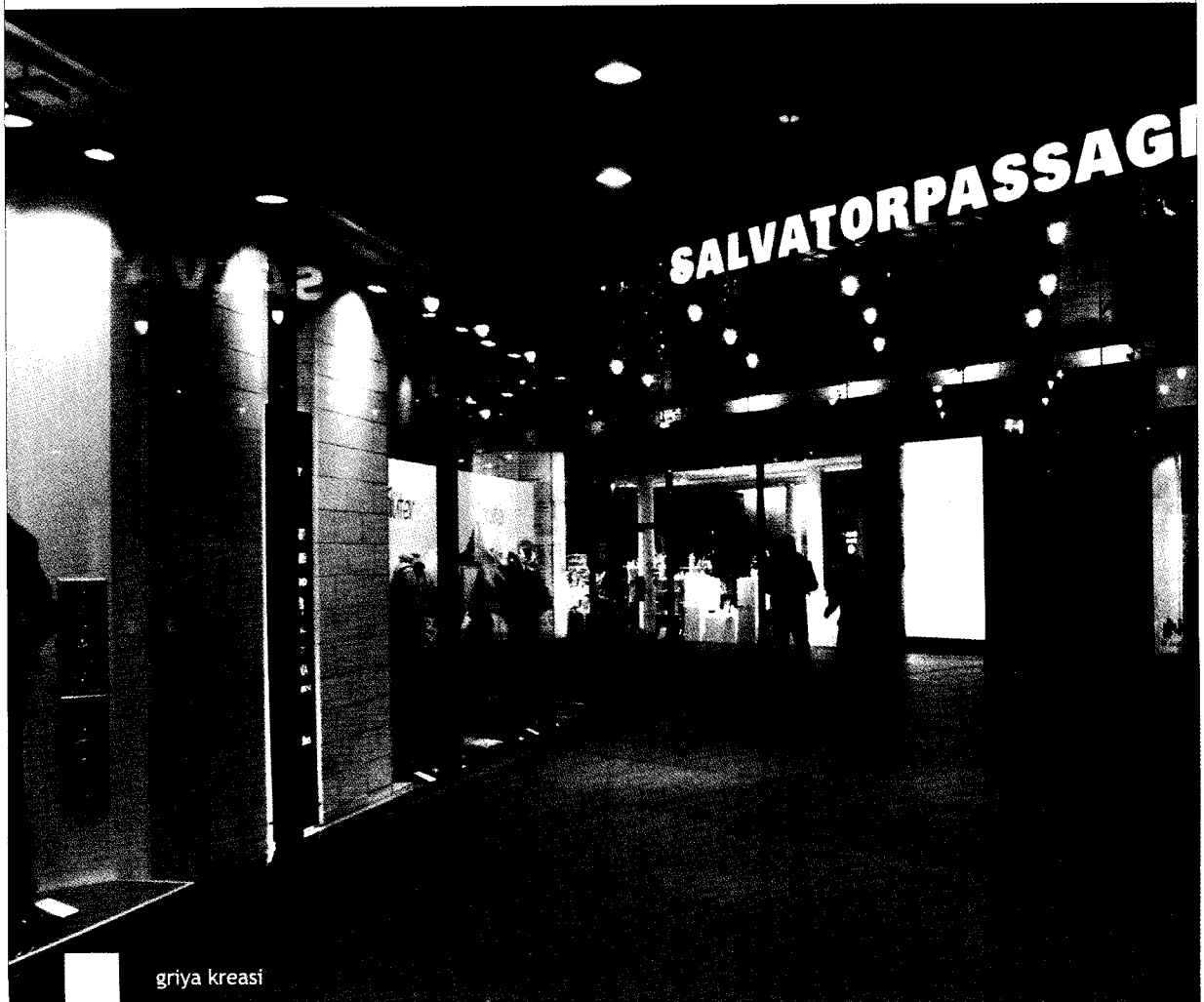
Pada tahun 1879, Thomas Alva Edison berhasil menemukan lampu pijar. Tahun 1890, ia mendirikan perusahaan General Electric (GE), sebuah perusahaan multinasional di New York, Amerika Serikat. Perusahaan berbasis teknologi dan jasa ini merupakan perusahaan terbesar kedua di dunia.

Permainan ornamen, lampu dinding, dan lampu plafon pada koridor bangunan mal

Foto : R. R. Vicky Arlyanti | Lokasi : Munich

Menurut letaknya, pencahayaan dibagi menjadi menjadi tiga.

- **Lampu lantai**, yaitu lampu yang menempel pada masing-masing bidang lantai.
- **Lampu dinding**, yaitu lampu yang menempel pada bidang dinding
- **Lampu plafon**, yaitu lampu yang menempel pada bidang plafon.





Reflektansi material lantai, dinding, dan plafon memengaruhi kualitas cahaya buatan

Foto: R. R. Vicky Ariyanti

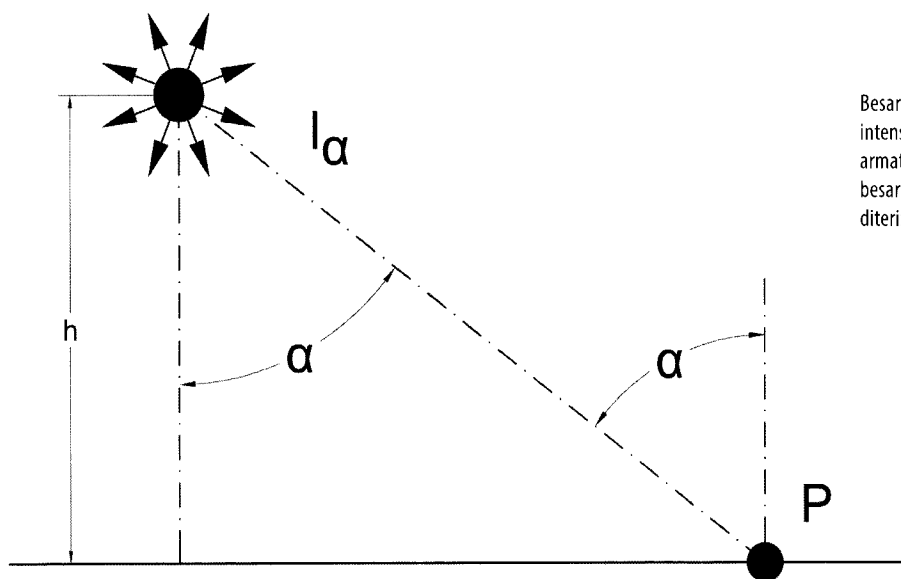
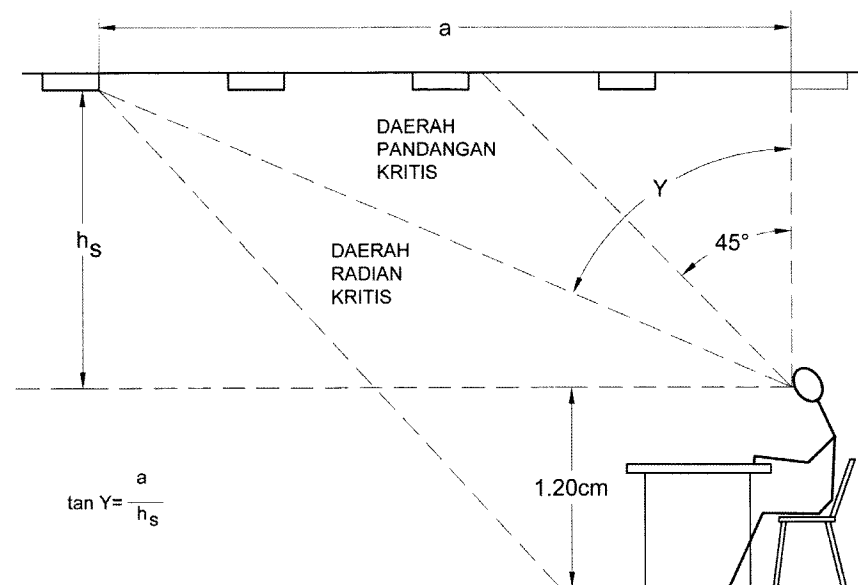
Pencahayaan buatan dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

- distribusi intensitas cahaya dari armatur;
- perbandingan antara keluaran cahaya dari lampu di dalam armatur;
- reflektansi cahaya dari langit-langit, dinding, dan lantai;
- pemasangan armatur, apakah menempel atau digantung di langit-langit; dan
- dimensi atau ukuran luas ruangan.

Menurut sumbernya, cahaya dapat dibagi menjadi dua yaitu sebagai berikut.

- **Cahaya langsung (*direct lighting*)**, yaitu cahaya yang bias sinarnya langsung mengarah pada objek. *Direct lighting* biasanya digunakan agar ruangan berfungsi dengan baik sehingga sangat bergantung pada intensitas (besar) cahayanya.
- **Cahaya tidak langsung (*indirect lighting*)**, yaitu cahaya yang bias sinarnya tidak langsung mengarah pada objek. *Indirect lighting* biasanya digunakan untuk tujuan estetika dan tidak memfokuskan pada intensitas cahayanya.

Orang yang bekerja
membutuhkan waktu
untuk beradaptasi pada
area zona pandangan kritis



Besarnya sudut
intensitas cahaya dari
armatur mempengaruhi
besar cahaya yang
diterima oleh titik P



Permainan ornamen lampu *direct lighting* dan *indirect lighting*
Lokasi : Rumah tinggal di Yogyakarta

Cahaya dapat diatur dengan berbagai tema yang dirancang agar ruangan terkondisi sesuai yang diharapkan. Menurut temanya, berbagai gaya tata cahaya dibagi menjadi tematik romantis, tematik rustik/naturalis, tematik ekshibisi, tematik *sunlit*, dan tematik *amenities*.

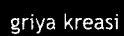
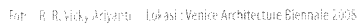
Tema romantik digunakan untuk menimbulkan kesan romantis pada ruangan. Hal

ini bisa dilakukan melalui penggunaan tata cahaya temaram dengan intensitas rendah.

Tema yang termasuk dalam tematik romantis ini antara lain tematik *cozy* yang digunakan untuk menimbulkan kesan hangat dan bersahabat. Hal ini bisa dilakukan dengan penempatan *indirect lighting* pada jarak dan pola tertentu dengan warna putih-kuning.

Tema rustik atau naturalis digunakan untuk menimbulkan kesan seolah-olah seseorang sedang berada di alam. Hal ini bisa dilakukan dengan jenis tata cahaya alami seperti

• **Address:** Philips - Piazza San Marco, 6 - 30131 Venezia



lilin, lampu templok, obor, atau petromaks; dipadukan dengan penggunaan perabot yang alami, seperti unsur kayu atau batu alam.

Tematik ekshibisi (*exhibition*) digunakan untuk memamerkan dan memajang produk atau karya seni tertentu. Hal ini bisa dilakukan dengan penataan *direct lighting* dan *indirect lighting* untuk menerangi objek yang akan dipamerkan.

Di dalam tematik ekshibisi terdapat tematik *overblast*, yaitu tema yang menggunakan intensitas penyorotan tinggi dari berbagai sudut pencahayaan untuk menghasilkan kesan pencahayaan saling tumpang-tindih.


Tema ini dikenal juga dengan konsep "*less is more*". Konsep ini dibuat dengan tujuan menggunakan cahaya buatan sesedikit mungkin dan memaksimalkan masuknya cahaya alami ke dalam ruangan.

Penataan lampu *direct lighting* untuk menerangi objek *display* berupa lukisan yang dipadu dengan *indirect lighting* warna biru sebagai *background*

Foto : R. R. Vicky Ariyanti | Lokasi : Venice Architecture Biennale 2008

Tema amenities dihasilkan dari penggabungan penataan suara, cahaya, air,





Memasukkan cahaya matahari
dengan *shading* ke dalam ruangan

Foto : Prananda Navitas | Lokasi : University of Tianjin

udara, vegetasi, dan warna dalam satu skema yang akan memberikan nilai tambah terhadap kualitas penataan sebuah ruangan.

Penataan *lighting* lebih difokuskan kepada fungsinya sehingga bisa ditentukan waktu yang tepat untuk menggunakan *pencahayaan alami* atau *pencahayaan buatan*, *pencahayaan direct* atau *indirect*, maupun *pencahayaan atas* atau *samping*. *Pencahayaan* disesuaikan dengan aktivitas sehari-hari pengguna. Misalnya ketika mandi, pengguna ruang tidak membutuhkan

pencahayaan langsung, tetapi memerlukan *pencahayaan yang terang*. Tren mengenai *pencahayaan buatan* saat ini adalah adanya upaya untuk mengurangi dampak lingkungan melalui penggunaan solar panel (PV) dan lampu-lampu LED. Hal yang harus diperhatikan adalah *spesifikasi LED*, karakteristik pengguna dan kebutuhannya, sampai dengan pewarnaannya.

Atraksi kolam air terjun menari yang menggabungkan suara, cahaya, air, vegetasi, dan warna dalam sebuah penataan

Lokasi : Grand Indonesia, Jakarta





Hal yang perlu diperhatikan
dari tata cahaya: sumber,
sistem, jumlah atau intensitas,
dan warna

Bab 5.

arna sudah dikenal manusia sejak zaman prasejarah.

Orang Mesir kuno telah menggunakan warna untuk ritual pengobatan sejak tahun 1550 sebelum masehi. Aristoteles menemukan prinsip penggabungan dua warna primer menjadi sebuah warna sekunder. Sir Isaac Newton menemukan prinsip prisma untuk menghasilkan warna.

Warna merupakan unsur yang dihasilkan ketika cahaya mengenai sebuah objek dan dipantulkan kembali ke mata. Ada tiga sifat dasar warna, yaitu sebagai berikut.

- **Pewarnaan (*hue*);** berarti penamaan yang diberikan kepada warna (merah, kuning, biru, dan lain-lain).

- **Intensitas (*saturation*);** mengacu pada kekuatan dan kejelasan warna. Sebagai contoh, warna biru dapat digambarkan sebagai “kemewahan” (cerah, kaya, hidup) atau “membosankan” (kelabu).
- **Derajat penilaian (*lightness*);** menyangkut terang atau gelap, istilah naungan dan warna yang mengacu pada perubahan nilai dalam warna.

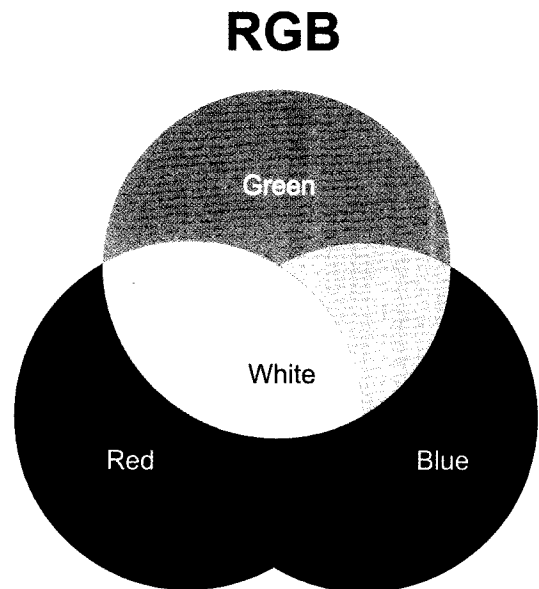
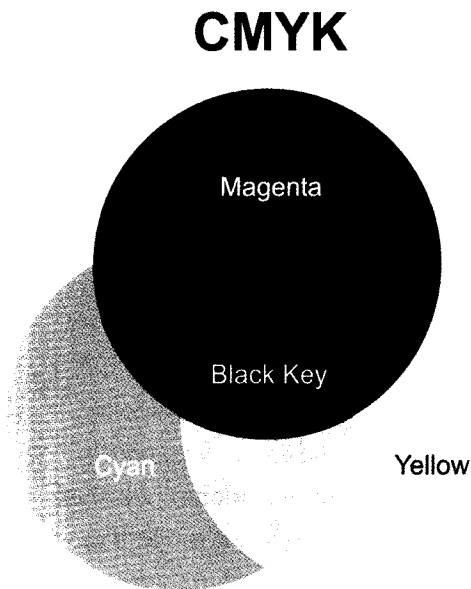
Sifat dasar warna (*hue, saturation, dan lightness*) sering kali dijumpai pada perangkat lunak alat bantu desain grafis seperti CorelDRAW atau Adobe Photoshop.

Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna yang berwarna putih. Identitas sebuah warna ditentukan oleh panjang gelombang cahaya tersebut.

Dibutuhkan dua alat bantu dasar bagi manusia untuk dapat menikmati warna yang ada di dunia ini, yaitu alat optik (mata) dan penyinaran (cahaya). Apabila salah satu di antaranya tidak ada maka seorang manusia tidak akan dapat menikmati warna. Bila salah satu di antaranya tidak berfungsi dengan normal maka akan terjadi malfungsi. Profesi arsitek dan interior desainer tentunya sangat membutuhkan bantuan alat optik mata untuk menunjang pekerjaannya.

Jenis warna dapat dibagi menjadi tiga, yaitu warna primer, warna sekunder, dan warna tersier. Warna primer adalah warna dasar, yaitu merah, biru, dan kuning. Warna primer ini dapat digabungkan menjadi sebuah warna sekunder, yaitu warna ungu atau magenta yang berasal dari campuran merah dan biru, warna oranye yang berasal dari merah dan kuning, serta warna hijau yang berasal dari biru dan kuning. Warna tersier adalah campuran warna-warna sekunder yang menghasilkan warna toska, nila, abu-abu, hijau limau, dan lain-lain.

Perbedaan jenis warna CMYK dan RGB



COLOR THEORY

QUICK REFERENCE SHEET FOR DESIGNERS

SUBTRACTIVE

CREATED WITH INK:
START WITH WHITE, ADD COLOR
CMYK



COLOR TYPES



PRIMARY



SECONDARY



TERTIARY



COMPLEMENTARY



ANALOGOUS



INTENSE: FIRE & BLOOD
ENERGY, WAR, DANGER, LOVE
PASSIONATE, STRONG

SKY, SEA
DEPTH, STABILITY, TRUST
MASCULINE, TRANQUIL

CALM, LEVEL, SMOOTH
REST, PEACE, RESOLVE, HEALING
SAFE, FAMILIAR

ROYALTY, POWER
NOBILITY, WEALTH, AMBITION
ORGANIZED, MYSTERIOUS

WARM, STIMULATING
ENTHUSIASM, HAPPINESS, SUCCESS
CREATIVE, AUTUMN

ADDITIVE

CREATED WITH LIGHT
START WITH BLACK, ADD COLOR
RGB



COLOR RELATIONSHIPS



MONOCHROMATIC



COMPLEMENTARY



SPLIT
COMPLEMENTARY



DOUBLE
COMPLEMENTARY



ANALOGOUS



TRIAD

CHROMA How pure a hue is in relation to gray

SATURATION The degree of purity of a hue

INTENSITY The brightness or dullness of a hue

LUMINANCE/VALUE A measure of the amount of light reflected from a hue

SHADE A hue produced by the addition of black

TINT A hue produced by the addition of white

Dari jenisnya, terdapat perbedaan sumber warna, yaitu dalam bentuk RGB dan CMYK. Warna RGB berasal dari berkas sumber cahaya seperti senter atau lampu, sedangkan warna CMYK berasal dari tinta. Percampuran tiga berkas sumber cahaya primer akan menghasilkan warna putih, sedangkan percampuran tiga tinta primer akan menghasilkan warna hitam. Hal tersebut dapat dilihat pada diagram di samping.

Warna berpengaruh terhadap keberadaan sebuah ruangan secara psikologis. Seorang perancang atau desainer interior dapat

Penjelasan perbedaan antara CMYK dan RGB

mengolah pewarnaan ruangan untuk menghasilkan kesan tertentu sesuai dengan yang dikehendaknya. Warna gelap akan memberi kesan lebih kecil pada ruangan, sedangkan warna terang akan membuat ruangan terkesan lebih luas.

Plafon warna cerah dipadukan dengan tembok warna gelap akan membuat ruangan terasa lebih tinggi, tetapi berkesan sempit.



Perbandingan antara dinding warna gelap dan dinding warna terang



Bentuk *skylight* ini menunjukkan permainan nuansa gelap pada plafon untuk merendahkan kesan ruang

Sebaliknya, jika plafon warna gelap dipadukan dengan tembok warna cerah akan membuat ruangan terasa lebih rendah, tetapi berkesan luas.

Warna terang pada tembok dipadukan dengan warna gelap pada ujung ruangan akan membuat lorong terkesan pendek. Sementara warna gelap pada tembok dipadu dengan warna terang di ujung ruangan akan membuat lorong terasa lebih panjang.

Warna gelap pada plafon akan membuat ruangan terasa menjadi lebih rendah dan hangat. Sementara warna terang pada plafon akan membuat ruangan terasa lebih tinggi dan lebih lapang.

Perpaduan warna kontras akan membuat ruangan terasa lebih kecil, sedangkan perpaduan warna senada akan membuat ruangan terkesan lebih luas. Penggunaan cermin pada bidang pengisi ruang atau tembok juga akan memperluas kesan sebuah ruangan.

Warna gelap pada tembok membuat koridor menjadi melorong
Lokasi: Lawang Sewu, Semarang



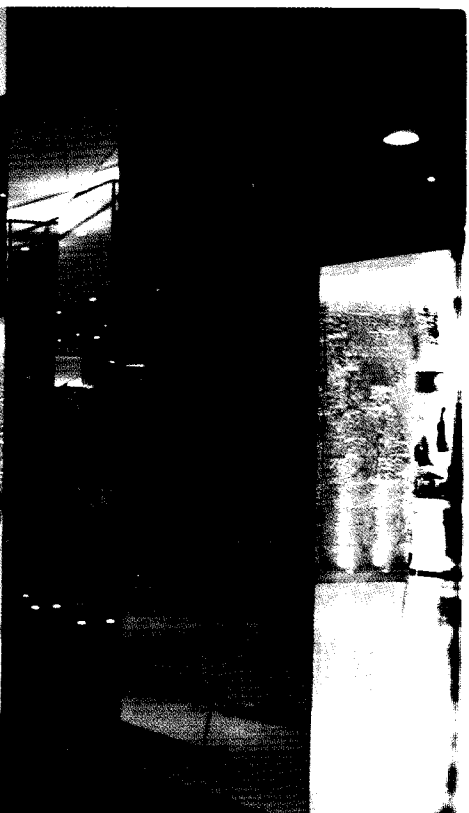


Permainan warna gelap-terang pada plafon

Lokasi : Renaissance Hotel, Washington DC

Penggunaan cermin dan warna cerah untuk memperluas kesan ruang

Lokasi : Renaissance Hotel, Washington DC



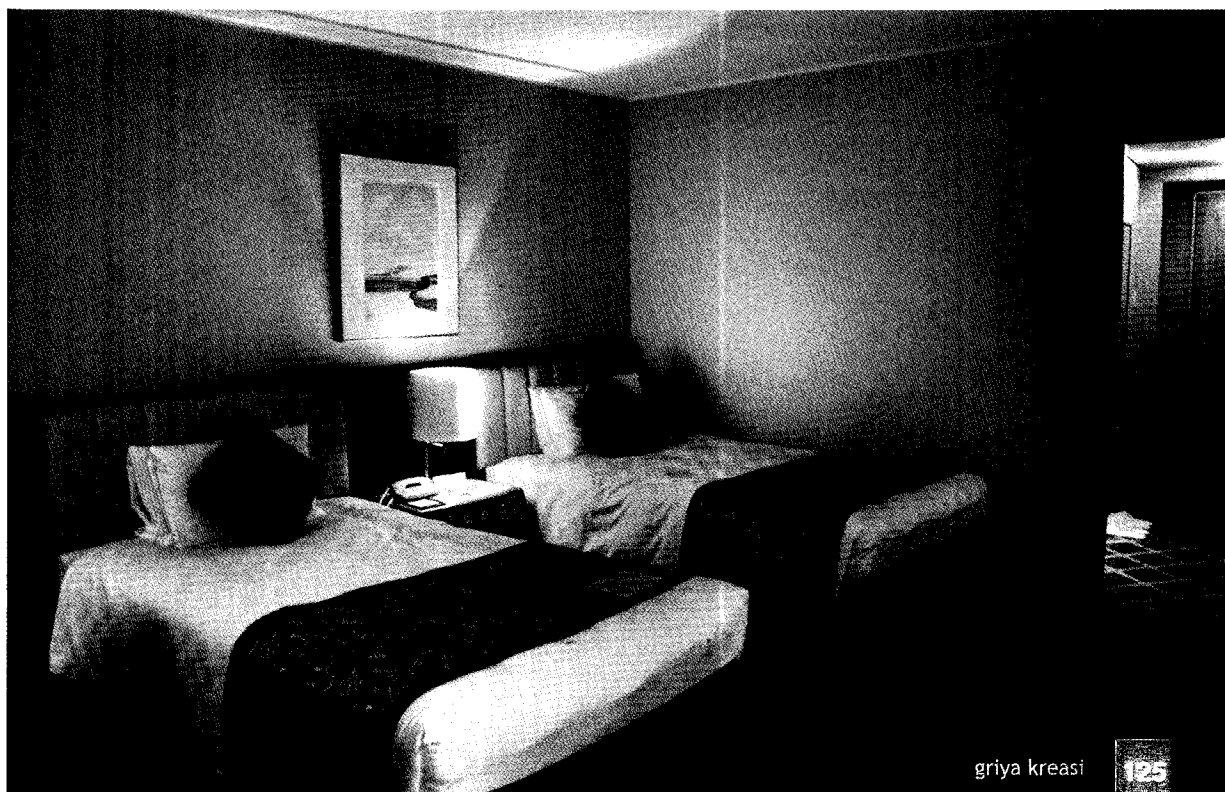
Warna dapat digunakan untuk berbagai tujuan estetika dalam desain ruangan sebuah bangunan. Beberapa tujuan warna, antara lain menciptakan suasana, menunjukkan kesatuan atau keragaman, mengungkapkan karakter bahan, mendefinisikan bentuk, memengaruhi proporsi, memengaruhi skala, dan memberikan kesan berat.

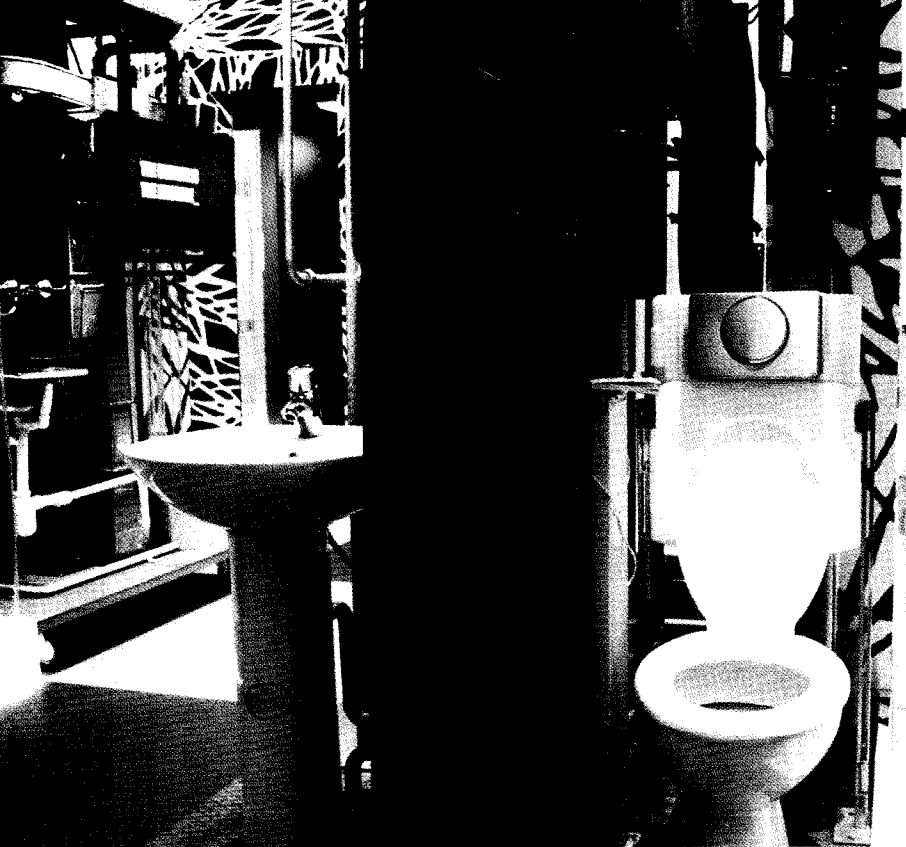
Sebuah skema warna cerah untuk interior bangunan cenderung mengungkapkan ekspresi keceriaan dan kegembiraan. Sementara skema warna yang tenang dapat mengekspresikan kedalaman dan area untuk beristirahat.

Sebuah skema warna seragam akan membuat perasaan bersatu. Sementara skema warna yang bervariasi akan memberikan perasaan keberagaman.

Jika suatu bangunan memiliki atap genteng merah, dinding batu abu-abu, dan kayu trim cokelat, karakter utama dari setiap

Permainan skema warna pada interior kamar tidur
Lokasi : Prince Hotel, Kyoto





Skema warna bervariasi pada ruangan ini menunjukkan keberagaman

Model maket monokromatis

Lokasi : Museum of Urban Design Shanghai, Cina



material tersebut jelas terlihat. Akan tetapi, jika memiliki warna yang sama (monokrom), sebuah ruangan atau bangunan akan tampak seperti model tanah liat atau maket.

Sebuah garis, permukaan dua dimensi, atau volume tiga dimensi akan terlihat perbedaannya jika diwarnai dengan warna kontras yang berbeda dengan lingkungannya.

Bahan dengan warna kontras yang diletakkan dalam garis horizontal akan cenderung membuat perasaan lebih luas. Jika diletakkan di dalam garis vertikal, warna tersebut akan terkesan lebih tinggi.

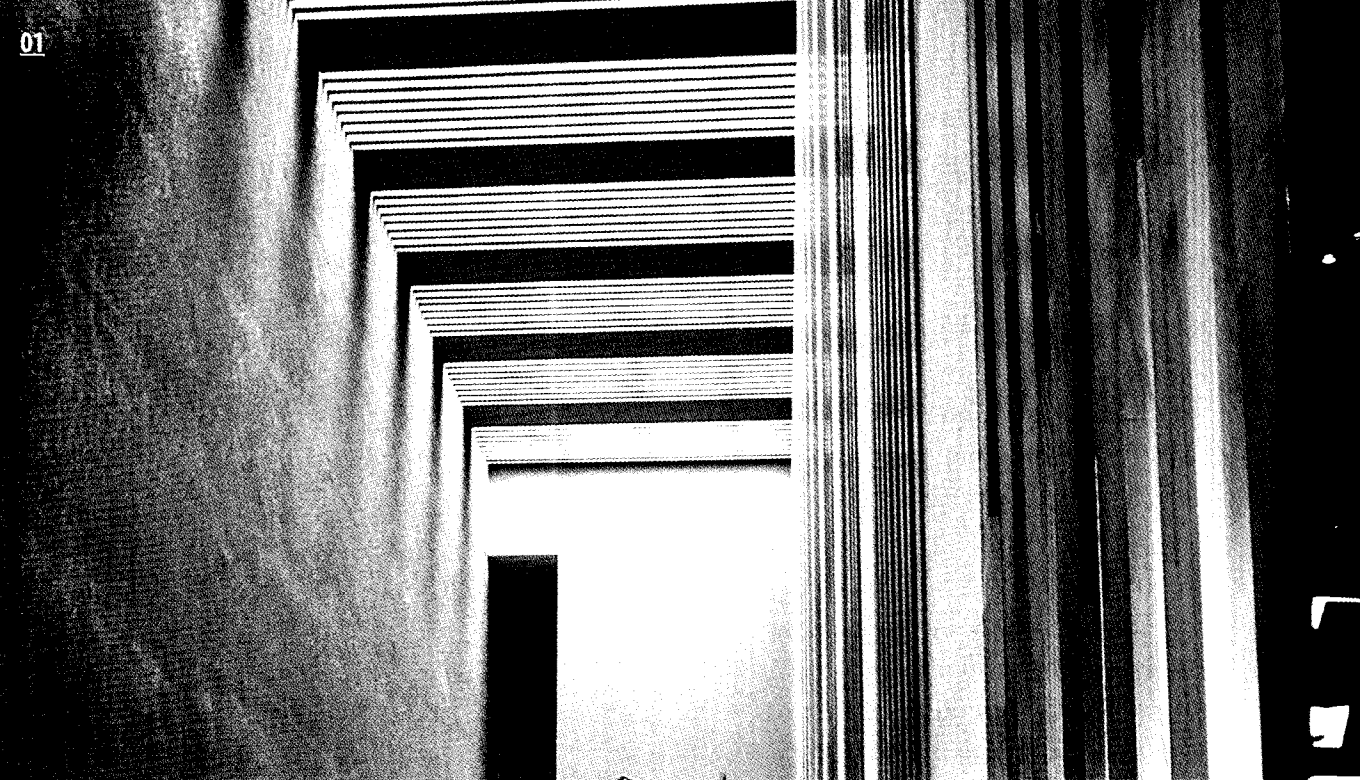
Sebuah interior bangunan yang diwarnai dengan warna seragam akan terlihat seperti monolit dan skalanya sulit untuk dinilai dari kejauhan. Namun, jika ruangan tersebut diwarnai dengan warna kontras (termasuk bukaan), skalanya akan lebih mudah terlihat.

Elemen dalam warna gelap terlihat berat, sedangkan warna terang terlihat ringan. Sebuah struktur yang tinggi kadang-kadang juga diwarnai dengan gradasi lebih gelap di bagian bawah dan warna ringan di bagian atas.

Pipa utilitas yang diwarnai dengan warna kontras untuk mendefinisikan bentuknya

1. Lantai 3, Bandara Internasional Akihabara, Jepang







Warna kontras dalam garis vertikal membuat kesan ruang menjadi lebih tinggi

Foto: Prananda Navitas | Lokasi: University of Tianjin

Warna seragam memberi kesan monolit

Lokasi: Architecture Biennale 2008, Venice

Warna gelap akan mengesankan ruangan yang berat

Lokasi: Architecture Biennale 2008, Venice

Paduan berbagai elemen warna, contohnya warna hijau dan putih untuk interior kafe

Lokasi: Kafe di Jerman



2. Simbol Warna

Warna diasosiasikan juga dengan beberapa simbol tertentu yang beberapa di antaranya dijadikan sebagai pola atau *pattern* dalam kehidupan masyarakat. Contohnya, warna hitam diasosiasikan dengan kegelapan pikiran dan kematian, sedangkan warna putih di Cina merupakan warna berkabung. Adapun nuansa warna merah mengasosiasikan semangat dan keceriaan. Berikut penjelasan beberapa psikologi warna dan pengaruhnya.

1. Merah

- Warna merah adalah lambang dari elemen api.
- Variasi warna merah, antara lain oranye, merah jambu, merah marun, dan burgundi.
- Sifat dasar api selalu penuh semangat, selalu bergairah, membakar (provokatif), terkadang juga suka melucu, menghangatkan, tetapi dapat melukai atau menghanguskan lawannya.
- Merah sebagai salah satu dari warna primer dapat menimbulkan kesan kegairahan, serta *passion and desire*. Semangat yang dimunculkan warna ini sangat baik untuk digunakan pada ruang makan, ruang kantor, atau ruang kerja supaya selera makan serta semangat kerja meningkat.

- Warna kuning adalah lambang elemen tanah.
- Variasi warna kuning, antara lain kuning lemon, kuning cerah, dan emas
- Tanah sifat dasarnya adalah membumi, sederhana, tidak neko-neko, dan pendiam. Sikap pendiam ini kadang membuat bingung lawan bicaranya sehingga sering disangka pasif.
- Warna kuning dilambangkan sebagai warna dasar tanah karena melambangkan ketenangan, selalu tenang, dan stabil.
- Energi yang dimunculkan warna ini sangat baik digunakan pada ruang-ruang yang membutuhkan semangat dan kesegaran seperti kamar mandi dan ruang kerja.

01

Warna merah yang bersemangat

Foto : R. R. Vicky Ariyanti

02

Warna kuning yang mengesankan semangat dan stabilitas

Lokasi : Architecture Biennale 2008, Venice



02

01

131

griva kkeast

dean david
first to eat

MURPHY
first to eat

- Warna putih adalah lambang elemen logam.
- Variasi warna putih, antara lain abu-abu, putih tulang (*off white*), sampai putih cerah.
- Warna putih diasosiasikan sebagai lambang warna elemen logam karena warna bijih besi atau logam biasanya berwarna putih.
- Putih digambarkan sebagai sebuah kesucian dan netralitas yang menandakan sifat demokratis.
- Karakter logam dikenal sebagai pemikir handal atau berdaya analisis tajam. Di sisi lain, apabila berbicara dengannya, kadang orang berunsur logam sering mengucapkan kata-kata yang *nyelekit*. Namun, yang dikatakan biasanya telah dipikirkan terlebih dahulu dan kebanyakan ada benarnya.
- Putih menimbulkan kesan bersih dan higienis. Warna ini sangat baik digunakan pada ruang-ruang yang berhubungan dengan profesi kesehatan, seperti ruang praktik dokter, apotek, *laundry*, dan ruang kerja untuk memberi kesan yang baik terhadap konsumen.

- Warna hitam adalah lambang elemen air.
- Variasi warna hitam, antara lain biru *donker*, hijau tua, dan abu-abu gelap.
- Warna hitam diasosiasikan sebagai lambang warna elemen air karena air memiliki sifat dasar yang tenang.
- Orang yang menyukai warna hitam pikiran dan perkataannya sangat dalam sehingga mampu membuat lawan bicara terhanyut. Orangnya sangat fleksibel, tetapi sering tidak punya pendirian yang tetap.
- Hitam dapat menimbulkan kesan tenang dan dalam, sangat baik digunakan sebagai aksen pada ruang-ruang eksterior.

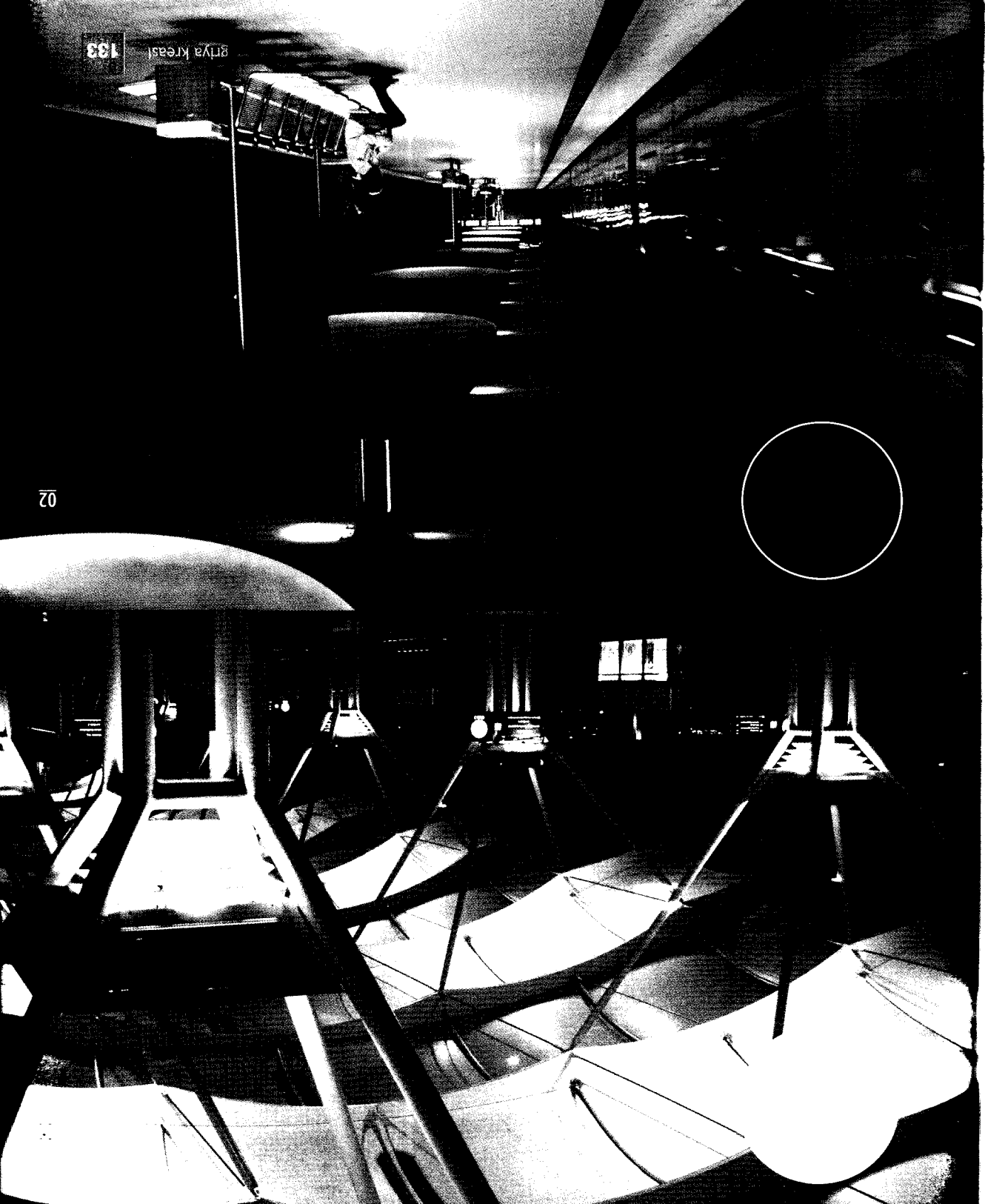
Warna putih yang mengasosiasikan elemen logam

Lokasi : Stasiun kereta di Jerman

Nuansa warna biru tua keunguan sebagai variasi elemen air (warna hitam)

Lokasi : Stasiun MRT di Jerman





Bab 6.


Tekstur dan Pola

Tekstur adalah kualitas permukaan sebuah objek sebagai hasil dari struktur tiga dimensional yang digunakan untuk mendeskripsikan kondisi halus atau kasar sebuah permukaan. Tekstur senantiasa berdekatan dengan pola. Adapun pola dapat diartikan sebagai desain dekoratif atau ornamen sebuah permukaan yang dihasilkan dari penggunaan motif yang berulang. Bila dilihat dari kejauhan, motif suatu pola akan terlihat lebih kecil sehingga tidak akan terlihat sebagai sebuah elemen, tetapi lebih dipersepsikan sebagai tekstur.

A. Tekstur

Tekstur dapat dipersepsikan dengan sentuhan atau penglihatan. Rasa yang terjadi dari hasil sentuhan akan membuat seseorang bisa merasakan suatu hasil yang selalu nyata berkenaan dengan rabaan, seperti kulit pohon, kaca, atau batu. Melalui mata, seseorang dapat mempersepsikan tekstur secara visual.

Sentuhan dan penglihatan senantiasa terhubung. Jika seseorang melihat logam yang dipoles, ia akan meresponnya dengan kualitas rabaan. Ia tahu bahwa material itu halus, meskipun tidak merabanya. Ini terjadi karena saat melihat sesuatu yang terlihat halus, pikiran seseorang akan memanggil pengalaman-pengalaman yang lalu saat menyentuh objek halus. Ini disebut dengan "pengalaman".



Tekstur licin akan menghasilkan kesan dingin

Untuk alasan ini, tekstur memberikan dampak tidak hanya perasaan psikologis interior, tetapi juga penampakkannya. Misalnya, tekstur yang kasar akan terlihat hangat dan alami, sedangkan tekstur licin akan terlihat dingin dan formal.

Sebuah tekstur juga mempunyai bobot visual, permukaan yang halus dan licin akan terlihat lebih ringan dibandingkan permukaan yang kasar dan bergelombang. Ruang dengan lantai marmer yang dipoles akan terlihat lebih ringan dibandingkan ruangan yang berlantai panil kayu.

Tekstur kasar juga akan membuat objek terlihat seperti mendekat dan berkurang skalanya. Misalnya saja, panil kayu akan membuat seimbang sebuah ruangan yang sangat luas dan membuatnya menjadi lebih nyaman. Namun, bila diaplikasikan pada ruangan kecil akan membuat ruangan tersebut menjadi lebih kecil dan sempit.

Tekstur juga memberikan dampak terhadap warna. Permukaan yang licin dan berkilap akan terlihat lebih dingin dibandingkan permukaan yang buram. Jadi, ruangan berdinding biru dapat dihangatkan

dengan mengaplikasikan tekstur. Lemari merah pun dapat didinginkan dengan memvernisnya menggunakan vernis *gloss*.

Skala, jarak penglihatan, dan pencahayaan memengaruhi persepsi terhadap tekstur. Apabila skala dari sebuah pola tekstur terlihat jelas maka objek tersebut akan terlihat lebih halus. Bahkan sebuah tekstur kasar akan terlihat lebih halus dari kejauhan, misalnya padang pasir yang dilihat dari jauh.

Pencahayaan memengaruhi dan dipengaruhi oleh tekstur. Pencahayaan langsung akan mempertinggi tekstur, membuat bayangan, dan memvariasikan kecerahan. Pencahayaan tak langsung akan meminimalkan kontras dan pembayangan, menjadikan tekstur lebih susah untuk diamati.

Permukaan yang halus dan berkilap akan merefleksikan cahaya, tampak di fokus, dan menarik mata. Sebaliknya, permukaan yang pudar dan kasar akan menyerap sinar dan meneruskannya secara tidak merata serta membuatnya tampak lebih kusam dari yang sebenarnya. Permukaan yang sangat kasar akan membuat pembayangan yang jelas antara kondisi gelap dan terang.

Kontras juga dapat memengaruhi kekuatan dan kehalusan tekstur. Tekstur kasar

dengan latar belakang halus akan dipersepsikan lebih jelas dibandingkan tekstur halus dengan latar belakang halus. Jika tekstur halus ditempatkan di belakang latar belakang yang kasar, tekstur tersebut akan terlihat tereduksi ukurannya.

Tekstur juga memengaruhi perawatan dan pemeliharaan (*maintenance*) sebuah interior. Permukaan yang licin akan cepat kotor, tetapi lebih mudah dibersihkan dibandingkan permukaan yang kasar. Apalagi bila di dalam rumah terdapat hewan peliharaan.

Tekstur dapat digunakan untuk menambah karakter sebuah ruangan. Tekstur akan mengisi sebuah ruang. Dalam ruangan kecil, sebaiknya digunakan tekstur yang licin dengan sedikit barang. Tekstur juga efektif digunakan dalam interior monokromatik untuk menambah kedalaman dan membuat ruang yang menarik secara visual.

Penggunaan tekstur berat dapat menjadi indah dengan konsep kontemporer, misalnya bata atau batu alam yang tidak diplester ditempatkan berdekatan dengan permukaan rumput bertekstur halus, kaca, baja, atau bata yang dipoles. Kombinasi tekstur yang kontras tersebut dapat menambah variasi, meskipun dibutuhkan tempat yang luas untuk mendapatkan efeknya.



Pengaruh permukaan halus dan berkilap
terhadap pencahayaan

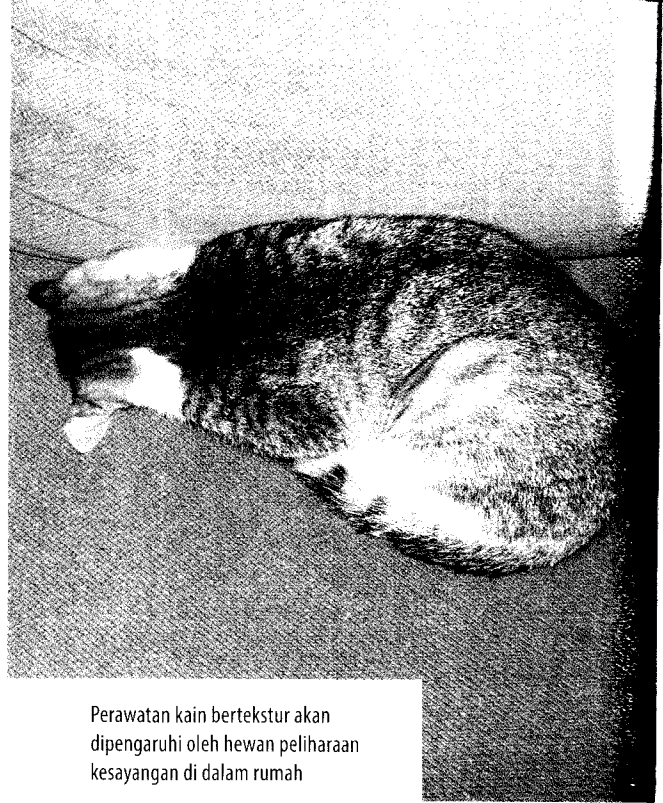
Lokasi : Architecture Biennale 2008, Venice



Perbandingan kontras antara dinding tekstur
finishing vernis dengan batu

Nature Human

Penggunaan tekstur dalam interior perlu mempertimbangkan tiga hal: pencahayaan, kontras, dan perawatan



Perawatan kain bertekstur akan dipengaruhi oleh hewan peliharaan kesayangan di dalam rumah

Tekstur batu yang tidak di *finishing* dan dibiarkan apa adanya akan mengesankan kesan kontras yang alami

Lokasi: Desa Tenganan, Bali



B. Pola

Pola dapat dibentuk secara struktural atau aplikatif. Pola struktural akan menyatu dengan konstruksinya atau membentuk sebuah permukaan. Sementara pola aplikatif hanya sebagai dekorasi dan ditambahkan saat permukaan sudah selesai dikerjakan.

1. Pola sebagai simbol

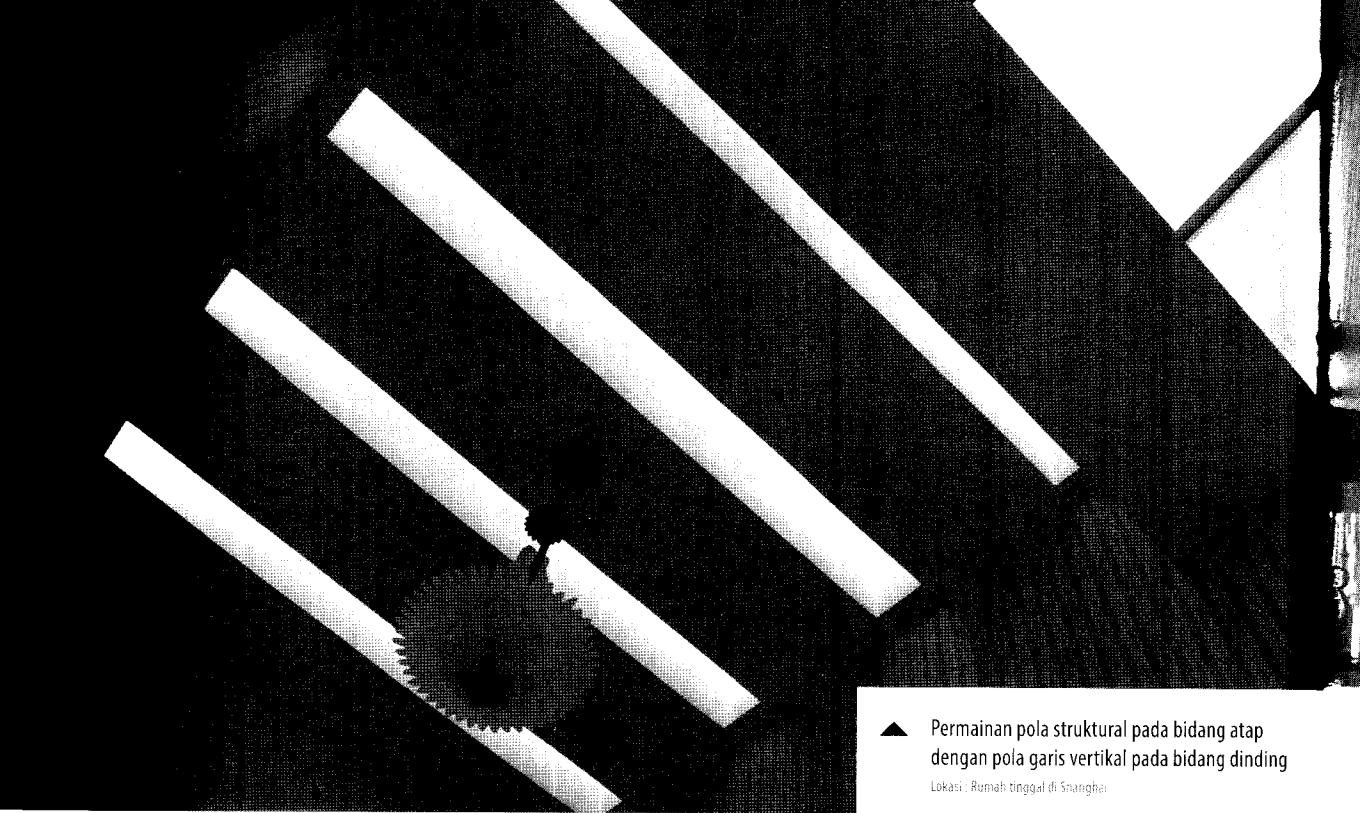
Pola sudah menjadi bagian kehidupan manusia sejak awal dan dapat ditemukan di mana saja, mulai dari tempat tinggal, kain, sampai tato. Pola memainkan peranan penting terhadap kehidupan manusia dan mempunyai simbol kultural, religius, dan filosofis. Dunia dan alam semesta juga terkadang mengambil inspirasi dari berbagai pola yang terbentuk di alam.

2. Pola dalam interior

Meskipun digunakan sebagai alat efektif untuk desain interior, pola sering kali difungsikan untuk mengisi kekosongan ruang. Seperti halnya tekstur, jangan berlebihan menggunakannya. Mengaplikasikan pola secara berlebihan hanya akan membuat ruangan terasa sibuk dan penuh serta tidak membuatnya menarik.

Gunakan pola hanya sebagai aksen saja. Beberapa bantal dengan pola tertentu dapat menjadi pemanis ruangan tanpa membuatnya kacau. Jika ingin mendesain ruangan dengan beberapa pola, ada beberapa tips untuk mengharmonisasi ruangan.

- Sebarkan skala pola mengikuti ukuran ruangan. Jika ruangnya kecil, gunakan pola kecil. Ingat bahwa pola tersebut akan dipersepsikan sebagai tekstur. Pola berukuran besar akan mendominasi ruangan.
- Seragamkan pola di dalam ruangan dengan memilih warna senada. Bisa juga dengan memilih pola yang sama dengan skala yang berbeda atau warna yang berbeda.
- Distribusikan pola di sekeliling ruangan, tidak hanya di sudut saja, untuk mengimbangi efek yang terjadi. Jika ingin menarik perhatian salah satu sudut ruangan, konsentrasikan pola pada sudut tersebut untuk membuat sebuah titik fokus.

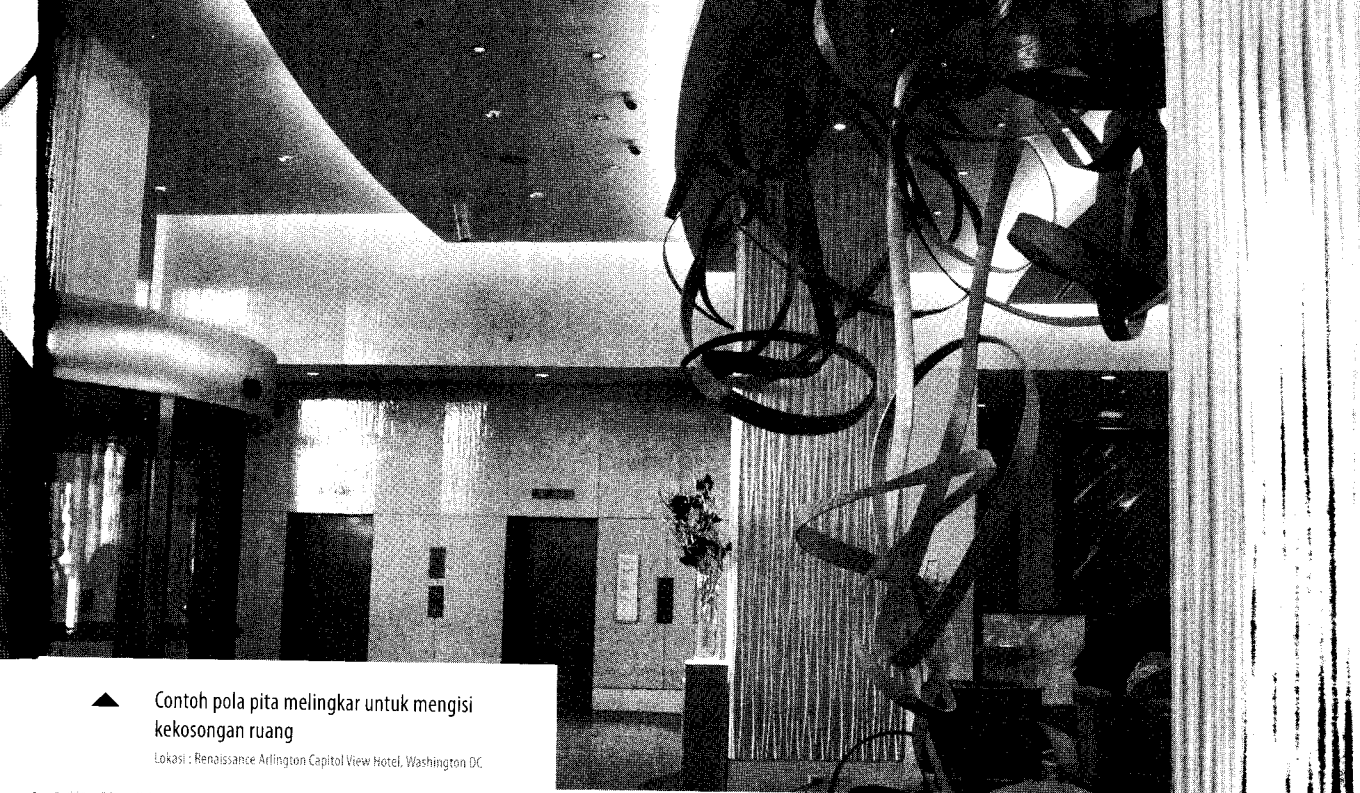


▲ Permainan pola struktural pada bidang atap
dengan pola garis vertikal pada bidang dinding

Lokasi : Rumah tinggal di Shanghai

▼ Pola dalam kain kebaya





▲ Contoh pola pita melingkar untuk mengisi kekosongan ruang

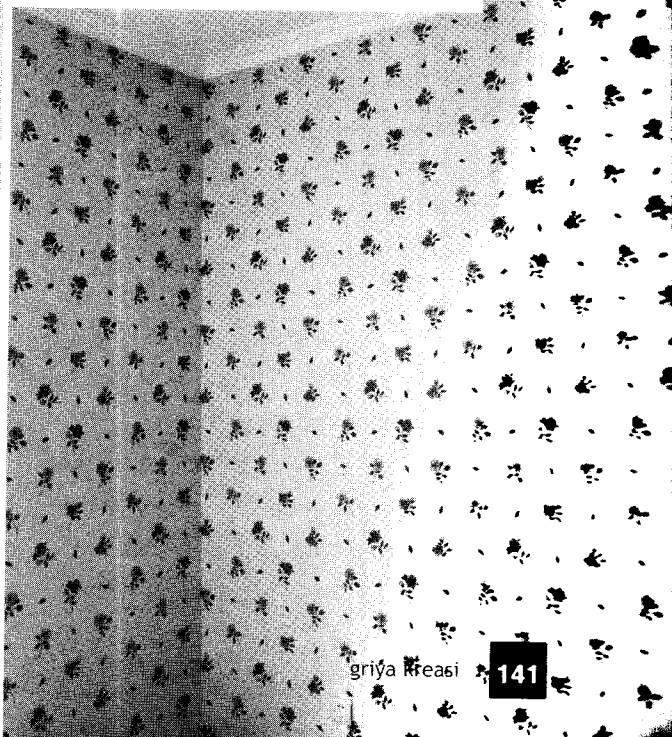
Lokasi : Renaissance Arlington Capitol View Hotel, Washington DC

Aplikasi Pola

Gunakan pola hanya sebagai aksen, bila ruangan kecil gunakan pola kecil. Aplikasi pola berlebihan membuat ruang terasa penuh

▼ Penyeragaman pola wallpaper dalam ruangan

Lokasi : Rumah tinggal di Shanghai



Bab 7.

Standardisasi Interior

Perabot atau furnitur menjadi elemen penting dalam penataan interior. Standarisasi ukuran perabot perlu ditentukan demi kenyamanan pengguna ruang.

A. Lemari

Lemari biasanya digunakan untuk tempat menyimpan barang, baik itu pakaian, perabot, piring, buku, maupun peralatan masak. Adapun standarisasi ergonomis beragam tipe lemari adalah sebagai berikut.

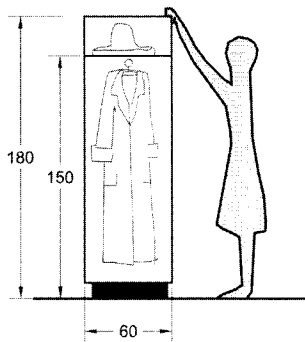
1. Lemari pakaian

- Selama ini, patokan tinggi lemari pakaian adalah ukuran panjang mantel, yaitu sekitar 130—140 cm. Bila ditambahkan dengan ambang bawah 10 cm, tinggi ideal rak gantung yang ada di dalam lemari pakaian, yaitu sekitar 150 cm.
- Lebar atau kedalaman lemari ideal adalah 56—62 cm agar lebar baju yang berkisar antara 50—55 cm dapat dimuat dengan pas.
- Panjang lemari menyesuaikan, bergantung jumlah pintunya.

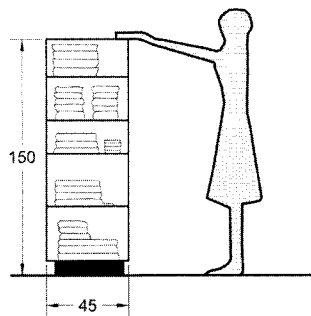
2. Lemari makan dan dapur

- Kedalaman sekitar 40—45 cm menyesuaikan diameter piring terbesar; sebaiknya dibuat dengan ketinggian antara 70—150 cm.
- Lemari *kitchen set* atas yang biasanya dibuat dengan ketinggian lebih dari 200 cm dari lantai sebaiknya digunakan untuk tempat barang-barang yang besar dan jarang digunakan saja.
- Area di bawah meja dapur dibuat dengan ketinggian 90 cm sebagai tempat menyimpan peralatan memasak.

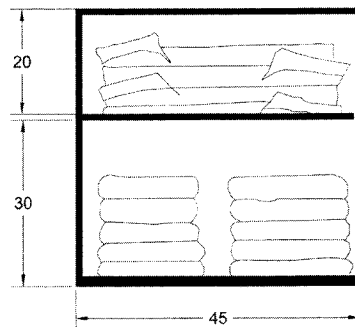
STANDAR UKURAN LEMARI



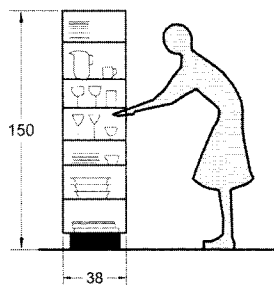
Almari pakaian Luar



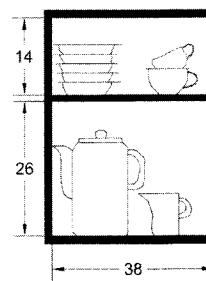
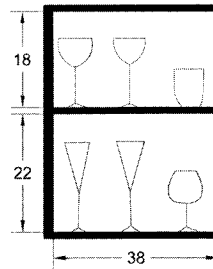
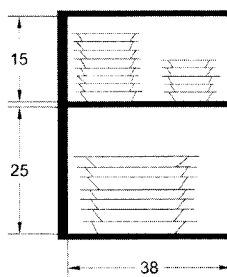
Almari pakaian dalam



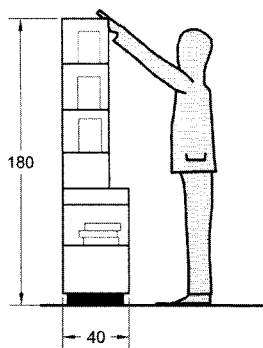
Papan letak pakaian dalam



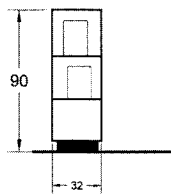
Almari pecah belah



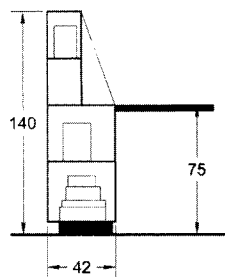
Tempat mangkuk , piring & gelas



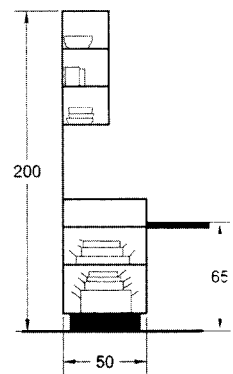
Rak buku



Rak buku



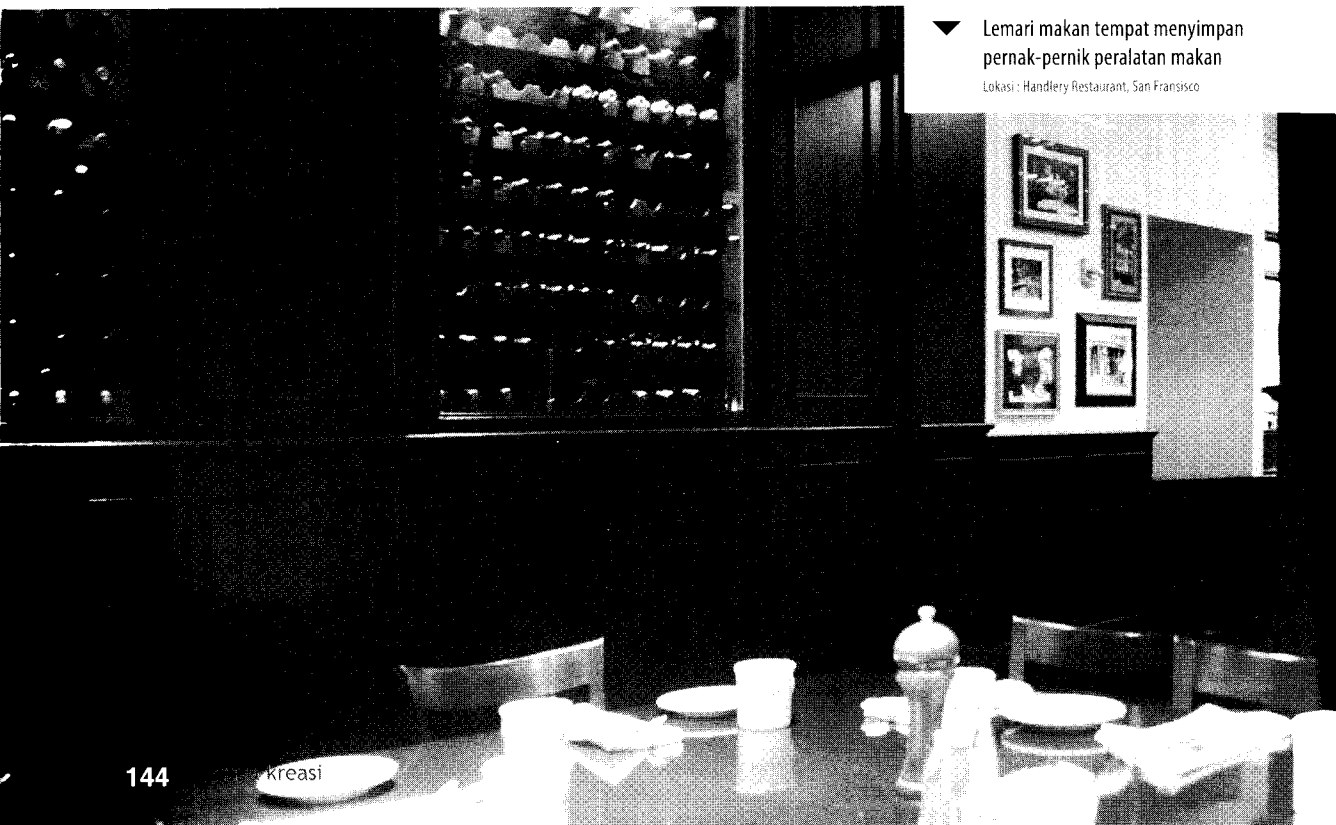
Meja tulis



Almari dapur



▲ Lemari pakaian dengan model kabin



▼ Lemari makan tempat menyimpan
pernak-pernik peralatan makan

Lokasi : Handlery Restaurant, San Francisco

B. Meja

Meja biasanya digunakan untuk menulis, makan, dan menerima tamu. Ukuran standar ergonomis meja adalah sebagai berikut.

1. Meja tulis dan meja kerja

Tinggi meja kerja idealnya sekitar 72—78 cm atau dapat diambil ketinggian tengah sekitar 75 cm. Lebar meja kerja harus mencukupi untuk aktivitas duduk dan menulis atau mengetik dan menyimpan berbagai alat tulis dengan lebar sekitar 80 cm. Ukuran tinggi meja tulis ini sama dengan meja makan.

2. Meja makan

Tinggi meja makan idealnya sekitar 72—78 cm atau bisa menggunakan ketinggian rata-rata sekitar 75 cm. Lebar meja makan harus

mencukupi untuk aktivitas makan bersama orang lain. Lebar meja juga harus cukup untuk menempatkan berbagai peralatan makan. Ukuran meja ideal sekitar 80 cm. Meja makan dapat dibuat lebih besar, bergantung kapasitas penggunaanya.

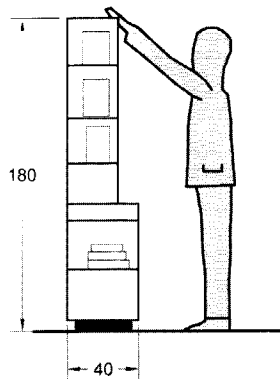
3. Meja tamu

Menerima tamu membutuhkan aktivitas saling memandang sehingga tinggi sebuah meja tamu diusahakan agar tidak lebih dari 60 cm. Lebarinya diukur agar muat untuk dua piring bersisian atau bisa digunakan untuk meletakkan kopi dan camilan. Lebar ideal meja tamu sekitar 100 cm.

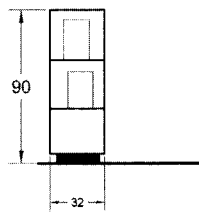
▼ Contoh meja tulis dengan perangkat perabot tambahannya
Lokasi: Renaissance Capitol View Hotel, Washington DC



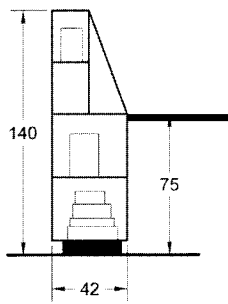
STANDAR UKURAN MEJA



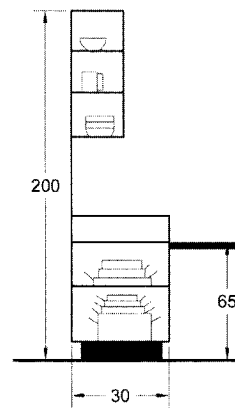
Almari buku



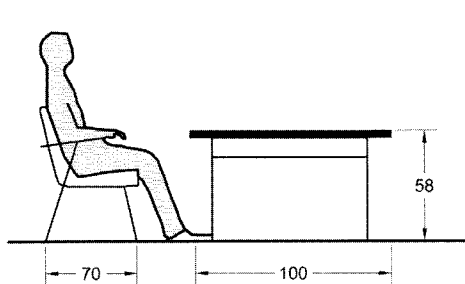
Rak Buku



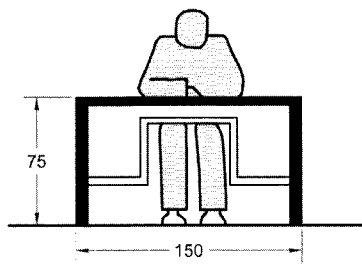
Meja tulis



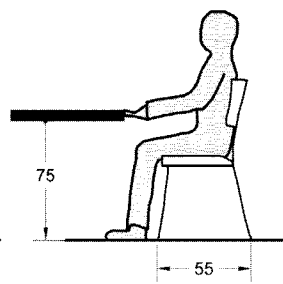
Almari dapur



Kursi pada meja tamu



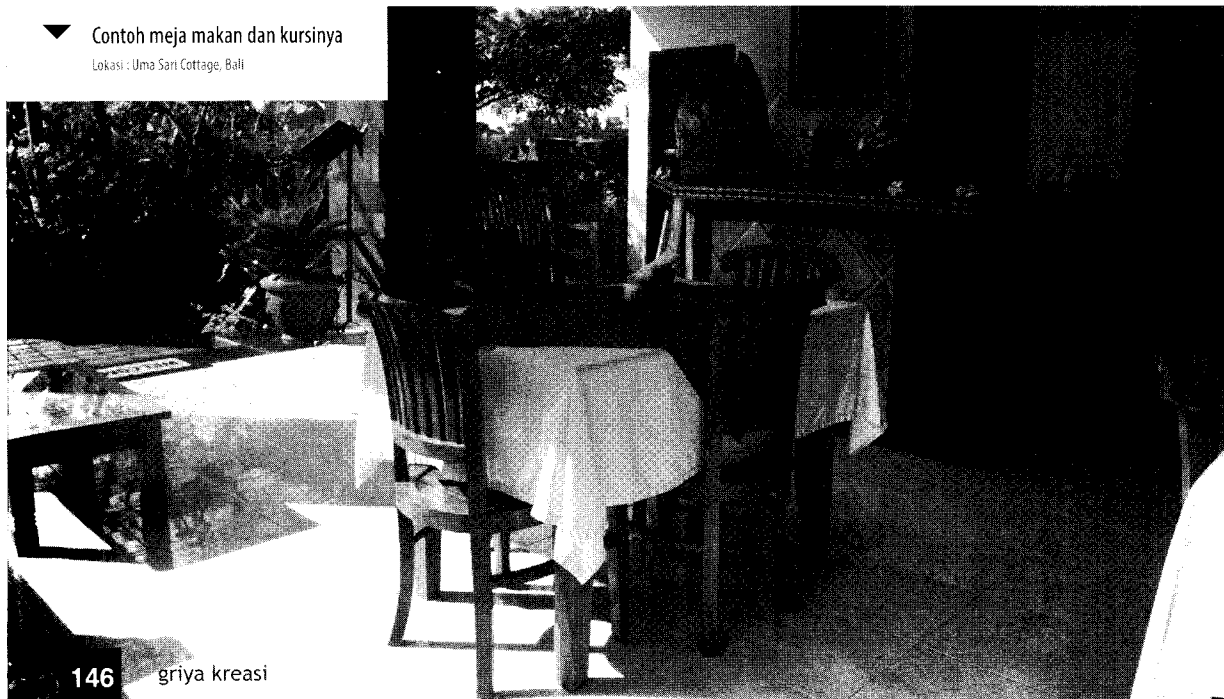
Meja tulis



Meja makan

▼ Contoh meja makan dan kursinya

Lokasi : Uma Sari Cottage, Bali



C. Tempat Duduk

Tempat duduk terdiri atas kursi dan sofa. Kursi yang nyaman bergantung pada ketinggian dan kedalaman dudukan serta sandaran punggung yang tepat. Sandaran punggung sebaiknya dibuat tidak rata dan disesuaikan ergonomi tubuh manusia. Perlu diperhatikan bahwa terdapat perbedaan dimensi sandaran antara standar internasional dan standar Indonesia. Tinggi tempat duduk internasional sekitar 90—96 cm, sedangkan untuk Indonesia sekitar 88—90 cm (lebih pendek). Bila penggunaan kursi ditujukan untuk keduanya, dapat diambil ambang tengah sekitar 90 cm.

1. Kursi biasa

- Fungsi kursi adalah untuk duduk. Pada kedalaman kursi 42 cm, orang masih dapat duduk dengan nyaman dengan kaki menapak di lantai.
- Kedalaman dudukan biasanya dibuat 48 cm agar punggung bawah atau pantat dapat merapat ke sandaran punggung. Lebar kursi berkisar 45 cm.

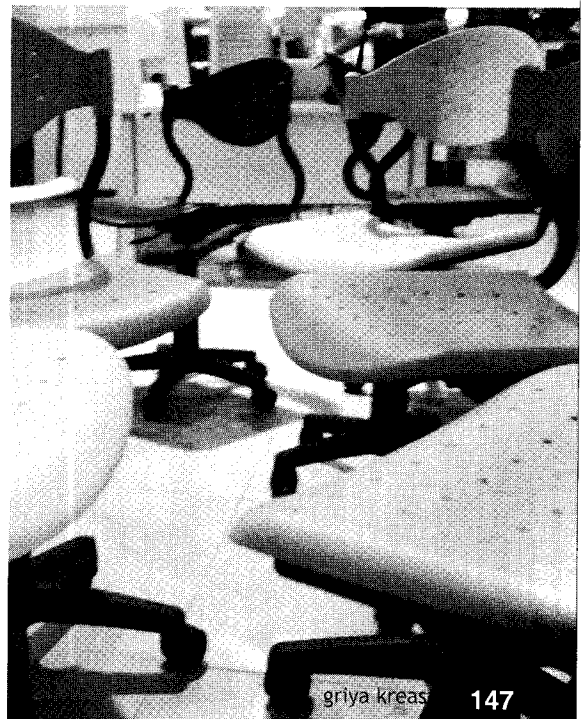
2. Kursi tamu

- Kursi tamu memungkinkan tubuh mengambil posisi hampir berbaring dengan ketinggian dudukan hanya sekitar 36—38 cm. Kedalaman kursi tamu sekitar 54—58 cm. Sementara lebar kursi tamu sekitar 70—80 cm dengan bantalan tebal pada alas tempat duduknya.

3. Sofa

- Sofa harus memenuhi dua fungsi, yaitu untuk tempat duduk dan posisi hampir berbaring.
- Ukuran kedalaman dudukan sofa sekitar 58 cm, sedangkan tempat untuk posisi hampir berbaring dibutuhkan sekitar 75—85 cm sehingga harus menggunakan bantalan besar atau jok yang dapat dilepas untuk mengurangi kedalaman.
- Lebar sofa biasanya sekitar 160 cm; untuk lebar dalam ditambah sandaran tangan 15 cm di kedua sisinya. Lebar keseluruhannya menjadi sekitar 190 cm.

▼ Salah satu desain kursi kantor dengan roda





▲ Berbagai model kursi tamu di lobi hotel
Lokasi : Renaissance Arlington Capitol View Hotel, Washington DC

▼ Sofa dengan sandaran kepala penuh
Lokasi : Renaissance Arlington Capitol View Hotel, Washington DC



D. Tempat Tidur

- Tempat tidur harus cukup besar dan dibuat dari bahan yang empuk karena digunakan sebagai tempat beristirahat.
- Dimensi tempat tidur biasanya dibuat dengan ketinggian bervariasi. Perlu diingat apabila digunakan untuk anak kecil, pilihan tempat tidur dengan ketinggian yang rendah lebih baik

digunakan untuk menjaga kemungkinan terjatuh saat tidur.

- Beberapa ukuran standar tempat tidur antara lain
 - **king size:** 200 x 180 cm,
 - **queen size:** 200 x 160 cm atau 200 x 150 cm,
 - **standard:** 200 x 120 cm, dan
 - **single:** 200 x 100 cm.
- Ukuran tempat tidur akan menentukan ukuran seprei dan *bedcover* yang terpasang di atasnya.

▼ Tempat tidur *double bed*

Lokasi : Renaissance Arlington Capitol View Hotel, Washington DC



Bab 8.

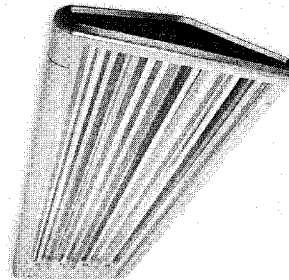
Istilah Interior

Kalangan praktisi, pengajar, dan pemerhati desain interior hendaknya senantiasa terus meng-*update* pengetahuannya di bidang tata ruang dalam. Interior termasuk salah satu dari beberapa bidang yang perkembangannya cepat, terjadi dalam hitungan tahun bahkan mungkin bulan mengikuti perkembangan dan *breakthrough* teknologi yang dihasilkan oleh peneliti-peneliti yang bekerja pada industri-industri rancang bangun produk internasional. Agar dapat menguasai pelajaran penataan interior, diperlukan pengetahuan terhadap beberapa istilah yang sering digunakan dalam dunia pekerjaan tata ruang dalam.



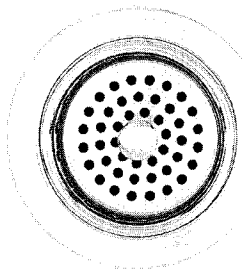
Architrave

Elemen dekorasi di atas pintu rumah



Armatur

Tempat/wadah lampu (rumah lampu)



Avur

Saringan air, biasanya dipasang di mulut saluran



Balustrade

Penyangga railling



Awning

Overhang, atap tambahan untuk peneduh



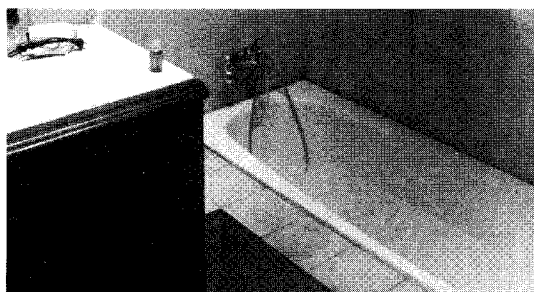
Barstool

Kursi berkaki tinggi untuk minibar



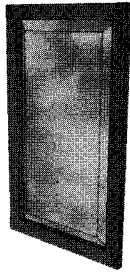
Balkon

Teras tambahan di lantai bangunan bertingkat



Bathub

Bak untuk mandi berendam



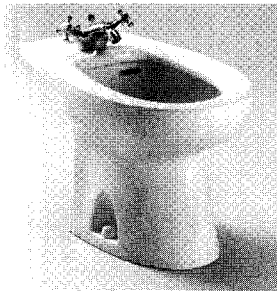
Bevel

Ornamen hias yang berfungsi sebagai bingkai



Carport

Parkir mobil di area terbuka



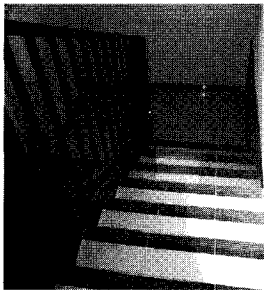
Bidet

Tempat buang air untuk perempuan



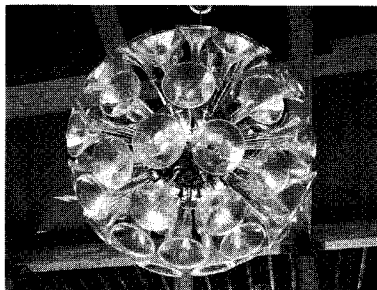
Cascade

Air terjun kecil



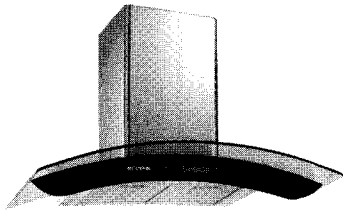
Bordes

Pelat pada tangga yang berfungsi sebagai area antara (jeda)



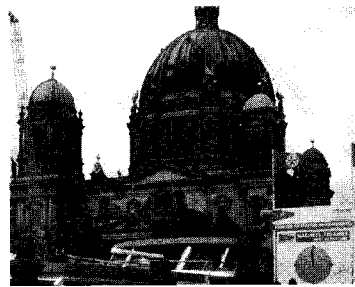
Chandelier

Tempat/wadah lampu gantung



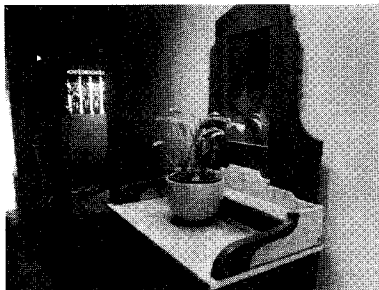
Cooking Hood

Alat penyedot asap di atas kompor



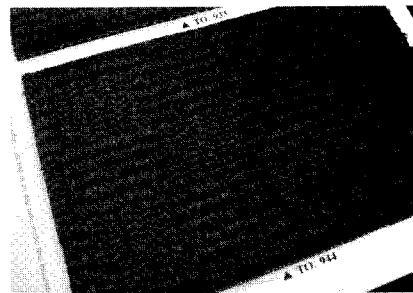
Dome

Atap berbentuk kubah



Credenza

Meja panjang



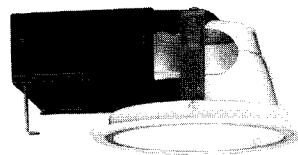
Doormat

Keset



Cubical

Sekat ruangan



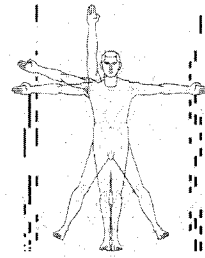
Downlight

Tempat/wadah lampu yang berbentuk bohlam



Drawer

Lemari pendek berlaci



Ergonomis

Ilmu yang mempelajari hubungan antara proporsi dan skala perabot dengan manusia



Drop Ceiling

Bagian dari plafon yang posisinya diturunkan



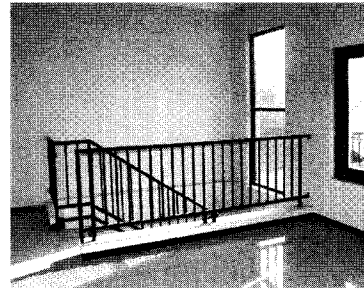
Foyer

Area transisi antara ruang luar dan ruang dalam



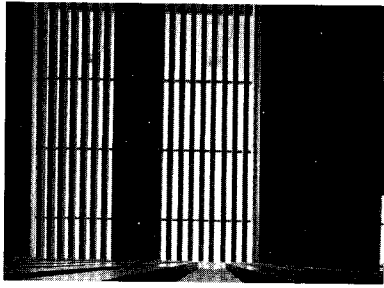
Dust Bin

Tempat abu rokok, biasanya terbuat dari logam (sama dengan *recycle bin*)



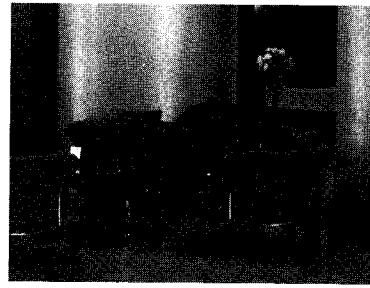
Hollow

Besi tipis berongga, biasanya digunakan untuk rangka plafon



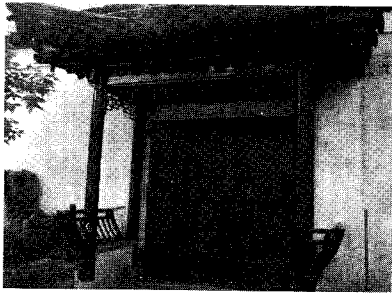
Jalusi

Kisi-kisi kayu pada bagian atas jendela



Lounge

Ruang tunggu/ruang istirahat di area publik



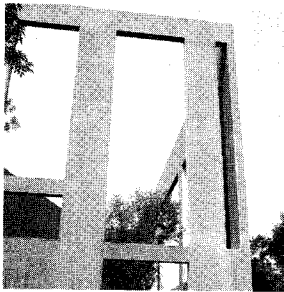
Kuputarung

Pintu ganda yang bagian sisi kanan dan kirinya daun pintunya sama besar



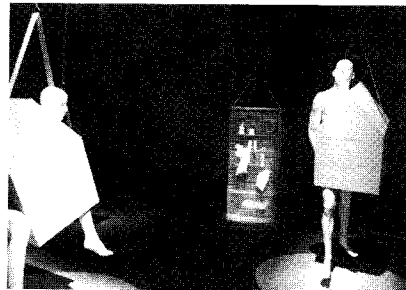
Lavatory

Ruangan untuk buang air



Latio

Balok gantung



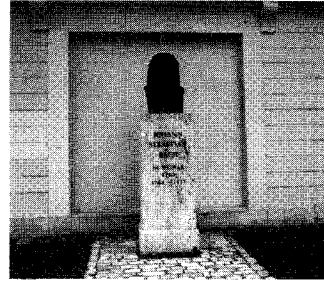
Manekin

Boneka pajang



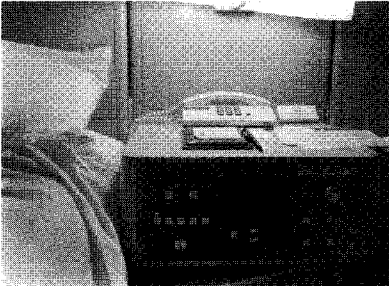
Mezzanine

Area tambahan antarlantai



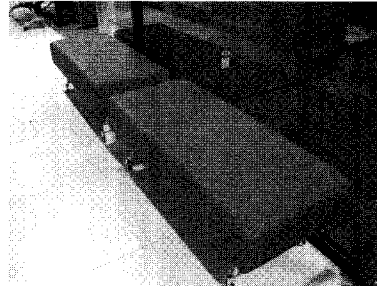
Niche

Ornamen cerukan pada dinding



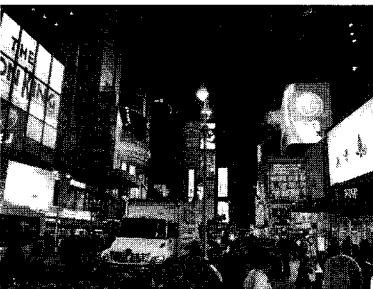
Nakas

Meja yang ada di samping tempat tidur



Ottoman

Bangku tanpa sandaran dengan busa;
disebut juga *pouf*/puf



Neonbox

Papan reklame berlampu



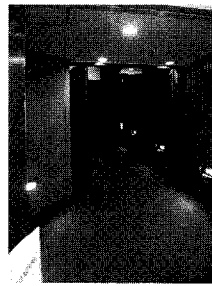
Pantry

Ruang untuk *finishing* akhir memasak,
dapur bersih



Patio

Beranda belakang



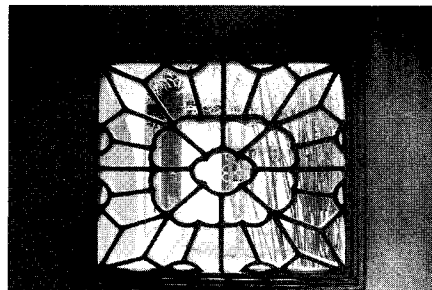
Ramp

Bidang miring pada lantai untuk akses/
mobilisasi



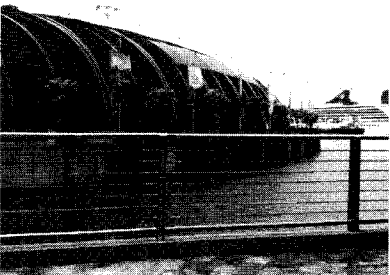
Pedestal

Tatakan/alas sebuah patung atau vas



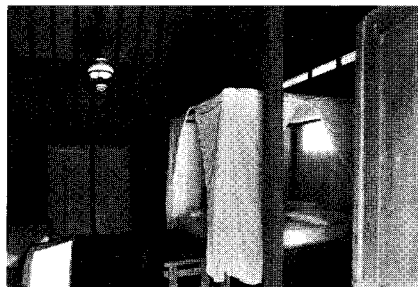
Rooster

Ornamen pada dinding, berbentuk lubang,
untuk memasukkan udara dan cahaya matahari



Railing

Pegangan pada tangga atau balkon yang
juga berfungsi sebagai pengaman



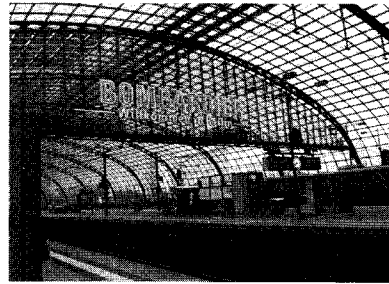
Senthong

Ruang tidur pada rumah joglo



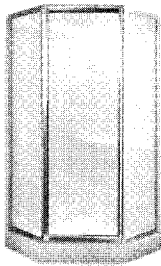
Shelter

Tempat berteduh



Skylight

Bidang kaca pada atap untuk memasukkan cahaya matahari



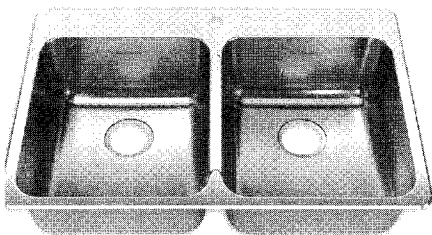
Showercab

Ruangan tempat mandi *shower*



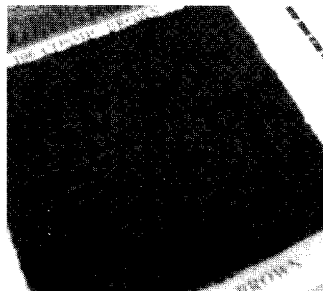
Threshold

Pintu gerbang (*main gate*)



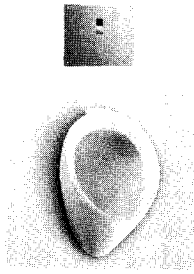
Sink

Tempat cuci piring



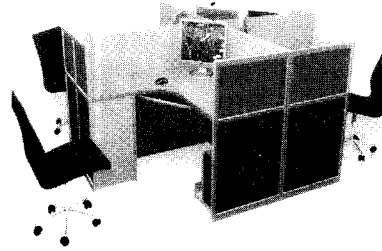
Upholstery

Kain pelapis jok



Urinoir

Tempat buang air kecil (pria)



Workstation

Set meja kerja dan partisi

GLOSARIUM

- A**
Antropomorfis : atribut karakter manusia ke benda lain; hlmn. 80
- C**
Cryptocarya : nama jenis pohon yang tumbuh di Eropa; 20
- D**
Drainase : Saluran buangan air; 5
- E**
Engsel : alat bantu yang dipasang pada daun pintu atau jendela supaya bisa dibuka tutup; 24
Ergonomis : ilmu yang berpatokan pada tubuh manusia sebagai ukuran; 81,142,145,156
- F**
Fasad : tampak depan; 26, 33, 34, 54, 72
Field : lapangan; 6
- G**
Geometris : bidang yang memiliki panjang, luas dan volume; 63, 64
- H**
HVAC (*heating ventilation air conditioning*) : teknologi yang digunakan untuk kenyamanan ruang; 12
- I**
Intrinsik : unsur yang membangun dari dalam; 104
- K**
Kanopi : bidang terusan atap yang berfungsi sebagai tritisan; 20, 107
Koheren : berdasarkan situasi tertentu; 8
Kolom : tiang penyangga bangunan; 16, 25, 29, 31, 34, 35, 36, 38, 66, 67, 71, 72
Konservasi : pelestarian; 104
Kriya : kerajinan; 5
- L**
Layout : penataan; 55
- M**
Manhole : lubang di plafon atau di lantai untuk jalur perawatan bangunan; 12
Modul : pengorganisasian ukuran; 41, 65, 66, 72
Monokromatis : terdiri atas satu jenis warna; 126, 136
- N**
Niche : relung; 34
- O**
Ornamen : hiasan; 22, 26, 29, 30, 34, 47, 75, 109, 110, 113, 114, 134
- P**
Pabrikasi : proses melalui industri; 44
Pagoda : kuil dengan atap berjenjang; 29, 60
Park : taman; 6
Platform : objek fisik; 22
Pond : kolam; 6
Portico : serambi depan; 26, 36
Prototipe : miniatur tiga dimensi; 43
- R**
Reflektif : bersifat memantulkan cahaya; 104
Relief : seni pahat dan ukiran tiga dimensi; 29, 32, 34
Rotunda : ruangan di bawah kubah; 37, 71, 72
- S**
Sanitair : peralatan kamar mandi; 1, 27, 28
Shading : kisi-kisi untuk pembayangan; 107, 108, 116
Simetris : seimbang; 34, 37, 68, 69, 71
Sphinx : patung singa berkepala manusia; 35
Square : alun-alun; 6
- T**
Tekstur : halus tidaknya permukaan sebuah benda; 1, 2, 4, 8, 9, 12, 13, 14, 94, 134, 151, 136, 137, 138, 139
Transformasi : perubahan bentuk dengan mengambil ide konsep tertentu; 2, 7, 68, 73, 74, 75
- U**
Utilitas : jalur perpipaan; 11, 12, 127
- V**
Ventilasi : bukaan pada dinding; 5, 17, 41
Visual : berkaitan dengan optik; 2, 3, 8, 10, 12, 13, 18, 43, 49, 59, 68, 73, 76, 77
- Y**
Yard : pekarangan; 6

Daftar Pustaka

- Ashihara, Yoshinobu, *The Aesthetic Townscape* (Massachusetts: MIT Press, 1983).
- Bueno, Patricia, *Great Architects* (Mexico: Atrium Group Publishing Project, 2002).
- Ching, FDK, *Bentuk, Ruang, dan Tatanannya* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1996).
- Cole, Emily, *The Grammar of Architecture* (Boston: Bulfinch Press, 2002).
- Cullen, Gordon, *Townscape* (London: The Architectural Press, 1961).
- Darmaprawita, Sulastri, *Warna. Teori Kreativitas dan Penggunaannya* (Bandung: Penerbit ITB, 2002).
- De Chiara, Joseph, Julius Parero, dan Martin Zelnik. *Time Saver Standards for Interior Design & Space Planning - 2nd Edition* (New York: The McGraw-Hill Companies, 2002).
- Flanery, John A., *Urban Landscape Design* (London: Boston Spa Media, 2008).
- Jodidio, Philip, *Architektur Heute! / Architecture Now!* (Munchen: Taschen, 2010).
- Leach, SidDelMar, *Teknik Rendering dan Presentasi Rancangan Interior* (Semarang: Penerbit Erlangga, 1978).
- Mangunwijaya, Y. B., *Wastu Citra* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2009).
- Neufert, Ernst, *Data Arsitek - edisi 33* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1996).
- Purwadi, Dr., *The History of Javanese Kings* (Yogyakarta: Ragam Media: 2002).
- Roesmanto, Totok, *Potensi Lokal dalam Arsitektur di Indonesia* (Semarang: Penerbit Undip, 2007).
- Watson, Donald dan Michael J. Crosbie, *Time-Saver Standards for Architectural Design Technical Data for Professional Practice - 8th Edition* (New York: The Mc-Graw Hill Companies, 2005).
- Wicaksono, Andie dan R. R. Vicky Ariyanti, *Ide Penataan Interior Hunian Tipe Studio* (Jakarta: Griya Kreasi, 2012).
- Wicaksono, Andie, *Menata Interior Sesuai Feng Shui* (Jakarta: Griya Kreasi, 2006).
- Wilkening, Fritz, *Tata Ruang* (Semarang: Penerbit Kanisius, 1992).
- Wilson, Judith, *Natürlich Wohnen Mit Stil* (Munich: Christian Verlag, 2009).
- Yeang, Ken, *Bioclimatic Skyscrapers* (London: Artemis London Limited, 1986).

Referensi

- Caxton Reference, *German Dictionary* (India: Caxton Edition, 1999).
- [ciptakarya.pu.go.id/pbl/pustaka/BG/RSNI/RSNI-03-2396-2001 Tata cara perancangan sistem pencahayaan a.PDF](http://ciptakarya.pu.go.id/pbl/pustaka/BG/RSNI/RSNI-03-2396-2001-Tata-cara-perancangan-sistem-pencahayaan-a.PDF)
- colourtherapyhealing.com/colour/colour_history.php
- interiordesign.lovetoknow.com/Eclectic_Style_Interior_Design
- repository.binus.ac.id/content/R0494/R049416432.PDF
- Suharso, dkk. Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2005. CV Widya Karya: Semarang
- timessquarenyc.org
- travelchinaguide.com/attraction/zhejiang/hangzhou/west_lake.htm
- wikipedia.org
- wisegeek.com/what-is-classic-interior-design.htm

Tentang Penulis

Buku *Teori Interior* ini adalah hasil kolaborasi dua orang arsitek yang juga menjadi tim dosen untuk mata kuliah Interior/Tata Ruang Dalam. Seluruh materi yang ada di dalam buku ini merupakan hasil pengalaman, keilmuan, riset, studi, dan seminar yang telah mereka ikuti.



e-mail
andie_aw@yahoo.com

web log
www.andiewicaksono.com

Andie Arif Wicaksono, ST, MT, adalah seorang arsitek, penulis, dan staf pengajar di Universitas Teknologi Yogyakarta. Lulusan Magister Teknik Arsitektur Universitas Diponegoro (2004), Jurusan Arsitektur Universitas Diponegoro (2003), dan SMA Taruna Nusantara (1998) ini dalam kesehariannya tinggal bersama keluarga tercinta di kota Surakarta dan Yogyakarta.

Selain menulis beberapa buku arsitektur, *feng shui*, interior, dan real estat, penulis juga aktif di beberapa jurnal ilmiah, serta menjadi narasumber *talkshow* di beberapa media massa dan jejaring sosial. Penulis juga tercatat sebagai alumni program *Climate Change Professional Fellows* dari US State Gov. Dept. of Education and Culture dan pernah mengikuti seminar yang diadakan oleh Alexander von Humboldt Stiftung di kota Bonn, Jerman. Bapak dua putri ini memproklamirkan diri sebagai “pecinta lingkungan hijau” dan aktif terlibat dalam kegiatan rancang bangun dan pengelolaan yang berbasis masyarakat.

Buku *Teori Interior* ini merupakan karya penulis ke-10 yang diterbitkan oleh Griya Kreasi setelah buku *Jelajah Arsitektur Dunia* (berkolaborasi dengan R. R. Vicky Ariyanti), *Ide Penataan Interior Hunian Tipe Studio* (berkolaborasi dengan R. R. Vicky Ariyanti), *Menata Interior sesuai Feng Shui*, *Ragam Desain Ruko*, *Kiat Praktis Jual Beli Properti*, *Menata Rumah dengan Feng Shui*, *Menciptakan Rumah Sehat*, *125 Tips Praktis Feng Shui Rumah Tinggal* (berkolaborasi dengan Rini Wulandari), dan *Feng Shui: Mengapa Begini Mengapa Begitu*.



e-mail
endahtisnawati@yahoo.com

Endah Tisnawati, ST, MT, adalah seorang penulis, arsitek, desainer interior, dan ketua program studi arsitektur di Universitas Teknologi Yogyakarta. Penulis yang lahir di Kediri ini menempuh pendidikan arsitekturnya di Jurusan Arsitektur UGM Yogyakarta (2001), kemudian menyelesaikan studi di Sekolah Pascasarjana UGM Yogyakarta (2006) dengan predikat *cum-laude*.

Penulis adalah peneliti untuk riset dari Japan Foundation di bidang konservasi arsitektur dan bangunan bersejarah di kota Kyoto, Osaka, dan Yogyakarta. Ia juga peneliti untuk riset dari DIKTI mengenai SIM lahan sebagai sarana pengendali pemanfaatan lahan di daerah bantaran sungai di Kabupaten Sleman, DIY. Selain menulis buku, penulis juga aktif mengabdikan keilmuan yang dimilikinya untuk mendampingi komunitas *heritage* dan komunitas bantaran sungai di beberapa kota besar Indonesia.

Penulis yang kini hidup bahagia bersama suami dan putrinya di kota Yogyakarta ini pernah bekerja di Center for Heritage Conservation (CHC) Jurusan Arsitektur dan Perencanaan Universitas Gadjah Mada dan kemudian memantapkan langkahnya untuk mengabdikan keilmuan dan profesionalismenya sebagai pengajar. Buku ini merupakan kolaborasi pertamanya dengan Andie A. Wicaksono di Griya Kreasi.