



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yaitu Undang-Undang tentang perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra (tidak melindungi hak kekayaan intelektual lainnya), dengan ini menerangkan bahwa hal-hal tersebut di bawah ini telah tercatat dalam Daftar Umum Ciptaan:

- I. Nomor dan tanggal permohonan : EC00201706395, 8 Desember 2017
- II. Pencipta
Nama : **Joko Budiwiyanto**
Alamat : Perum KCVRI No. 118 Rt 05/17, Jaten, Karanganyar.,
Karanganyar, Jawa Tengah, 57771
Kewarganegaraan : Indonesia
- III. Pemegang Hak Cipta
Nama : **Joko Budiwiyanto**
Alamat : Perum KCVRI No. 118 Rt 05/17, Jaten, Karanganyar.,
Karanganyar, Jawa Tengah, 57771
Kewarganegaraan : Indonesia
- IV. Jenis Ciptaan : Buku
- V. Judul Ciptaan : **Bahan Ajar: Desain Interior I**
- VI. Tanggal dan tempat diumumkan : 8 Desember 2017, di Surakarta
untuk pertama kali di wilayah
Indonesia atau di luar wilayah
Indonesia
- VII. Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70
(tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung
mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
- VIII. Nomor pencatatan : 05384

Pencatatan Ciptaan atau produk Hak Terkait dalam Daftar Umum Ciptaan bukan merupakan pengesahan atas isi, arti, maksud, atau bentuk dari Ciptaan atau produk Hak Terkait yang dicatat. Menteri tidak bertanggung jawab atas isi, arti, maksud, atau bentuk dari Ciptaan atau produk Hak Terkait yang terdaftar. (Pasal 72 dan Penjelasan Pasal 72 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta)



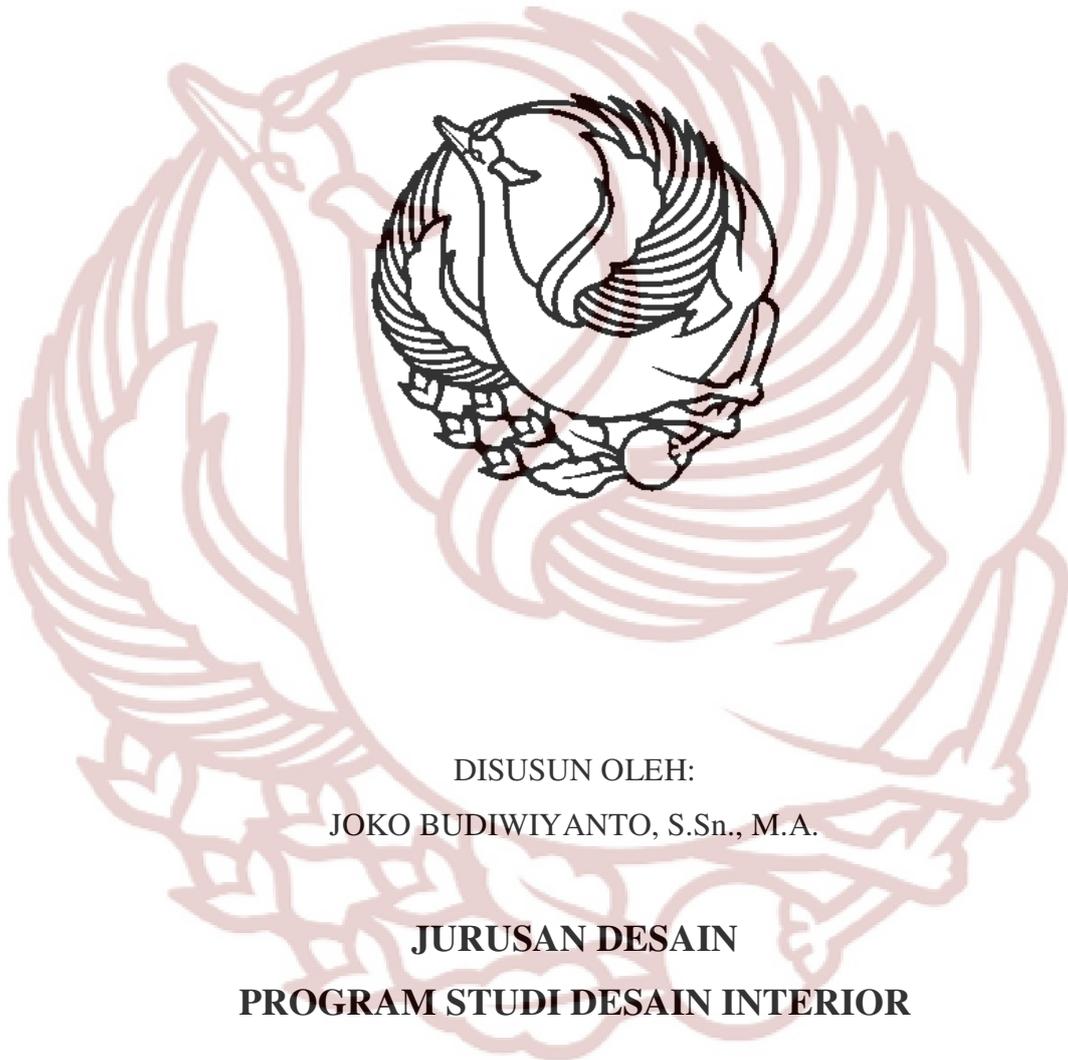
a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR HAKCIPTA DAN DESAIN INDUSTRI

Dr. Dra. Erni Widhyastari, Apt., M.Si.
NIP. 196003181991032001

DISKRIPSI

Mata kuliah Desain Interior I merupakan mata kuliah praktik mengubah ide atau gagasan ruang yang terbingkai dalam bentuk rumah tinggal ke dalam gambar desain sebagai tugas individual. Penekanan matakuliah ini adalah pada kemampuan ketrampilan gambar desain secara baik dan benar dengan mempertimbangkan keamanan, keselamatan, kenyamanan dan estetika desain. Sebagai sebuah studi kasus, mahasiswa diberikan sebuah tugas untuk merancang rumah tinggal. Sebagai matakuliah yang mendasari pada mata kuliah desain interior selanjutnya, Desain Interior I juga memberikan materi tentang dasar-dasar perancangan meskipun secara bertahap. Ketrampilan mengidentifikasi, merumuskan, dan membuat rencana desain merupakan sasaran utama capaian matakuliah Desain Interior I-IV. Matakuliah Desain Interior I merupakan salah satu rangkaian dari matakuliah tersebut yang diberikan pada semester III. Manfaat matakuliah ini untuk meletakkan dasar ketrampilan merancang interior rumah tinggal dengan penekanan pada ketrampilan membuat gambar desain secara baik dan benar. Namun demikian pada matakuliah ini, mahasiswa juga diberikan dasar teori perancangan interior meskipun secara bertahap. Mata kuliah Desain Interior I akan membekali mahasiswa di dalam mewujudkan ide atau gagasan tentang ruang ke dalam bentuk gambar desain secara baik dan benar dengan melalui pertimbangan aktifitas dan kebutuhan ruang, keamanan, kenyamanan dan estetika ruang bagi manusia pemakainya. Bahan Ajar Desain Interior I ini disusun dengan menggunakan metode kompilasi dan library reseach dengan mengambil beberapa sumber/referensi terkait. Selanjutnya diolah dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran guna membantu dan mempermudah mahasiswa dalam memahami proses perancangan desain interior.

BAHAN AJAR
DESAIN INTERIOR I



DISUSUN OLEH:

JOKO BUDIWIYANTO, S.Sn., M.A.

JURUSAN DESAIN
PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
TAHUN 2012

KATA PENGANTAR

Mata kuliah Merencana Interior I merupakan mata kuliah praktik menggubah ide atau gagasan ruang sebagai landasan dan memberikan bekal dasar kepada mahasiswa untuk merencana interior selanjutnya. Mengingat mata kuliah ini sebagai landasan dan memberikan bekal dasar dalam merencana interior selanjutnya, maka kedudukan mata kuliah ini sangat penting karena akan terkait dengan mata kuliah-mata kuliah selanjutnya. Mata kuliah ini diberikan kepada mahasiswa Program Studi Desain Interior semester III dengan bobot 4 sks. Penekanan matakuliah ini adalah pada kemampuan ketrampilan gambar desain secara baik dan benar dengan mempertimbangkan konsep dasar perencanaan agar tercapai desain yang fungsional, aman, nyaman, dan indah. Sebagai sebuah studi kasus, mahasiswa diberikan sebuah tugas untuk merancang interior rumah tinggal. Desain Interior I juga memberikan materi tentang dasar-dasar perancangan meskipun secara bertahap.

Mata kuliah ini ditulis dalam bentuk buku ajar dan dimaksudkan untuk mempermudah mahasiswa di dalam belajar. Buku ajar ini ditulis dengan cara mengemas ulang dari beberapa sumber. Oleh karena itu untuk menuntaskan belajar, mahasiswa disarankan untuk memperdalam dari sumber-sumber yang sudah disebutkan dalam kepustakaan dalam setiap babnya. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam belajar, mahasiswa disarankan sehabis membaca materi untuk mengerjakan tugas-tugas yang sudah disediakan dalam buku ini.

Buku ajar ini disusun secara bab per bab. Namun karena pengertian proses merencana interior merupakan satu kesatuan yang utuh, merupakan sebuah proses secara keseluruhan sampai tercapai sebuah karya rancangan interior. Proses merancang yang dimulai dari konsep (merupakan ide/gagasan awal) yang akan diwujudkan dalam sebuah gambar kerja interior, yang meliputi aktivitas manusia dan kebutuhan ruang, program ruang, lay-out, elemen pembentuk ruang, elemen pengisi ruang, tata kondisi ruang, material dan warna, gaya/tema, dan aspek-aspek teknis lainnya, maka dalam mengerjakan tugas, sebaiknya tidak berpegang pada bab per bab secara terpisah. Namun perlu difahami dahulu isi buku ini secara

keseluruhan, karena materi satu dengan materi lainnya saling terkait, agar hasil perancangan nantinya bisa menyatu dan menyeluruh.

Dalam penyusunan buku ajar ini, sebenarnya ada upaya untuk menyajikan materi secara lengkap, namun karena adanya berbagai macam kendala dan keterbatasan paling tidak buku ini sudah mencakup prinsip-prinsip dasar di dalam merencana interior. Oleh karena itu, untuk memperdalam materi mahasiswa disarankan membaca buku-buku referensi yang disarankan. Dan tentunya konsultasi kepada dosen pembimbing pada setiap permasalahan adalah suatu hal yang disarankan dan wajib agar pemahaman tentang proses merencana interior bisa diketahui dan difahami sebagai bekal dalam merencana interior selanjutnya.

Alhamdulillah, puji syukur kita panjatkan kehadirat-Nya, atas segala limpahan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan buku ajar ini. Dengan terselesaikannya penulisan buku ajar ini tentunya tidak terlepas dari dukungan dan peran berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan yang baik ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada Bidang I Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta melalui P3AI yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk menyelesaikan buku ajar ini. Dra. Hj. Sunarmi, M.Hum selaku editor, terimakasih atas koreksi dan masukannya, sehingga buku ajar ini bisa tersusun dengan lebih baik.

Surakarta, Januari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
GLOSARIUM	vii
TINJAUAN MATAKULIAH	x
BAB I RUMAH TINGGAL	1
A. Pengertian Rumah Tinggal	4
B. Interior Rumah Tinggal	5
C. Syarat-Syarat Rumah Tinggal	7
BAB II TAHAP PERANCANGAN INTERIOR	11
A. Pengertian Perencanaan dan Perancangan	12
B. Langkah – Langkah Proses Perancangan	14
C. Transformasi Desain	16
BAB III PENGGUNA, AKTIVITAS, DAN KEBUTUHAN RUANG .	21
A. Pengguna	21
B. Aktifitas	23
C. Pengertian Ruang	25
D. Kebutuhan Ruang	26
E. Pengolahan Ruang Dalam Desain Interior	27
BAB IV <i>PROGRAMMING</i>	31
A. Pengertian Programming	31
B. Kafasitas dan Besaran Ruang	32
C. Organisasi Ruang	33
D. Hubungan Antar Ruang	35
E. <i>Grouping</i> dan <i>Zoning</i>	36
F. Sirkulasi	37
G. Lay Out Furnitur	40
BAB V MATERIAL DAN WARNA	47

A. Penggunaan material pada Interior	47
1. Lantai	48
2. Dinding	52
3. Ceiling	55
B. Warna pada Interior	55
1. Teori Warna	56
2. Gelap dan Terangnya Warna	58
3. Warna Panas dan Dingin	58
4. Penggunaan Warna pada Interior	60
BAB VI UNSUR-UNSUR PEMBENTUK RUANG	66
A. Lantai	67
1. Sifat dan Karakteristik Lantai	68
2. Material Lantai	69
B. Dinding	72
1. Pegolahan Bidang Dinding	73
2. Material Dinding	73
C. Ceiling	76
1. Fungsi <i>Ceiling</i>	76
2. Material <i>Ceiling</i>	77
BAB VII UNSUR-UNSUR PENGISI RUANG	81
A. Mebel	81
1. Menganalisa Kegiatan Manusia	83
2. Fungsi	83
3. Bentuk	83
4. Kenyamanan (<i>Ergonomi</i>) dan Ukuran Gerak Tubuh Manusia (<i>Antropometri</i>)	84
5. Bahan/Material dan Tekstur	85
6. Konstruksi	86
7. Finishing dan warna	87
8. Ragam Hias	88

B. Elemen Dekorasi	90
BAB VIII GAYA	95
A. Gaya Klasik	96
B. Barok	99
A. Rokoko	101
C. Tradisional	102
D. Modernisme	104
E. Art Deco	107
F. <i>Postmodern</i>	109
BAB IX TATA KONDISI RUANG	114
A. Pengertian Tata Kondisi Ruang	114
B. Pencahayaan	115
C. Penghawaan	122
D. Akustik	124
BAB X TEKNIK PRESENTASI	129
A. Gambar Kerja	129
1. Gambar Proyeksi	130
2. Skala gambar	130
3. Orientasi Bangunan	131
4. Ukuran	131
5. Bentuk Garis	131
6. Simbol	132
7. Penyajian Gambar Rancangan	134
a. Gambar Denah Lay-Out Furnitur	135
b. Gambar Rencana Lantai	135
c. Gambar Rencana <i>Ceiling</i> (langit-langit)	136
d. Gambar Tampak Potongan	136
e. Gambar Detil Konstruksi	138
f. Bagan Mebel	139
g. Gambar Perspektif	141

B. Skema Bahan dan Warna	142
C. Maket	144
1. Bahan Membuat Maket	144
2. Alat membuat maket	144
3. Cara Membuat maket	144



GLOSARIUM

<i>Acousticalboard</i>	: papan akustik
<i>Air duct</i>	: saluran udara ke gedung
<i>Anthropometri</i>	: ukuran tubuh manusia dan kemampuan gerak organ tubuh manusia
<i>Antique glass ceiling</i>	: <i>ceiling/langit-langit</i> antik dari kaca
<i>Armature</i>	: rumah lampu
<i>Architrave</i>	: bagian dari arsitektur klasik Yunani, atau bagian bawah dari sebuah <i>entablature</i> .
<i>Art deco</i>	: aliran gaya seni yang mencirikan kemewahan dan kebebasan
<i>Backlight</i>	: pencahayaan dari belakang
Barok	: aliran/gaya Barok
<i>Base</i>	: tiang-tiang yang dibuat memakai alas
<i>Built-in</i>	: menyatu dengan dinding
<i>Capital</i>	: kepala dari kolom/tiang gaya Yunani.
<i>Ceiling</i>	: langit-langit
<i>Consul</i>	: konsul
<i>Credenza</i>	: almari/bufet rendah
<i>Clean</i>	: serba bersih
<i>Decorative lighting</i>	: penerangan yang lebih diorientasikan untuk keindahan/estetika semata
<i>Diffuser grill</i>	: alat menyempatkan udara segar pada AC central
<i>Design</i>	: memikirkan, menggambar rencana, menyusun bagian-bagian menjadi sesuatu yang baru.
<i>Double coding</i>	: bermuka dua
<i>Downlight</i>	: pencahayaan ke bawah
<i>Dupa</i>	: kemenyan
<i>Enclosure</i>	: bidang-bidang yang membentuk sebuah ruang
<i>Entablature</i>	: bagian dari balok membentang antara kolom dengan kolom yang langsung berlandaskan pada kepala dari kolom
<i>Exhaust pipe</i>	: pipa pembuangannya
<i>Exposed</i>	: diekspos, diperlihatkan bentuk aslinya
<i>Lighting plan</i>	: rencana lampu
<i>Finishing</i>	: sentuhan akhir/poles akhir
<i>Fixed construction</i>	: Konstruksi antara komponen satu dengan komponen lain secara permanen, tak berubah
<i>Form fitting</i>	: bentuk apa adanya, tidak berlebihan serta efisien, pas sesuai dengan fungsinya
<i>Frontlight</i>	: pencahayaan dari depan
Gaya	: suatu tren yang mewakili suatu zaman tertentu
<i>General lighting</i>	: Pencahayaan/penerangan merata
<i>Gloss</i>	: penyelesaian permukaan benda dengan teknik mengkilap

<i>Grouping</i>	: pengelompokan
<i>Gypsumboard</i>	: papan gipsium
<i>Honesty</i>	: kejujuran
<i>Hybrid</i>	: perpaduan dua unsur
<i>Hydrant</i>	: pompa air untuk pemadam kebakaran
<i>Knocked down system</i>	: Konstruksi antara komponen satu dengan komponen lainnya dapat dilepas atau dibongkar pasang
<i>Lay-out furniture</i>	: tata letak, susunan mebel.
<i>Math</i>	: penyelesaian permukaan benda dengan teknik buram
<i>Modern</i>	: berkonotasi waktu, menyangkut kekinian atau sesuatu yang berkarakteristik masa kini atau baru
<i>Prototype</i>	: maket, menggambarkan bentuk yang sesungguhnya dalam skala kecil.
<i>Open plan</i>	: denah terbuka
<i>Orientasi</i>	: arah hadap
<i>Orthogonal</i>	: secara tegak lurus
<i>Plywood</i>	: kayu lapis
<i>Parquet</i>	: bahan lantai dari kayu
<i>Particleboard</i>	: papan buatan yang terbuat dari partikel-partikel kayu
<i>Point of interest</i>	: titik perhatian, pusat perhatian
<i>Post</i>	: pasca merujuka pada sesuatu yang sudah ditinggalkan
<i>Public</i>	: umum
<i>Reflected ceiling</i>	: rencana langit-langit yang penggambarannya secara dicerminkan/direfleksikan
<i>Rocaille</i>	: seni dekorasi dari kulit kerang sebagai hiasan
<i>Shaft</i>	: kolom, tiang
<i>Service</i>	: pelayanan
<i>Sidelight</i>	: pencahayaan dari samping
<i>Sintetis</i>	: bahan-bahal hasil tiruan
<i>Smoke detector</i>	: alat pendeteksi asap
<i>Sprinkle</i>	: alat pemadam kebakaran otomatis yang dipasang di ceiling
<i>Task lighting</i>	: Pencahayaan setempat
<i>Teakwood</i>	: triplek jati
<i>Skylight</i>	: kaca atap sebagai jalan masuknya sinar matahari pada ruang
<i>Style</i>	: gaya
<i>Tekstur</i>	: kesan raba dari permukaan sebuah benda
<i>Tradisi</i>	: suatu kebiasaan yang dilakukan dengan cara yang sama oleh beberapa generasi tanpa atau sedikit sekali perubahannya
<i>Transformasi</i>	: perubahan
<i>Truth</i>	: kebenaran (menampilkan nilai-nilai kebenaran)
<i>Uplight</i>	: pencahayaan ke atas
<i>Wallpaper</i>	: kertas yang digunakan untuk <i>finishing</i> dinding
<i>Zoning</i>	: pendaerahan

TINJAUAN MATAKULIAH DESAIN INTERIOR I

Deskripsi Mata Kuliah

Mata kuliah Desain Interior I merupakan mata kuliah praktik mengubah ide atau gagasan ruang yang terbingkai dalam bentuk rumah tinggal ke dalam gambar desain sebagai tugas individual. Penekanan matakuliah ini adalah pada kemampuan ketrampilan gambar desain secara baik dan benar dengan mempertimbangkan keamanan, keselamatan, kenyamanan dan estetika desain. Sebagai sebuah studi kasus, mahasiswa diberikan sebuah tugas untuk merancang rumah tinggal. Sebagai matakuliah yang mendasari pada mata kuliah desain interior selanjutnya, Desain Interior I juga memberikan materi tentang dasar-dasar perancangan meskipun secara bertahap.

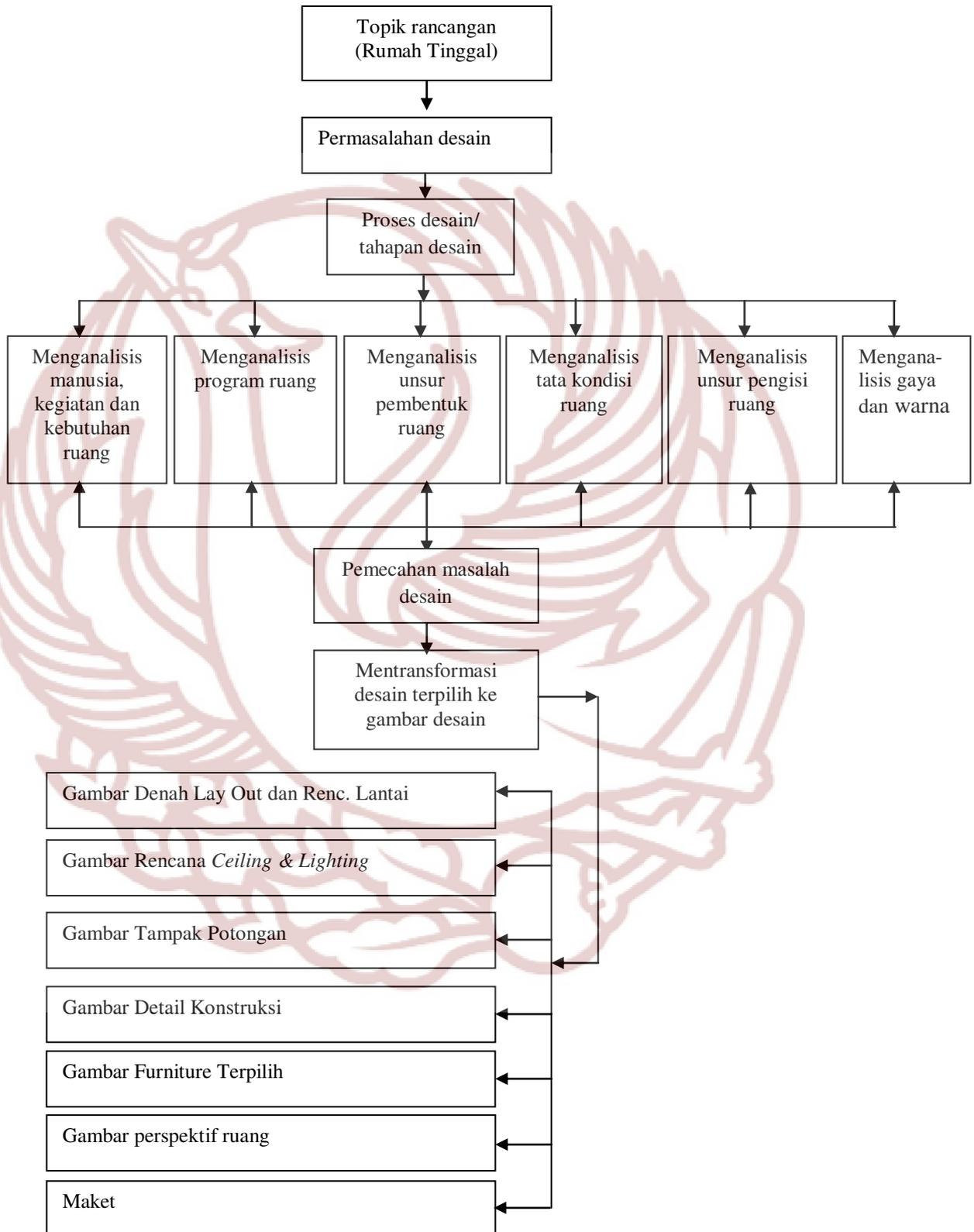
Manfaat Matakuliah

Ketrampilan mengidentifikasi, merumuskan, dan membuat rencana desain merupakan sasaran utama capaian matakuliah Desain Interior I-IV. Matakuliah Desain Interior I merupakan salah satu rangkaian dari matakuliah tersebut yang diberikan pada semester III. Manfaat matakuliah ini untuk meletakkan dasar ketrampilan merancang interior rumah tinggal dengan penekanan pada ketrampilan membuat gambar desain secara baik dan benar. Namun demikian pada matakuliah ini, mahasiswa juga diberikan dasar teori perancangan interior meskipun secara bertahap.

Tujuan Instruksional Umum

Mata kuliah Desain Interior I akan membekali mahasiswa di dalam mewujudkan ide atau gagasan tentang ruang ke dalam bentuk gambar desain secara baik dan benar dengan melalui pertimbangan aktifitas dan kebutuhan ruang, keamanan, kenyamanan dan estetika ruang bagi manusia pemakainya.

Susunan dan Keterkaitan antarbab (Organisasi Materi)





BAB I

RUMAH TINGGAL

Deskripsi singkat: Pada pertemuan ini Saudara akan membahas pengertian Rumah Tinggal, Interior Rumah Tinggal dan persyaratan kelayakan sebuah Rumah Tinggal. Materi ini bermanfaat untuk mendasari perkuliahan berikutnya sebagai bekal awal dalam merencana Interior Rumah.

Pokok Bahasan : Rumah Tinggal

TIK : Pada akhir pertemuan ini mahasiswa diharapkan dapat

1. menjelaskan pengertian Rumah Tinggal
2. menjelaskan pengertian interior Rumah Tinggal

Rumah sebagai salah satu hasil kebudayaan manusia selalu mengalami proses tumbuh dan berkembang. Proses tumbuh dan berkembangnya rumah seiring dengan kemajuan budaya manusianya, terutama dalam hal ilmu pengetahuan dan teknologi. Manusia awalnya hidup dengan cara berburu, meramu, hidup berpindah-pindah tempat serta memanfaatkan gua-gua sebagai tempat tinggalnya. Gua sebagai tempat tinggal digunakan sebagai tempat tinggal sementara dengan tujuan untuk melindungi diri dari serangan binatang buas, derasnya hujan dan teriknya matahari, serta mengembangkan keturunannya. terus berbenah diri diberbagai pola kehidupannya. Dalam perkembangannya, kemudian manusia mulai menciptakan rumahnya sendiri. Pembuatan tempat tinggal pada awalnya tidak begitu saja muncul, akan tetapi melalui proses yang panjang dengan melalui berbagai macam perkembangan, baik teknik, bahan, struktur, bentuk, dan juga ragam hiasnya.

Kondisi alam yang tidak selalu ramah dengan penduduknya, memaksa manusia selalu berpikir bagaimana cara untuk melindungi diri dan keluarganya

dari gangguan alam sekitar yang ganas. Berbagai macam gangguan yang muncul bukan hanya dari binatang buas saja akan tetapi kondisi iklim yang lembab, sering terjadinya banjir, gempa bumi, curah hujan yang tinggi, dan sebagainya memaksa manusia menciptakan rumah yang dapat melindungi diri dan keluarganya. Kesadaran itu telah mendorong manusia untuk menciptakan batas-batas ruang agar dapat melindungi dirinya dari serangan alam. Batas-batas ruang ini pada perkembangannya, kemudian menjadi ruang yang berfungsi sebagai tempat tinggal manusia, bahkan juga berfungsi sebagai kesatuan sosial masyarakat. Ditinjau dari kegunaan fungsi dan arti sosialnya, maka wujud dan struktur rumah dapat dipakai sebagai cermin tingkat teknologi, cermin gaya hidup, serta nilai-nilai budaya masyarakatnya. Di dalam rumah itulah manusia melakukan berbagai macam aktivitas, seperti makan, minum, tidur, mendidik anak, beristirahat, mengembangkan keturunan, berkomunikasi antar sesamanya, melakukan komunikasi dengan Tuhannya serta melakukan kegiatan pribadi dan sosial lainnya.

Rumah pada awalnya dibuat dengan sangat sederhana, baik mengenai struktur, bentuk, dan juga bahannya. Mereka membuat rumah dengan menggunakan bahan-bahan yang diperoleh dari lingkungan alam yang ada di sekitarnya, terutama kayu dan bambu. Keterbatasan bahan dari bambu dan kayu inilah yang membatasi struktur bangunan dan bentuknya, apalagi ditunjang dengan teknologi yang masih sangat sederhana. Dari bentuk yang sederhana ini kemudian berkembang menjadi bentuk-bentuk yang lebih kompleks. Bentuk yang lebih kompleks ini, diikuti pula dengan pengetahuan tentang arah hadap, pembagian ruang, tata susunan dalam perkampungan, dan juga ruang-ruang yang dianggap suci dan pribadi untuk pemujaan pada Tuhannya. Pada akhirnya melahirkan sebuah kompleks perkampungan yang dihuni oleh kelompok-kelompok masyarakat sebagai satu kesatuan sosial, sehingga muncullah aturan-aturan atau norma-norma yang harus dipatuhi oleh setiap anggotanya. Untuk membedakan status sosial dalam masyarakat, maka diadakan perbedaan antara pemimpin masyarakat dengan warganya sesuai dengan tingkatan strata sosial yang berlaku. Bagi kebanyakan suku bangsa di Indonesia, rumah dapat diartikan

sebagai lambang identitas, status sosial, pendidikan maupun ekonomi. Oleh karena itu, rumah dapat menentukan kelompok sosial, ukuran dan bentuk kepemilikan tempat tinggal dapat menjadi petunjuk tingkat dan kedudukan sosial pemiliknya. Rumah seringkali dikenali sebagai perwujudan fisik nenek moyang dan tempat penyimpanan pusaka yang diwariskan dari generasi ke generasi. Untuk dapat mengenal status penghuni sebuah rumah orang dapat memperhatikan bentuk rumah, besar kecilnya atau keluasannya, serta alat perlengkapannya.

Bagi manusia, membangun suatu rumah dipandang memiliki arti penting bagi kehidupan, selain sebagai tempat berlindung, tempat memenuhi kebutuhan hidup, juga sebagai tempat sosialisasi, dimana seorang individu diperkenalkan pada tata nilai dan adat istiadat yang berlaku dalam masyarakatnya. Sebagai tempat tinggal, rumah harus memberikan rasa aman dan tentram bagi penghuninya. Rumah adalah citra yang menunjukkan cerminan jiwa dan cita-cita. Rumah juga merupakan lambang yang membahasakan segala yang manusiawi, indah dan agung. Oleh karena itu di dalam membangun rumah perlu perhitungan yang matang. Artinya perlu pertimbangan yang matang terhadap tata susunan ruang dan penataan perabotnya agar fungsional, selaras, dan estetik. Bahkan bukan hanya bentuk dan penataan rumahnya yang perlu ditata, akan tetapi harus mempertimbangkan pula kesatuan dengan lingkungan sekitarnya agar selaras.

Rumah termasuk sesuatu yang penting karena mencerminkan pribadi dari pemiliknya. Karakteristik rumah tersebut dapat dilihat dari sisi bentuk arsitekturnya, struktur, fungsi, interior, dan ragam hias serta cara pembuatannya. Rumah dibuat ataupun diciptakan bukan hanya sekedar untuk berlindung, memperoleh kenikmatan, dan kenyamanan, akan tetapi lebih dari itu, rumah ditata agar mempunyai makna yang bertujuan untuk memperoleh ketenangan hidup, dan keselarasan antara rumah yang dihuni dengan lingkungan alamnya.

Perlambangan ruang sebagai tempat tinggal buatan, penataannya semula didasarkan asas-asas suci sesuai dengan kepercayaan dan pandangan hidup masyarakat pada waktu itu. Akan tetapi karena religi ataupun asas-asas suci yang sudah mulai memudar dan aktualisasi diri dijadikan sebagai pusat kehidupan,

maka lama kelamaan bentuk, fungsi dan makna dari ruang-ruang hunian cenderung melenyap. Kemudian penataan ruang mengikuti sistem-sistem penataan baru dengan berorientasi pada sifat-sifat manusia, fungsi, kedudukan matahari, kesetiaan, keindahan tata ruang, telah berhasil menggeser arah-arah suci dan membuat bentuk fisik ruang menjadi lebih permanen. Penataan ruang bukan lagi didasarkan atas kepribadian yang melekat pada adat-istiadat dan kebiasaan yang berlaku, akan tetapi kebiasaan tersebut mulai mengalami perubahan. Perubahan perilaku tersebut tampak dari kegiatan duduk di lantai menjadi duduk di kursi, gerakan lamban berubah menjadi lebih cepat, kegiatan di dalam rumah hanya untuk tinggal menjadi kegiatan tinggal dan berusaha.

A. Pengertian Rumah Tinggal

Rumah adalah bangunan yang berfungsi sebagai tempat tinggal atau hunian dan sarana pembinaan keluarga. Rumah bisa menjadi tempat tinggal manusia maupun hewan, namun tempat tinggal yang khusus bagi hewan biasa disebut sangkar, sarang, atau kandang. Adapun rumah yang dipakai untuk manusia disebut pula dengan istilah rumah, rumah tinggal, atau apartemen. Dalam arti khusus, rumah mengacu pada konsep-konsep sosial-kemasyarakatan yang terjalin di dalam bangunan tempat tinggal, seperti keluarga, tempat bertumbuh, makan, tidur, beraktivitas, dll. Pada pembahasan ini, yang akan diuraikan adalah rumah yang berfungsi sebagai tempat tinggal manusia.

Adapun pengertian Rumah tinggal adalah segala bentuk tempat tinggal yang berupa istana sampai pondok rakyat yang paling sederhana. Fungsi utamanya adalah sebagai tempat untuk berlindung dari cuaca/iklim dan gangguan alam sekitarnya. Fungsi rumah yang tidak kalah penting adalah sebagai tempat untuk melanggengkan keturunan dan membina keluarga agar sejahtera lahir dan batin. Rumah juga berfungsi sebagai tempat untuk mewedahi berbagai macam aktifitas manusia di dalamnya serta dapat mencerminkan gaya hidup dan kepribadian penghuninya. Sebagian masyarakat Indonesia memaknai, bahwa membangun suatu rumah dipandang memiliki arti penting bagi kehidupan, selain sebagai tempat berlindung, tempat memenuhi kebutuhan hidup, juga sebagai

tempat bersosialisasi, dimana seorang individu diperkenalkan pada tata nilai dan adat istiadat yang berlaku dalam masyarakatnya.

Rumah dapat diartikan juga sebagai tempat kediaman dalam membina keluarga, tempat berlindung dari panasnya matahari, derasnya hujan, dan dinginnya udara malam. Rumah juga berfungsi sebagai tempat penyimpanan harta benda keluarga. Sebagai tempat tinggal, rumah harus memberikan rasa aman, nyaman, dan tenang bagi penghuninya. Menurut Arya Ronald, rumah dapat dikelompokkan menjadi beberapa arti, antara lain:

1. Rumah sebagai tempat yang artinya: lingkungan kehidupan manusia dalam keadaan berdiam diri, kemudian menyesuaikan diri dengan keseimbangan yang ada membentuk keseimbangan baru. Segi-segi pertimbangan yang terdapat di dalamnya adalah lingkungan, kehidupan manusia, berdiam diri dan keseimbangan.
2. Rumah sebagai *station* yang artinya: menyangkut lingkungan kehidupan manusia dalam keadaan berdiam diri untuk sementara waktu, yang tidak mutlak memerlukan penyesuaian dengan keseimbangan hidup yang ada.
3. Rumah sebagai tempat penyimpanan yang berarti: menyangkut peletakan benda-benda milik manusia yang akan ditampung karena alasan menyediakan kebutuhan hidup di masa datang.

Dari beberapa penjelasan di atas, maka rumah dapat diartikan sebagai bangunan gedung, yang merupakan suatu area pada suatu titik di dalam daerah tertentu, dalam bentuk sebuah ruang yang sangat terbatas ukurannya, yang dipergunakan untuk berhenti sambil meninjau kembali keadaan masa lampau dan keadaan masa sekarang, dengan tidak mengabaikan kegiatan, dan agar tidak ketinggalan jaman, yang sekaligus juga dapat dimanfaatkan untuk menghimpun kembali perbendaharaan dalam arti kata luas, yang dimanfaatkan untuk kehidupan keluarga sehari-hari.

B. Interior Rumah Tinggal

Sebelum menguraikan panjang lebar tentang interior rumah tinggal, terlebih dahulu perlu dibahas tentang desain interior itu sendiri. Oleh karena itu muncul sebuah pertanyaan, apakah desain interior itu? Apa tujuan manusia mendesain rumahnya?

Desain secara umum diartikan merancang, merencana, menciptakan suatu bentuk ciptaan dengan cara menyusun (menata), mengolah, dan membentuknya sehingga mewujudkan suatu kesatuan “bentuk ciptaan” yang mengandung kaidah, rasa, dan nilai estetis. Adapun Interior diartikan sebagai ruang dalam. Jadi desain interior dapat diartikan sebagai merancang suatu ruang bagian dalam dengan mempertimbangkan kaidah (norma desain), rasa, dan estetika sehingga menghasilkan sebuah ruang yang fungsional, nyaman, aman, dan indah.

Sebagian orang menyebut desain interior dengan istilah dekorasi interior. Apabila demikian, maka desain interior diartikan sebagai seni menghias kamar dan ruang yang ada di dalam rumah, agar menjadi menarik, menyenangkan dan berfungsi dengan baik. Kata menghias inilah yang sering dipermasalahkan oleh para desainer interior karena dianggap hanya sebatas menempelkan, meletakkan ataupun menata berbagai macam benda seni dan mebel agar tampak indah, rapi, dan menarik. Jadi seolah-olah menghilangkan kreativitas, ide/gagasan, dan proses mencipta. Oleh karena itu, para desainer interior sepakat mengartikan desain interior sebagai merancang suatu ruang yang fungsional, nyaman, aman, menarik, dan indah. Arti kata merancang mempunyai implikasi yang luas, karena dapat diartikan ketika membuat rancangan mulai memikirkan bagaimana desain/pola elemen pembentuk ruangnya (lantai, dinding, dan *ceiling*), mebel (elemen pengisi ruang), tata kondisi ruangnya (pencahayaan, penghawaan, dan akustiknya) agar fungsional, nyaman, aman, dan indah ditempati manusia.

Interior rumah tinggal adalah merancang bagian dalam dari rumah tinggal dengan memperhatikan berbagai macam aktivitas yang diwadahnya agar fungsional, nyaman, aman, dan indah sesuai dengan selera penghuninya sehingga betah tinggal di dalamnya. Mengingat merancang rumah tinggal dimaksudkan untuk mewujudkan keinginan dari pengguna yang mempunyai latar belakang,

status social, pekerjaan, umur dan jenis kelamin yang berbeda-beda, maka perlu dicermati kasus per kasus. Hal ini penting untuk diperhatikan, karena manusia sebagai pengguna mempunyai selera desain yang berbeda satu dengan lainnya.

Rumah yang mewadahi berbagai macam aktivitas manusia terdiri dari beberapa ruang. Besar kecilnya ruang tergantung dari kemampuan penghuninya, perilaku dan juga adat istiadat yang berlaku di masyarakat, seperti pada rumah-rumah tradisional di Indonesia. Rumah tradisional di Indonesia umumnya hanya terdiri dari beberapa ruang saja, namun dibuat luas dan besar yang dapat menampung orang banyak. Berbeda dengan rumah modern. Rumah modern terdiri dari bermacam-macam ruang yang disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya. Ruang satu dengan yang lainnya masing-masing mempunyai fungsi sendiri-sendiri, ditata dan diatur sesuai dengan aktivitas dan kebutuhan penggunanya. Sebagai contoh adalah ruang tamu, ruang makan, dapur, ruang keluarga, ruang kerja, ruang tidur utama, kamar tidur anak, kamar mandi dan lain sebagainya. Penataan interior masing-masing ruang tersebut disesuaikan dengan aktivitas dan kebutuhan pengguna, disamping faktor lain seperti umur, jenis kelamin, pekerjaan, status social, dan sebagainya.

C. Syarat-Syarat Rumah Tinggal

Pada sisi lain di dalam membangun rumah perlu juga memperhitungkan faktor kesehatan sebagai syarat mutlakunya. Faktor kesehatan penting, karena penghuni akan merasa aman, nyaman, tenang, tentram, dan menyenangkan apabila rumah tinggalnya sehat. Rumah disebut sehat apabila memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

- a. Kesehatan: suatu rumah disebut memenuhi syarat kesehatan apabila: cukup hawa dan aliran udara segar, berarti mempunyai ventilasi yang cukup.
- b. Kekuatan bangunan:
 1. Rumah dengan struktur dan konstruksi bangunan yang cukup kuat sesuai dengan keadaan setempat.

2. Rumah yang menggunakan bahan yang cukup kuat, tidak mudah rapuh dan tidak khawatir dapat ambruk sewaktu-waktu.

Adapun kriteria rumah sehat menurut rumusan yang dikeluarkan oleh APHA (*American Public Health Association*) adalah sebagai berikut:

1. memenuhi kebutuhan-kebutuhan fisiologis
2. memenuhi kebutuhan-kebutuhan psikologis
3. terhindar dari penyakit menular
4. terhindar dari kecelakaan-kecelakaan

Secara umum rumah dapat dikatakan sehat apabila memenuhi kriteria sebagai berikut:

- a. Memenuhi kebutuhan fisiologis antara lain pencahayaan, penghawaan dan ruang gerak yang cukup, terhindar dari kebisingan yang mengganggu.
- b. Memenuhi kebutuhan psikologis antara lain privacy yang cukup, komunikasi yang sehat antara anggota keluarga dan penghuni rumah.
- c. Memenuhi persyaratan pencegahan penularan penyakit antar penghuni rumah dengan penyediaan air bersih, pengelolaan tinja dan air limbah rumah tangga, bebas vector penyakit dan tikus, kepadatan hunian yang berlebihan, cukup sinar matahari pagi, terlindungnya makanan dan minuman dari pencemaran, disamping pencahayaan dan penghawaan yang cukup.
- d. Memenuhi persyaratan pencegahan terjadinya kecelakaan baik yang timbul karena keadaan luar maupun dalam rumah antara lain persyaratan garis sempadan jalan, konstruksi yang tidak mudah roboh, tidak mudah terbakar, dan tidak cenderung membuat penghuninya jatuh tergelincir.

Faktor-faktor perencanaan interior rumah tinggal selain faktor kesehatan, masih banyak lagi faktor lain yang perlu dipertimbangkan terkait dengan kebutuhan hidup manusia. Abraham Maslow membagi kebutuhan manusia menjadi lima bagian, antara lain:

1. Kebutuhan akan makanan, tempat tinggal disebutnya dengan kebutuhan fisik (*Survival needs*),
2. Kebutuhan rasa aman dan perlindungan (*safety needs*),
3. Kebutuhan sosial yang berkaitan dengan kedudukannya di tengah masyarakat (*social needs*),
4. Kebutuhan akan penghargaan (*esteem needs*).
5. Kebutuhan akan aktualitas diri untuk mengembangkan bakat yang merupakan ciri hakiki dari manusia, kebutuhan yang kelima ini disebutnya dengan *self actualization needs*.

Rangkuman

Rumah adalah bangunan yang berfungsi sebagai tempat tinggal atau hunian dan sarana pembinaan keluarga. Adapun pengertian Rumah tinggal adalah segala bentuk tempat tinggal yang berupa istana sampai pondok rakyat yang paling sederhana. Fungsi utamanya adalah sebagai tempat untuk berlindung dari cuaca/iklim dan gangguan alam sekitarnya, sebagai tempat untuk melanggengkan keturunan dan membina keluarga agar sejahtera lahir dan batin. Rumah juga berfungsi sebagai tempat untuk mewedahi berbagai macam aktifitas manusia di dalamnya serta dapat mencerminkan gaya hidup dan kepribadian penghuninya.

Interior diartikan sebagai ruang dalam. Jadi desain interior dapat diartikan sebagai merancang suatu ruang bagian dalam dengan mempertimbangkan kaidah (norma desain), rasa, dan estetika sehingga menghasilkan sebuah ruang yang fungsional, nyaman, aman, dan indah.

Pada sisi lain di dalam membangun rumah perlu juga memperhitungkan faktor kesehatan sebagai syarat mutlakunya. Faktor kesehatan penting, karena penghuni akan merasa aman, nyaman, tenang, tentram, dan menyenangkan apabila rumah tinggalnya sehat, sehingga terbebas dari berbagai macam penyakit menular.

Kepustakaan

Ditjen P2MPLM, Petunjuk Tentang Perumahan dan Lingkungan Serta Penggunaan Kartu Rumah, 1995.

Keputusan Menteri Kesehatan RI No. 829 Menkes SK/VII/1999 Tentang Persyaratan Kesehatan Perumahan.

Pamuji Suptandar, *Desain Interior*. Jakarta: Djambatan, 1999.

Y.B. Mangunwijaya, *Wastu Citra*, Jakarta: Jambatan, 1994.

Bacaan tambahan:

Arya Ronald, *Nilai-Nilai Arsitektur Rumah Tradisional Jawa*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2005.

Pertanyaan

Ketika Anda membaca bahan bacaan berikut, gunakanlah pertanyaan-pertanyaan berikut ini untuk memandu Anda:

1. Apa yang dimaksud dengan Rumah Tinggal?
2. Apa yang dimaksud dengan Interior?
3. Apa pengertian Interior Rumah Tinggal?

Tugas

1. Diskusikan dengan teman-teman Anda keterkaitan antara interior rumah tinggal dengan latar belakang sosial budaya pemakainya.

BAB II

TAHAPAN PERANCANGAN INTERIOR

Deskripsi singkat: Pada pertemuan ini Saudara akan membahas tentang tahapan atau langkah-langkah dalam merancang interior. Materi ini berguna untuk memberikan landasan berfikir sistematis dalam proses merancang interior dan langkah-langkah apa saja yang harus dilakukan dalam proses perancangan agar menghasilkan hasil rancangan yang dapat dipertanggungjawabkan.

Pokok Bahasan : Tahapan Perancangan Interior

TIK : Pada akhir pertemuan ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. Menjelaskan tahapan perancangan interior Rumah Tinggal.
2. Mengaplikasikan tahapan perancangan pada perencanaan interior Rumah Tinggal.

Desain interior pada prinsipnya merupakan upaya memecahkan masalah kehidupan yang berkaitan dengan ruang bagian dalam dari sebuah bangunan. Masalah yang harus dipecahkan dalam desain interior berkaitan dengan masalah fisik dan non fisik. Masalah fisik berkaitan dengan kondisi ruang yang terdiri atas unsur lantai, dinding, plafon, perabot, utilitas seperti jendela untuk memasukan cahaya alam, ventilasi untuk mengalirkan udara alami, pintu untuk mengakses hubungan antar-ruang, mekanikal dan elektrik seperti saluran perlistrikan dan pemipaan. Masalah non fisik berkaitan dengan faktor manusia seperti kondisi psikologis, sosial dan budaya yang membentuk persepsi-persepsi dan perasaan terhadap suasana ruang tertentu.

Berbagai macam permasalahan tersebut perlu dipertimbangkan dalam upaya mewujudkan sebuah desain interior yang memberikan penyelesaian masalah secara integral. Upaya penyelesaian berbagai macam permasalahan tersebut akan dapat terealisasi dengan baik apabila didukung oleh metodologi

desain yang sistematis. Langkah pertama yang harus ditempuh dalam rangka pemecahan masalah adalah dengan mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada tersebut dengan cara mendata secara lengkap untuk kemudian diuraikan satu persatu secara runtut dalam bentuk analisis masalah. Dari hasil identifikasi dan analisis masalah tersebut, maka akan diperoleh berbagai macam permasalahan yang akan dirumuskan menjadi rumusan permasalahan. Dari rumusan permasalahan maka akan dimunculkan program kebutuhan perancangan berupa daftar yang berisi hal-hal yang harus dipenuhi dalam perancangan. Setelah program kebutuhan perancangan ditemukan maka proses pencarian ide-ide desain pun dimulai. Proses penggalian ide-ide awal ini disampaikan dalam bentuk gambar-gambar skematik atau sering disebut sebagai skematik desain. Dalam proses pengembangan skematik desain itulah sering terjadi kesulitan karena alternatif-alternatif pengembangan desain dapat simpang siur antara satu alternatif terhadap alternatif yang lain. Oleh karena itu ketika proses skematik desain berlangsung maka desainer harus mulai merumuskan apa yang disebut sebagai konsep desain. Dalam perwujudan interior, merancang atau mendesain merupakan proses utama. Desain merupakan suatu system perancangan dimana titik beratnya adalah melihat suatu persoalan sebagai suatu kesatuan antara masalah yang satu dengan lainnya.

A. Pengertian Perencanaan dan Perancangan

Sebelum menguraikan panjang lebar tentang tahapan perancangan dalam interior, alangkah baiknya apabila mahasiswa mengetahui terlebih dahulu apa yang dimaksud dengan perencanaan, dan apa bedanya dengan perancangan. Hal ini perlu disampaikan agar mahasiswa mempunyai pemahaman yang sama dalam memahami istilah perencanaan dan perancangan. Perencanaan menurut beberapa ahli diartikan sebagai berikut:

Perencanaan adalah upaya menyatakan masalah umum pemberi tugas (klien) menjadi sejumlah masalah standar yang lebih kecil yang telah diketahui pemecahannya atau yang mudah dipecahkan (JW. Wade). Menurut Soewondo B. Soetedjo, yang dimaksud dengan merencana dalam arsitektur/interior adalah

penyelesaian masalah yang berkaitan dengan penggunaan diagram untuk mengembangkan hubungan antara kebutuhan-kebutuhan manusia yang kemudian memformulasikan, penyusunan program, pengambilan tindakan pemodelan kebijakan, dan strategi konsep permasalahan.

Adapun pengertian perancangan merupakan suatu proses yang meliputi pemrograman, perencanaan dan perancangan. Pemrograman dimaksudkan untuk menetapkan hal-hal yang menjadi tujuan, kebutuhan, dan perhatian klien. Perencanaan dimaksudkan untuk menyatakan masalah umum klien menjadi masalah standar yang mudah dipecahkan. Perancangan merupakan sebuah usaha untuk mengembangkan gagasan keseluruhan menjadi suatu usul wujud interior dari sebuah bangunan.

Menurut Soewondo B. Soetedjo pengertian perancangan adalah:

- a. Merancang dalam arsitektur/interior berkaitan dengan penggunaan gambar untuk mengembangkan ruang dan bentuk.
- b. Merancang adalah aktifitas kreatif menuju sesuatu yang baru dan berguna yang tidak ada sebelumnya.

Dalam hal ini merancang dapat dikatakan sebuah usaha untuk mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih baik. Merancang merupakan sebuah proses yang meliputi fungsi-fungsi: mengidentifikasi masalah, menggunakan metode-metode dan melakukan sintesa yang kemudian membuat alternative desain dan pengambilan keputusan. Pada sisi lain merancang merupakan proses tiga bagian yang meliputi: keadaan semula, proses transformasi, dan keadaan kemudian yang diinginkan dalam bentuk yang lebih nyata. Dalam Bahasa Inggris, merancang atau *design* diartikan sebagai: memikirkan, menggambar rencana, menyusun bagian-bagian menjadi sesuatu yang baru.

Di dalam praktek keseharian terkadang masalah merencana dan merancang ini menjadi perdebatan. Pada satu sisi dianggap sama dan pada sisi lain dianggap berbeda. Perencanaan dan perancangan pada prinsipnya mempunyai keterkaitan yang erat dan tidak dapat dipisahkan antara satu dengan lainnya,

karena perancangan merupakan tindak lanjut dari perencanaan. Perencanaan merupakan bagian dari proses perancangan interior/arsitektur, perencanaan dan perancangan merupakan proses untuk membentuk ruang interior/arsitektur.

Perancangan dalam konteks interior, adalah aktivitas manusia dalam usahanya untuk mengubah keadaan semula menjadi keadaan masa depan sebagaimana yang dibayangkan.

Ada 3 faktor syarat utama dalam merancang sebuah interior bangunan:

1. Ruang/bangunan harus fungsional dan nyaman.
2. Bangunan harus kuat, sehingga orang yang memakainya merasa aman (faktor struktural).
3. Bangunan harus memiliki nilai estetika (keindahan).

Dalam sebuah perancangan, dikenal sebuah tahapan atau proses perancangan. Proses perancangan mempunyai makna yang besar dan harus difahami agar menghasilkan sebuah hasil rancangan interior yang berdaya guna dan berhasil guna. Perancangan interior umumnya memiliki kompleksitas permasalahan yang relatif tinggi, metode yang paling banyak digunakan adalah metode analitis. Dalam metode analitis, hasil rancangan sangat dipengaruhi oleh proses yang dilakukan sebelumnya. Proses tersebut meliputi penetapan masalah, pendataan lapangan, literature, tipologi, analisis pemrograman, sintesis, skematik desain, penyusunan konsep dan pewujudan desain. Untuk memunculkan sebuah kebutuhan perancangan maka hal-hal yang perlu dilakukan antara lain: menemukan permasalahan, melakukan pendataan, melakukan analisis, membuat kesimpulan, dan membuat alternatif-alternatif perancangan.

B. Langkah – Langkah Proses Perancangan

1. Permulaan
 - a. Tahap identifikasi masalah & perumusan permasalahan
 - b. Imajinasi dan aspirasi adalah desainer/arsitek sebagai sumber inspirasi dan imajinasi terhadap usulan pemecahan masalah klien.
2. Persiapan

- a. Pengumpulan data sistematis & analisis informasi permasalahan (pemrograman).
- b. Pengumpulan peta dasar, tapak, data areal (lingkungan buatan dan alamiah, utilitas dan lain-lain), informasi kendala (SWOT) dan data program ruang serta kriteria yang menggambarkan karakteristik pemecahan arsitektural.

3. Pembuatan Usulan

Tahap pembuatan gagasan dan pengajuan usulan bangunan, proses pengajuan usulan rancangan disebut “sintesis” yaitu usulan yang dihimpun dengan mempertimbangkan konteks (sosial, ekonomi, dan fisik), program ruang, tapak, teknologi, estetika & nilai perancangan. Usulan ini disesuaikan dengan alternatif penataan dan bentuk yang berlainan, catatan ini dapat digunakan sebagai penyidikan atau pengulangan apabila ditemukan masalah lagi.

4. Evaulasi

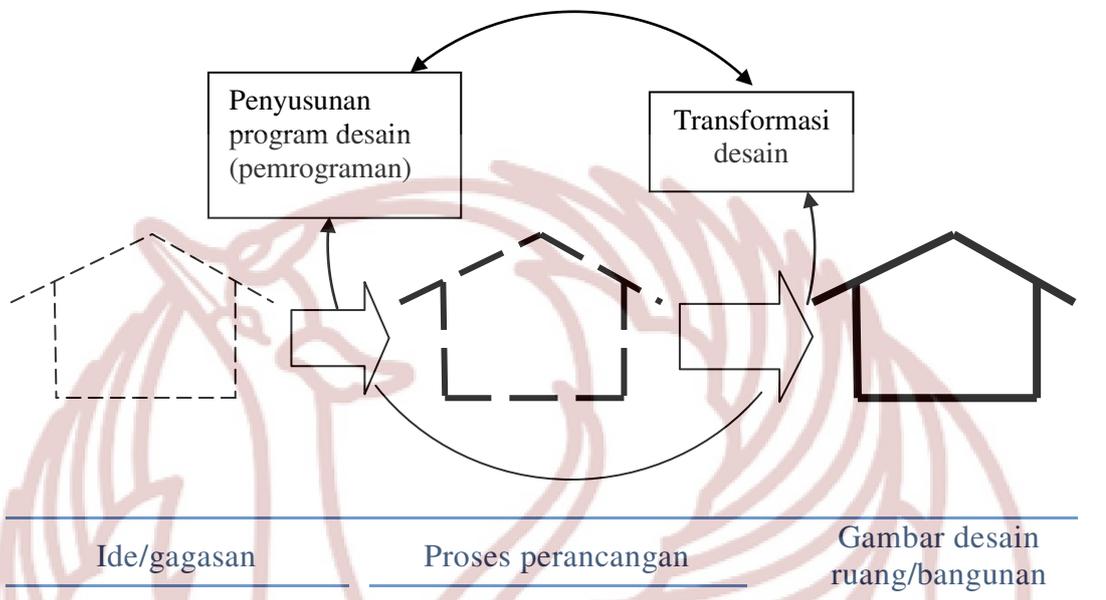
Evaulasi diperlukan pada alternative usulan ajuan, tujuannya untuk mengetahui apakah alternative ini telah memenuhi sasaran dan kriteria yang telah dikembangkan pada tahap penyusunan program. Dalam tahap ini tak terhindarkan terjadi daur ulang pada masing-masing tahap perancangan (sesuai keinginan klien).

5. Tindakan

Langkah dari proses perancangan meliputi aktivitas-aktivitas terkait persiapan dan pelaksanaan sebuah proyek. Biasanya penyiapan dokumen pelaksanaan yang berupa gambar kerja dan uraian keterangan tertulis (spesifikasi proyek) mengenai bangunan tersebut.

Dalam mewujudkan ide atau gagasan agar menjadi sebuah desain, maka dibutuhkan berbagai macam data ataupun informasi-informasi sebagai bahan penyusunan program desain. Penyusunan program desain ini kemudian diikuti dengan proses pembuatan transformasi desain. Proses penyusunan program desain dan proses transformasi inilah yang kemudian disebut dengan istilah proses perancangan. Setelah tahap tranformasi desain selesai, maka akan menghasilkan

gambar desain ruang atau bangunan. Proses desain tersebut dapat digambarkan pada diagram dibawah ini.



Pada tahap proses desain, yang meliputi penyusunan program desain dan transformasi desain perlu didukung berbagai macam data, seperti data literature, data umum, dan data sosial masyarakat. Data-data tersebut dibutuhkan dalam rangka penyusunan program desain untuk menentukan berbagai macam alternative desain. Selanjutnya dari berbagai macam alternative tersebut dipilih salah satu untuk ditransformasi menjadi gambar desain ruang atau bangunan.

C. Transformasi Desain

(1) Transformasi desain dibuat dalam skala yang memadai untuk kejelasan informasi yang dibutuhkan, yaitu 1:100, 1:50, 1: 20. Transformasi desain meliputi beberapa gambar, antara lain:

- Denah existing untuk menunjukkan kondisi bangunan yang sudah terpasang dan kondisi bangunan sekitarnya.
- Denah yang menunjukkan lantai-lantai dalam bangunan, susunan tata ruang dalam, koordinat bangunan, peil lantai, dan ukuran-ukuran elemen bangunan serta kolom atau dinding yang digunakan.

- Denah *Lay-out* Furnitur: yang menggambarkan susunan/tata letak mebel dan perlengkapan pada setiap ruang dalam bangunan yang berskala pada setiap lantai.
 - Denah Rencana Lantai, menggambarkan rancangan pola lantai, jenis material, teknik pemasangan, dan level lantai pada setiap ruang dalam bangunan dengan skala 1:50, 1:20 pada setiap lantai.
 - Denah Rencana Langit-langit (*ceiling*), menggambarkan rancangan pola *ceiling* lengkap dengan bahan, *finishing* dan ketinggian *ceiling*. Rancangan *ceiling* dilengkapi dengan gambar peletakan titik-titik lampu, lubang AC, *smoke detector*, tata letak speaker (akustik), *springle*, dan sebagainya yang direncanakan pada setiap ruang digambar dengan skala 1:50, 1:20.
 - Potongan Bangunan, secara melintang dan memanjang yang menjelaskan sistem struktur, ukuran dan peil elemen bangunan (pondasi, lantai, dinding, langit-langit dan atap) secara menyeluruh.
 - Gambar Bagan Mebel, digambar secara proyektif (tampak atas, depan, dan samping) dilengkapi dengan gambar potongan beserta detail konstruksinya, material yang digunakan dan finishingnya, dibuat dalam skala 1:10, 1:5, dan 1:2.
- (2) **Gambar Detail**, gambar-gambar detail dengan skala yang sesuai untuk kebutuhan di lapangan (1:20, 1:10 1:5 dan seterusnya), yang memberikan penjelasan mengenai:
- Detail pelaksanaan dan pemasangan serta penyelesaian bahan/material dan elemen/unsur bangunan.
 - Detail peralatan dan perlengkapan bangunan yang melekat langsung pada bangunan.
 - Detail- detail pekerjaan lain yang memerlukan penjelasan yang lebih rinci dan jelas.
- (3) **Gambar Perspektif Ruang**, berupa gambar perspektif tiga dimensi interior ruang dan diwarnai sesuai dengan material dan warna yang

direncanakan, lengkap dengan tata letak mebel dan perlengkapannya yang menggambarkan suasana ruang yang mendekati aslinya.

- (4) Garis Besar Spesifikasi Teknis (*Outline Specifications*) yang menjelaskan jenis, tipe, dan karakteristik material/bahan yang dipergunakan. Istilah ini dalam interior sering disebut dengan istilah skema bahan dan warna (*material and color scheme*).

Rangkuman

Merencana dalam arsitektur/interior adalah penyelesaian masalah yang berkaitan dengan penggunaan diagram untuk mengembangkan hubungan antara kebutuhan-kebutuhan manusia yang kemudian memformulasikan, penyusunan program, pengambilan tindakan pemodelan kebijakan, dan strategi konsep permasalahan.

Merancang dapat dikatakan sebuah usaha untuk mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih baik. Merancang merupakan sebuah proses yang meliputi fungsi-fungsi: mengidentifikasi masalah, menggunakan metode-metode dan melakukan sintesa yang kemudian membuat alternative desain dan pengambilan keputusan.

Langkah – langkah proses perancangan meliputi: permulaan, persiapan, pembuatan usulan, evaluasi, dan tindakan. Pada tahap proses desain, yang meliputi penyusunan program desain dan transformasi desain perlu didukung berbagai macam data, seperti data literature, data umum, dan data sosial masyarakat. Data-data tersebut dibutuhkan dalam rangka penyusunan program desain untuk menentukan berbagai macam alternative desain.

Proses perancangan dalam praktek profesi meliputi: tahap persiapan, tahap konsep perancangan, tahap prarancangan (*schematic design*), tahap pengembangan rancangan dan gambar kerja, tahap penyiapan dokumen pelaksanaan, tahap pengadaan pelaksana konstruksi

Kepustakaan

Endy Marlina, *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*, Yogyakarta: CV Andi Offset, 2008.

Mark Karlen, *Dasar-Dasar Perencanaan Ruang*, Jakarta: Erlangga, 2007.

Permen PU No 45 tahun 2007, *Tentang Pedoman Teknis Pembangunan Bangunan Gedung Negara*.

Widiharjo, Metodologi Perancangan Desain Interior, Makalah disampaikan dalam Seminar Nasional Metodologi Penciptaan Seni dan Desain di Ruang Seminar ISI Surakarta, 29 Nopember 2007.

<http://ocw.gunadarma.ac.id/course/civil-and-planning-engineering/study-program-of-architectural-engineering-s1/pengantar-arsitektur/perencanaan-dan-perancangan-dalam-arsitektur>

Bacaan Tambahan

J. Christopher Jones, *Design Methods*, London: John Wiley & Sons Ltd, 1970.

Pertanyaan

Ketika Anda membaca bahan bacaan, gunakanlah pertanyaan-pertanyaan berikut ini untuk memandu Anda:

1. Apa yang dimaksud tahapan perancangan?
2. Apa yang dimaksud perencanaan dan perancangan?
3. Langkah-langkah proses perancangan rumah tinggal meliputi apa saja?

Tugas

Buatlah sebuah perencanaan interior rumah tinggal untuk sebuah keluarga yang minimal terdiri dari ayah, ibu, keluarga, anak, dan pembantu. Dalam perencanaan ini Anda boleh menggunakan denah yang sudah ada (denah *existing*) atau denah fiktif (yang Anda dapatkan pada buku, majalah, brosur, atau tabloid) dengan keluasan bangunan minimal 120 m². Anda disarankan untuk berdiskusi dengan teman-teman dalam proses pengerjaan tugas ini.

BAB III

PENGGUNA, AKTIVITAS, DAN KEBUTUHAN RUANG

Diskripsi singkat: pada pertemuan ini akan dibahas tentang pengguna/manusia pada sebuah rumah tinggal dengan berbagai macam aktivitas dan tingkah lakunya yang akan membutuhkan ruang sebagai wadahnya. Materi ini penting karena akan mendasari pada penentuan kebutuhan ruang dan perlengkapan/mebel yang dibutuhkan dalam penataan ruang.

Pokok Bahasan : Pengguna, Aktivitas, Dan Kebutuhan Ruang

TIK : Pada akhir pertemuan ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. menjelaskan pengguna, aktivitas, dan kebutuhan ruang pada Rumah Tinggal.
2. mengidentifikasi pengguna, aktivitas, dan kebutuhan ruang pada Rumah Tinggal.

A. Pengguna

Dalam perancangan interior, manusia merupakan tokoh utama yang akan berperan menempati atau menggunakan ruang, oleh karena itu segala tingkah laku manusia ini harus mendapat perhatian khusus. Perancangan ruang bukan hanya sekedar memenuhi kebutuhan dasarnya saja, seperti kebutuhan akan ruang makan, ruang tidur, dan ruang tamu, akan tetapi kebutuhan lain yang menyangkut Faktor tingkah laku (behavior) perlu mendapat perhatian khusus. Tingkah laku manusia, seperti hobby, pekerjaan, kebiasaan, kegiatan-kegiatan lain, perlu diakomodir dalam perancangan ruang. Dengan memperhatikan Faktor tingkah laku manusia ini, diharapkan ruang yang dirancang nantinya sesuai dengan kebutuhan dan keinginan penggunanya. Jadi yang dimaksud pengguna disini adalah manusia

dengan segala macam kegiatan dan tingkah lakunya yang diwadahi di dalam ruang.

Faktor manusia sangat penting dijadikan perhatian karena manusia sebagai dasar/titik tolak perancangan interior. Disamping itu manusia merupakan makhluk individu dan makhluk sosial. Sebagai individu, manusia terdiri dari jasmani dan rohani. Sebagai jasmani, manusia membutuhkan wadah atau ruang yang fungsional sebagai tempat berlindung. sebagai rohani yang selanjutnya disebut jiwa, manusia membutuhkan rasa nyaman, aman dan juga keindahan yang dapat memuaskan kebutuhannya. Oleh karena itu manusia yang terdiri dari jasmani dan rohani tersebut mempunyai berbagai macam keinginan dan kemauan yang membutuhkan ruang dan fasilitas untuk memenuhi selera dalam rangka memuaskan jiwanya.

Sebagai makhluk sosial, manusia sejak lahir merupakan bagian/anggota dari suatu kelompok masyarakat. Manusia dengan sadar membutuhkan kehadiran orang lain dalam rangka bersosialisasi, saling memberi, dan menerima. Dengan adanya hubungan antar manusia, maka akan melahirkan norma atau aturan yang menjadi kesepakatan bersama yang diikat dalam lingkungan, sosial, dan budaya. Dengan demikian pada lingkungan sosial masyarakat tersebut akan melahirkan tokoh sebagai pemimpin yang menjadi figure dari lingkungan sosialnya hal inilah yang menyebabkan adanya hierarki status sosial dalam masyarakat. Hierarki status sosial dalam masyarakat ini dalam kaitannya dengan bentuk rumah dan penataannya akan menyebabkan perbedaan sesuai dengan kesepakatan. Sehingga bentuk-bentuk tertentu dapat menunjukkan tingkat status sosial dalam masyarakat, seperti: raja, adipati, lurah, rakyat biasa dan sebagainya. Perbedaan status sosial tersebut juga akan berpengaruh terhadap selera dalam penataan rumah tempat tinggalnya. Perbedaan penataan rumah tinggal dapat disebabkan oleh:

1. Perbedaan latar belakang budaya/ras.
2. Perbedaan lingkungan fisik.
3. Perbedaan status ekonomi.
4. Perbedaan kemampuan intelektual (pendidikan) dan pengalaman.
5. Posisi individu dalam masyarakat dan status sosial.

6. Umur dan jenis kelamin.

7. Jenis pekerjaan

B. Aktifitas

Yang dimaksud aktivitas adalah tingkah laku manusia atau kegiatan yang dilakukan manusia setiap harinya dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya. Aktivitas atau kegiatan manusia muncul karena adanya dorongan terhadap pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari. Dorongan dasar kegiatan dan tingkah laku manusia hanya dapat diuraikan menurut dorongan dasar untuk pemenuhan kebutuhan biologis, psikis dan sosial, misalnya:

- a. Dorongan dasar untuk mempertahankan hidup, seperti makan, minum, bernafas (kebutuhan oksigen), tempat berlindung/perumahan dan sebagainya.
- b. Dorongan dasar untuk pemenuhan kebutuhan psikis, meliputi untuk mendapatkan rasa aman, respon emosional (kenyamanan), pengalaman baru dan sebagainya

Perancangan ruang yang tepat perlu didukung oleh identifikasi berbagai macam aktifitas manusia yang tinggal di dalamnya. Identifikasi aktifitas manusia sebagai pengguna ruang diperlukan karena untuk menentukan kebutuhan ruang dan berbagai macam perabot/mebel yang digunakan untuk mewadahi aktifitas tersebut. Mengingat perancangan ini adalah perancangan rumah tinggal yang fungsi utamanya adalah untuk bermukim/bertempat tinggal dalam rangka bersosialisasi, membina, dan melangsungkan hidup keluarganya, maka perlu diidentifikasi berbagai macam aktifitas yang akan diwadahi.

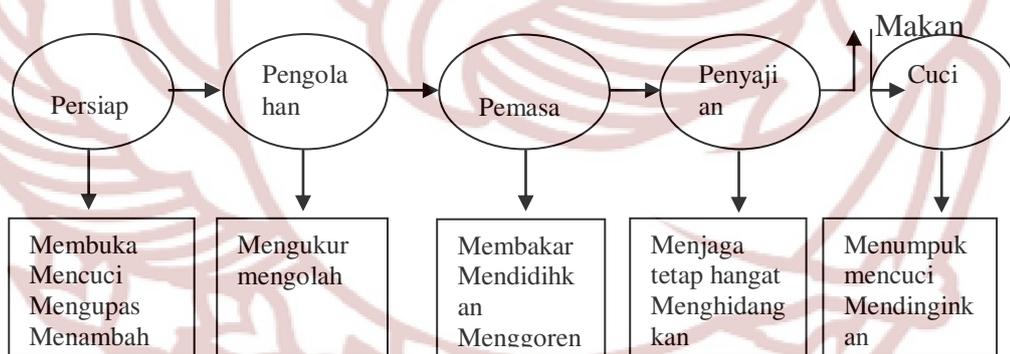
Aktivitas manusia beserta tingkah lakunya di dalam ruang mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Misalnya memasak, aktivitas memasak di dapur secara rinci dapat diidentifikasi sebagai berikut.

- a. Alur proses dalam tahap pengolahan. Alur pengolahan makanan merupakan tahap penyimpanan, pencucian, dan pemasakan. Dari ketiga tahap tersebut dapat diperoleh lima titik kegiatan yaitu, pendinginan (kulkas), pencucian, pemasakan, mempersiapkan makanan, dan pusat kegiatan. Jadi untuk

memperoleh ruang gerak yang baik, perlu pengaturan alur kerja pengguna sesuai dengan urutan pengolahan makanan.

- b. Konsekuensi dari alur pengolahan makanan di atas, adanya suatu kebutuhan terhadap mebel/furniture sebagai sarana dalam proses kegiatan. Kegiatan ini akan berpengaruh terhadap tata urutan perletakkan peralatannya seperti : meja memasak, meja kerja, dan tempat cuci.
- c. Mebel/furniture sebagai sarana kegiatan, sebaiknya memenuhi standar *anthropometri* atau ukuran tubuh manusia dan kemampuan gerak organ tubuh manusia. untuk memberikan kenyamanan gerak bagi pengguna dapur. Area kerja direncanakan tidak terganggu oleh tinggi letaknya alat-alat kerja, pintu-pintu atau mereka yang lalu lalang.

Bagan urutan aktivitas di dapur



Jabaran aktifitas yang berlangsung di dalam rumah tinggal adalah aktifitas-aktifitas yang terjadi di dalam kehidupan sehari-hari di dalam rumah tinggal. Contoh jabaran aktifitas utama, kebutuhan ruang dan kebutuhan perlengkapan ruang/mebel adalah sebagai berikut.

No	Aktifitas	Kebutuhan Ruang/wadah	Kebutuhan pelengkap ruang
1	Istirahat/tidur	Kamar tidur	Spring bed
2	Mandi/membersihkan diri	Kamar mandi/WC	Bak mandi dan toilet

3	Berhias	Ruang Rias	Meja dan kursi rias
4	Makan dan minum	Ruang makan	Meja, kursi, almari, perlengkapan makan dan minum
5	Bercengkerama dengan keluarga	Ruang keluarga	Meja kursi santai
6	Membaca	Ruang baca	Rak/almari buku, kursi duduk santai dengan sandaran kepala
7	Menulis	Ruang kerja	Meja, kursi, rak arsip, keranjang sampah
8	Bermain	Ruang bermain	Perabotan anak-anak, lantai karpet, tempat simpan mainan
9	Memasak	Ruang dapur	Kitchen set
10	Menerima tamu	Ruang tamu	Seperangkat meja dan kursi tamu

Identifikasi aktifitas pengguna ruang secara detail akan membantu proses perancangan, khususnya di dalam menentukan kebutuhan elemen pengisi ruang atau elemen pelengkap ruang (perabot/mebel). Semakin detil rincian aktifitas, semakin spesifik kebutuhan ruang/element pengisi ruang yang dapat dibuat.

C. Pengertian Ruang

Secara umum ruang bisa diartikan sebagai alam semesta yang dibatasi oleh atmosfer dan tanah di mana kita berpijak. Pengertian yang lebih sempit, ruang adalah suatu kondisi yang dibatasi oleh lantai pada bagian bawah, dinding pada bagian sisi-sisinya, dan langit-langit pada bagian atasnya. Ruang merupakan unsur yang paling penting di dalam desain interior karena sebagai tempat untuk mewartahi berbagai macam aktivitas manusia di dalam menjalankan berbagai macam kewajibannya. Ruang disamping digunakan sebagai tempat tinggal, juga dapat menunjukkan harga diri dan lambing status sosial bagi penggunanya.

Berdasarkan sifatnya, ruang dapat dibagi menjadi 2, yaitu ruang nyata dan ruang abstrak. Ruang nyata adalah ruang yang dapat diukur secara nyata dan bisa diraba dan dirasakan keberadaannya karena merupakan bentukan dari beberapa

dinding, lantai dan langit-langit. Ruang nyata ada dua macam yaitu ruang terbuka dan ruang tertutup. Adapun yang dimaksud ruang terbuka adalah ruang nyata yang mempunyai hubungan langsung dengan ruang luar.

Ruang abstrak adalah ruang yang tidak ada batasnya dan tidak ada fakta yang nyata dan tidak mudah untuk difahami. Dengan kata lain ruang yang tidak nyata dan tidak dapat diukur dan diraba, akan tetapi dapat dikhayalkan wujud dan keberadaannya. Dengan melalui campur tangan manusia, melalui kreativitas seorang desainer, ruang dapat diolah sehingga memunculkan kesan agung, megah, dan berwibawa, atau bahkan sebaliknya ruang berkesan seram atau menakutkan. Melalui ungkapan ekspresi seorang desainer, ruang dapat dibuat berkesan gagah, kuat, agung, tegar atau bahkan lemah.

Dalam hal ini FDK Ching membagi ruang menjadi empat system yaitu :

1. *Sistem ruang* : program unsur-unsur dan ruang-ruang.
2. *Sistem struktur* : tiang-tiang penyangga, balok horisontal dan pelat lantai.
3. *Sistem "enclosure"* : bidang-bidang yang membentuk sebuah ruang (misal segi empat) yang berisi program unsur-unsur dan ruang.
4. *Sistem sirkulasi* : beberapa bidang lantai (tangga dan ram) dan meningkatkan persepsi seorang yang melihat bentuk-bentuk di dalam ruang dan cahaya.

Dalam pola tata ruang ada beberapa hubungan-hubungan ruang yang bisa berupa: ruang di dalam ruang, adalah sebuah ruang yang luas yang dapat melingkupi dan memuat sebuah ruang lain yang lebih kecil di dalamnya. Ruang-ruang yang saling berkait adalah terdiri dari dua buah ruang yang kawasannya membentuk suatu daerah ruang bersama. Ruang-ruang bersebelahan adalah jenis hubungan ruang yang paling umum dimana tingkat kontinuitas visual maupun ruang yang terjadi antara dua ruang yang berdekatan akan tergantung sifat alami pada bidang yang memisahkan sekaligus menghubungkan keduanya. Ruang-ruang dihubungkan oleh ruang bersama yaitu dua buah ruang yang terbagi oleh

jarak ukuran sehingga dapat dihubungkan atau dikaitkan satu sama lain oleh ruang ketiga yaitu ruang perantara.

D. Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang untuk rumah tinggal didasarkan pada identifikasi berbagai macam aktivitas dan perilaku manusia di dalamnya. Sebagaimana telah diuraikan di atas terkait dengan aktivitas manusia, maka sebagai konsekuensinya akan membutuhkan ruang. Apabila ruang yang dibutuhkan terlalu banyak, maka perlu dilakukan penggabungan fungsi dua ruang atau lebih untuk kegiatan/aktivitas bersama. Besar kecilnya ruang yang dibutuhkan tergantung dari berapa banyak orang yang menggunakan ruang tersebut.

Faktor yang perlu diperhatikan dalam menentukan kebutuhan ruang adalah fungsi ruang. Mengingat fungsi merupakan suatu hal yang paling fundamental dalam suatu desain. Fungsi yang tepat dari suatu desain sudah tentu berhubungan langsung dengan keinginan penggunanya. Untuk meningkatkan fungsi ruang di dalam rumah tinggal maka ada beberapa fungsi ruang yang digunakan sebagai: ruang pribadi/privasi, ruang bersama/interaksi, ruang servis, dan ruang akses/sirkulasi.

Ruang pribadi adalah ruang yang digunakan untuk pribadi satu atau dua orang secara khusus dan bersifat privacy. Yang termasuk ruang pribadi adalah ruang tidur, ruang anak, ruang kerja). Ruang bersama adalah ruang-ruang yang digunakan untuk aktivitas bersama, seperti ruang keluarga dan ruang makan. Ruang servis atau ruang pelayanan adalah ruang yang berfungsi untuk melayani kebutuhan sehari-hari pemiliknya dan bersifat teknis harus terpenuhi, seperti ruang dapur, kamar mandi, dan WC. Adapun ruang akses/sirkulasi adalah ruang yang berfungsi untuk lalu-lalang penggunanya secara lancar. Yang termasuk ruang akses antara lain: pintu masuk, tangga, lantai sirkulasi, selasar, ruang transisi.

E. Pengolahan Ruang Dalam Desain Interior

Yang dimaksud pengolahan ruang atau gubahan ruang dalam adalah suatu usaha untuk mengolah atau menggubah elemen-elemen ruang melalui suatu proses dinamis. Mengingat ruang merupakan kebutuhan dasar bagi manusia, maka disain interior bertujuan mewujudkan ruang yang fungsional dan membentuk suasana ruang agar menjadi lebih baik, lebih indah, lebih anggun dan nyaman, sehingga memuaskan dan menyenangkan bagi pemakainya. Oleh karena itu seorang desainer dituntut untuk dapat mewujudkan ruang yang awalnya tidak berguna menjadi lebih sangat berguna, nyaman, dan menarik. Ada beberapa cara di dalam menggubah ruang, antara lain:

- a. Mengatur keserasian susunan perabot/mebel.
- b. Memilih material dan elemen ruang yang sesuai dengan fungsinya.
- c. Mengatur dimensi mebel agar proposional terhadap besaran ruang.
- d. Menciptakan suasana ruang agar sesuai dengan fungsi serta keinginan pemiliknya.

Disamping diperlukan gubahan ruang yang baik, juga dibutuhkan adanya organisasi ruang agar tercapai kesatuan bentuk antara elemen-elemen pembentuk ruang serta fungsi yang optimal di dalam pemungsiannya. Elemen-elemen fisik ruang yang perlu diorganisir agar tercapai kesatuan antara lain:

- a. Lantai
- b. Dinding
- c. Langit-langit
- d. Perabot
- e. Kondisi fisik bangunan
- f. Kondisi mekanik penghawaan, pencahayaan dan sebagainya.

Oleh karena itu perlu memperhatikan faktor-faktor yang mungkin bisa memberi pengaruh pada fungsi yang dituntut dan pengisian perabot yang bisa menunjang segala kegiatan serta segala keinginan penggunanya.

Rangkuman

Yang dimaksud aktivitas adalah tingkah laku manusia atau kegiatan yang dilakukan manusia setiap harinya dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya.

Dalam merancang sebuah interior aktivitas perlu diidentifikasi karena sebagai dasar untuk menentukan kebutuhan ruang dan perlengkapannya. Identifikasi aktifitas pengguna ruang secara detail akan membantu proses perancangan, khususnya di dalam menentukan kebutuhan elemen pengisi ruang atau elemen pelengkap ruang (perabot/mebel). Semakin detil rincian aktifitas, semakin spesifik kebutuhan ruang/elemen pengisi ruang yang dapat dibuat.

Ruang adalah suatu kondisi yang dibatasi oleh lantai pada bagian bawah, dinding pada bagian sisi-sisinya, dan langit-langit pada bagian atasnya. Ruang merupakan unsur yang paling penting di dalam desain interior karena sebagai tempat untuk mewedahi berbagai macam aktivitas manusia di dalam menjalankan berbagai macam kewajibannya. Dengan melalui campur tangan manusia, melalui kreativitas seorang desainer, ruang dapat diolah sehingga memunculkan kesan agung, megah, dan berwibawa, atau bahkan sebaliknya ruang berkesan seram atau menakutkan. Melalui ungkapan ekspresi seorang desainer, ruang dapat dibuat berkesan gagah, kuat, agung, tegar atau bahkan lemah

Kebutuhan ruang untuk rumah tinggal didasarkan pada identifikasi berbagai macam aktivitas dan perilaku manusia di dalamnya. Apabila ruang yang dibutuhkan terlalu banyak, maka perlu dilakukan penggabungan fungsi dua ruang atau lebih untuk kegiatan/ aktivitas bersama. Besar kecilnya ruang yang dibutuhkan tergantung dari berapa banyak orang yang menggunakan ruang tersebut.

Yang dimaksud pengolahan ruang atau gubahan ruang dalam adalah suatu usaha untuk mengolah atau menggubah elemen-elemen ruang melalui suatu proses dinamis. Ada beberapa cara di dalam menggubah ruang, antara lain, mengatur keserasian susunan perabot/mebel, memilih material dan elemen ruang yang sesuai dengan fungsinya, mengatur dimensi mebel agar proposional terhadap besaran ruang dan menciptakan suasana ruang agar sesuai dengan fungsinya.

Kepustakaan

Ernst Neufert, *Data Arsitek*, Jakarta: Erlangga, 1989.

Francis D.K. Ching, *Ilustrasi Desain Interior*, Jakarta: Erlangga, 1996.

Fritz Wilkening, *Tata Ruang*, Semarang: Kanisius, 1987.

Yoseph De Chiara, et al., *Time Saver Standards for Interior Designs and Space Planning*, New York: Mc Graw-Hill Inc 1991

Pamudji Suptandar, *Desain Interior*, Jakarta: Djambatan, 1999.

Pertanyaan

Ketika Anda membaca bahan bacaan berikut, gunakanlah pertanyaan-pertanyaan berikut ini untuk memandu Anda:

1. Apa yang dimaksud dengan Pengguna?
2. Apa yang dimaksud dengan aktivitas?
3. Apa keterkaitan antara aktivitas dan kebutuhan ruang?

Tugas

Coba Anda identifikasi aktivitas dan perilaku manusia dalam sebuah keluarga (minimal terdiri dari ayah, ibu, anak, dan pembantu), kemudian tentukan pula kebutuhan ruang dan kebutuhan mebelnya sebagai dasar untuk membuat perencanaan rumah tinggal. Dalam mengidentifikasi aktivitas dan kebutuhan ruang coba diskusikan dengan teman Anda. Semakin detail Anda mengidentifikasi aktivitas akan semakin baik.

BAB IV

PROGRAMMING

Deskripsi singkat: Pada pertemuan ini Saudara akan membahas pengertian *programming*, ruang lingkup *programming* yang mencakup aktivitas dan kebutuhan ruang, besaran dan kapasitas ruang, organisasi ruang, hubungan antar ruang, *grouping* dan *zoning*, sirkulasi, dan tata letak furnitur (*lay-out furniture*). Materi ini bermanfaat bagi Saudara menentukan langkah awal di dalam merancang interior karena di dalamnya akan membahas data-data terkait perencanaan dan langkah awal untuk menganalisisnya.

Pokok Bahasan: *Programming*

TIK : Pada akhir pertemuan ini mahasiswa diharapkan dapat

1. menjelaskan program ruang interior Rumah Tinggal.
2. Membuat program ruang interior Rumah Tinggal.

A. Pengertian *Programming*

Programming adalah suatu proses pengolahan informasi, dimana proses tersebut memerlukan suatu metodologi tentang data yang dikumpulkan, analisa, organisasi, evaluasi dan komunikasi dengan manusia, fisik, dan pengaruh eksternal suatu fasilitas desain. *Programming* merupakan suatu kesempatan dan pelayanan dalam ilmu bangunan (disain) untuk meningkatkan dan mengembangkan praktek desain. Hal tersebut dapat mendukung pengambilan keputusan berdasar pada informasi dan komunikasi yang efektif. *Programming* tidak semata hanya memperoleh dan mengorganisir informasi, akan tetapi bermanfaat sebagai sarana untuk menyelidiki dan mengembangkan informasi,

meneliti kebutuhan pemakai dan pemilik, dan mengevaluasi desain setelah pemakain dan konstruksi.

Dari pengertian dan uraian tentang programming di atas, pada perancangan interior rumah tinggal dibutuhkan untuk proses pengumpulan data/informasi tentang latar belakang pendidikan, sosial, budaya keluarga dengan berbagai macam aktivitas, kebutuhan, gaya hidup, dan selera sebagai dasar penentuan program ruang. Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam penentuan program ruang dalam disain interior adalah:

1. Aktivitas penghuni (keluarga).
2. Kebutuhan ruang
3. Kafasitas dan besaran Ruang
4. Organisasi ruang
5. Hubungan antar ruang
6. *Grouping* dan *Zoning*
7. Sirkulasi
8. Tata letak furnitur (*lay-out* furnitur)

Aktivitas keluarga dan kebutuhan ruang yang sudah dibahas pada bab sebelumnya menjadi acuan di dalam menentukan program ruang ini.

B. Kafasitas dan Besaran Ruang

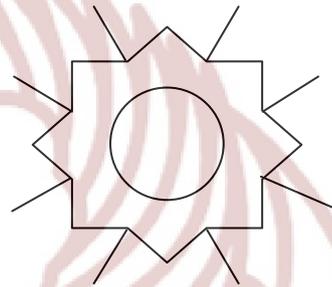
Yang dimaksud kafasitas ruang adalah jumlah daya tampung sebuah ruang terhadap aktivitas manusia sebagai pengguna beserta dengan kelengkapan ruang dan sirkulasinya. Kafasitas ruang diukur berdasarkan berapa luas kebutuhan seorang pengguna lengkap dengan kebutuhan furniturnya dikalikan jumlah pemakai dalam satu ruang tersebut ditambah dengan sirkulasi. Yang dimaksud sirkulasi disini adalah sirkulasi secara umum dan sirkulasi khusus pengguna dalam melakukan aktivitasnya. Untuk memperoleh keluasan seorang pengguna, maka dibutuhkan data antropometri manusia di dalam melakukan pekerjaannya. Tentunya keluasan di sini berbeda-beda tergantung dari jenis aktivitas, jumlah pengguna, umur, jumlah orang yang dilayani (apabila terkait dengan tamu/pengunjung). Dari kafasitas ruang yang sudah ditentukan berdasarkan data

C. Organisasi Ruang

Perencanaan organisasi ruang perlu mempertimbangkan beberapa faktor, seperti: faktor pengelompokan fungsi ruang, faktor hirarki ruang, kebutuhan pencapaian, pencahayaan dan arah pandangan. Bentuk-bentuk organisasi ruang dapat dibedakan antara lain sebagai berikut.

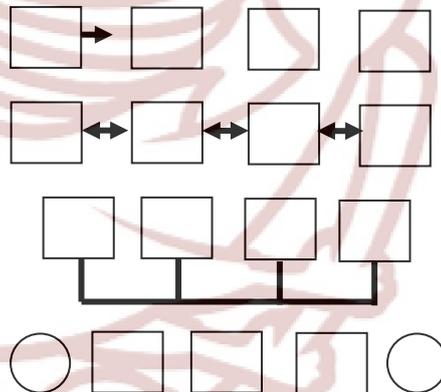
1. Organisasi ruang terpusat

- Sebuah ruang besar dan dominan sebagai pusat ruang-ruang di sekitarnya.
- Ruang sekitar mempunyai bentuk, ukuran dan fungsi sama dengan ruang lain
- Ruang sekitar berbeda satu dengan yang lain, baik bentuk, ukuran maupun fungsinya.



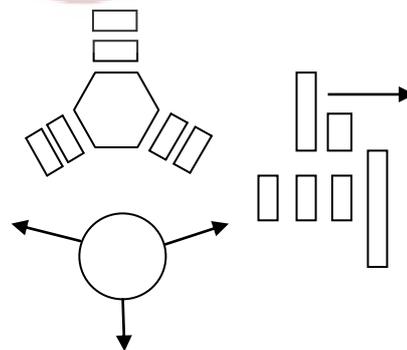
2. Organisasi ruang linear

- Merupakan deretan ruang-ruang.
- Masing-masing dihubungkan dengan ruang lain yang sifatnya memanjang.
- Masing-masing ruang berhubungan secara langsung.
- Ruang mempunyai bentuk dan ukuran berbeda, tapi yang berfungsi penting diletakkan pada deretan ruang.



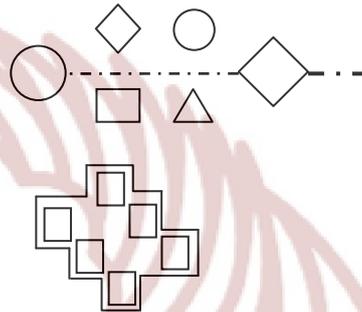
3. Organisasi ruang secara radial

- Kombinasi dari organisasi yang terpusat dan linear.
- Organisasi terpusat mengarah ke dalam sedangkan organisasi radial mengarah ke luar.
- Lengan radial dapat berbeda satu dengan sama lain, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang.



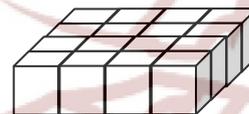
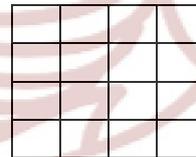
4. Organisasi ruang mengelompok

- a. Organisasi ini merupakan pengulangan bentuk, fungsi yang sama, tetapi komposisinya dari ruang-ruang yang berbeda ukuran, bentuk dan fungsinya.
- b. Pembuatan sumbu membantu susunan organisasi.



5. Organisasi ruang secara grid

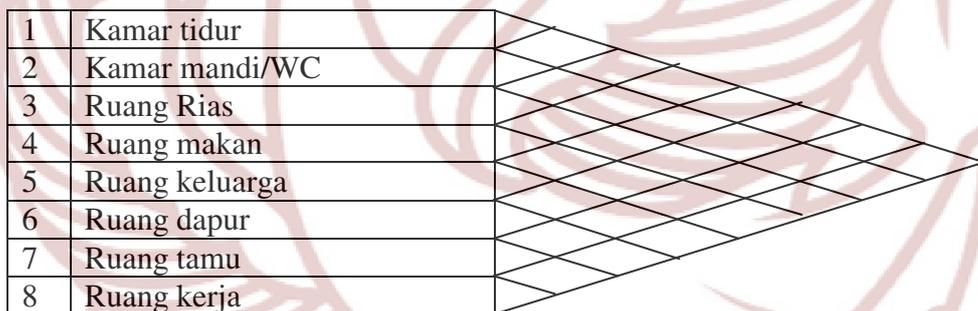
- a. Terdiri dari beberapa ruang yang posisi ruangnya tersusun dengan pola grid (3 dimensi).
- b. Organisasi ruang membentuk hubungan antarruang dari seluruh fungsi posisi dan sirkulasi.
- c. Penggunaan ruang yang disusun secara grid banyak dijumpai pada interior ruang perkantoran yang terdiri dari banyak divisi-divisi atau bagian karyawan yang menduduki jabatan.



D. Hubungan Antar Ruang

Yang dimaksud hubungan antar ruang adalah letak atau kedudukan ruang peruang dalam sebuah bangunan, dimana dalam peletakkan apakah harus berjauhan, berdekatan, atau bahkan mungkin digabungkan. Penentuan hubungan antar ruang didasarkan pada kesamaan aktivitas, aktivitas yang perlu didukung dengan aktivitas lain dimana aktivitas tersebut membutuhkan ruang tersendiri. Seorang disainer interior berusaha untuk memperoleh kecocokan antara kebutuhan berbagai aktivitas dengan sifat ruang dimana aktivitas tersebut berada.

Atau dengan kata lain beberapa aktivitas tertentu mungkin perlu dihubungkan dengan erat atau saling berdekatan, sementara aktivitas lain lebih berjauhan atau terpisah untuk menjaga *privacy*. Beberapa aktivitas mungkin memerlukan akses yang mudah, sementara yang lain mungkin membutuhkan jalan masuk atau keluar yang dikontrol. Terkadang aktivitas juga memerlukan persyaratan ruang yang spesifik, sementara yang lain lebih fleksibel atau dapat menggunakan ruang yang sama. Hubungan antar ruang perlu mempertimbangkan juga aktivitas yang membutuhkan cahaya matahari dan ventilasi alami dengan yang tidak membutuhkan. Jadi mendekatkan ruang satu dengan lainnya, ataupun menjauhkan dan menggabungkan jadi satu ruang didasarkan pada kebutuhan aktivitas manusia guna mempermudah dan memperlancar berbagai macam kegiatan manusia yang diwadahnya.



E. *Grouping dan Zoning*

Grouping: pengelompokan ruang berdasarkan kesamaan aktifitas atau skala kepentingan aktifitas yang dapat digabung, di dekatkan atau berjauhan (tidak berhubungan sama sekali). *Zoning*: pendaerahan ruang berdasarkan zone *public*, privat, semi privat (*semi public*), dan servis serta area atau daerah sirkulasi. Identifikasi aktifitas pengguna ruang secara detail akan membantu proses perancangan, khususnya di dalam menentukan kebutuhan elemen pengisi ruang atau elemen pelengkap ruang (perabot/mebel). Semakin detil rincian aktifitas, semakin spesifik kebutuhan ruang/elemen pengisi ruang yang dapat dibuat. Setelah seluruh kebutuhan ruang dan kebutuhan elemen pelengkap ruang teridentifikasi, selanjutnya dilakukan perencanaan organisasi ruang dan hubungan

antar ruang. Perlu diingat, bahwa setiap ruang perlu ditentukan dahulu ukuran-ukuran standar ruang agar memenuhi standar kenyamanannya. Perencanaan organisasi ruang dan hubungan antar ruang perlu mempertimbangkan urutan kepentingan pengguna ruang dan sifat ruang, seperti bersifat umum (*public*), semi *public*, pribadi (privat), dan pelayanan (*service*).

Yang termasuk ruang-ruang yang bersifat umum (*public*) antara lain ruang tamu, lobby, galeri untuk memamerkan karya seni, ruang berkumpul untuk umum dan sebagainya. Ruang semi public adalah ruang-ruang yang peruntukannya antara pribadi dengan umum, misalnya ruang keluarga dan ruang makan. Ruang privat adalah ruang yang peruntukannya khusus dan bersifat pribadi, seperti ruang tidur dan kamar mandi dalam. Adapun ruang servis adalah ruang yang berfungsi untuk pelayanan, misalnya dapur, KM/WC, dan sebagainya.

F. Sirkulasi

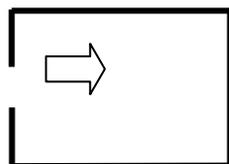
Sirkulasi berfungsi untuk mengarahkan dan membimbing perjalanan atau tapak yang terjadi di dalam ruang. Sirkulasi memberi kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda-tanda pada ruang sebagai petunjuk arah jalan tersendiri.

Sirkulasi pada dasarnya dapat dibagi menjadi 2, yaitu:

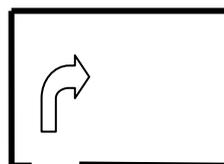
a. Sirkulasi horizontal.

Adalah sirkulasi yang terjadi di dalam ruang atau antar ruang yang masih terdapat pada satu level lantai. Di bawah ini diberikan beberapa problem sirkulais horizontal di dalam sebuah ruang.

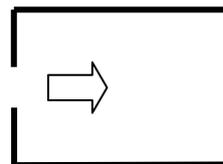
1. Sirkulasi di dasarkan pada penempatan ruang dan bukaan pintu.



Condong untuk berhenti/
memperlambat jalan

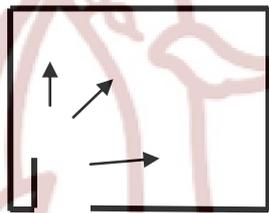


Membelokkan

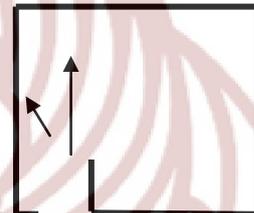


Meneruskan

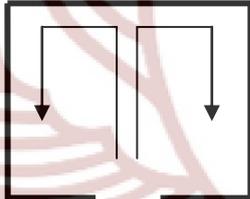
2. Suatu sirkulasi yang terorganisir secara baik, ruang yang satu dengan yang lain dihubungkan dengan system lalu lintas yang kontinu (berkesinambungan). Semua ruang dianalisa disesuaikan dengan perkembangan atau perubahan-perubahan yang bisa terjadi dalam kehidupan. Kegemaran penghuni dan masyarakat, yaitu jalan pintas (langsung) kebiasaan dalam system sirkulasi.



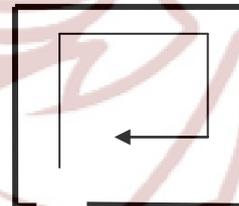
Sirkulasi jelas dan bersifat langsung



Sirkulasi tidak jelas dan terhalang

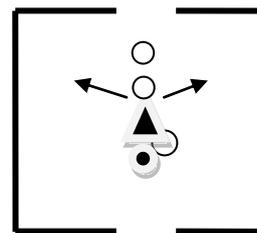
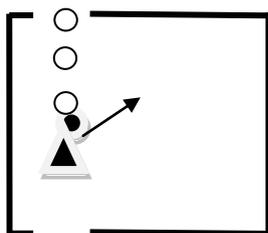


Sirkulasi yang tidak baik, ruang terbagi menjadi dua bagian, membingungkan bagi yang masuk



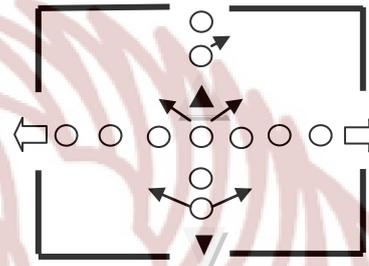
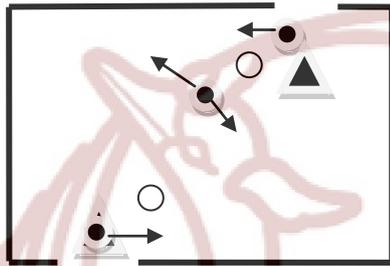
Sirkulasi yang baik, pandangan terarah ke seluruh ruangan

3. Pengarahan atau pembimbingan jalan dapat diperkuat dengan perletakkan pintu-pintu, permainan lantai, permainan plafon/langit-langit, permainan dinding, lampu-lampu/pencahayaan, gambar-gambar atau lukisan-lukisan dan benda-benda di dalam ruang.



- Sirkulasi sangat baik/menguntungkan
- Pandangan jelas.
- Orientasi baik

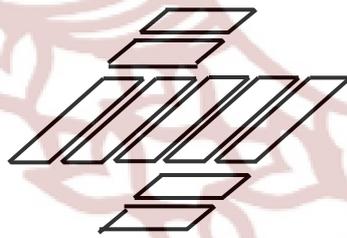
- Kurang baik
- Terbagi dua
- Symetri



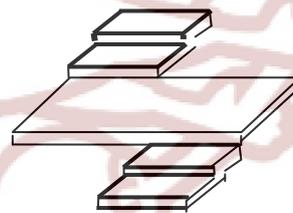
- Tidak baik
- Pandangan kurang jelas

- Sangat tidak baik
- Terbagi-bagi
- Tidak berketentuan

4. Pada koridor-koridor yang memanjang dan menjemukan bisa dipatahkan dengan mempergunakan elemen-elemen disain seperti, warna yang bervariasi, bentuk, pencahayaan, pemberian tekstur atau dengan menempatkan berbagai macam tanaman sepanjang koridor.



Dengan lapisan lantai.



Dengan permainan lantai.
Perbedaan tinggi rendah lantai.

5. Dengan permainan lantai dan plafon bisa membantu pengunjung pada suatu arah. Keadaan seperti ini sering kita jumpai pada koridor di airport, rumah-rumah sakit, hotel dan sebagainya, sebagai penghubung antar gedung.

1. Sirkulasi vertikal.

Adalah sirkulasi antar ruang yang terdapat di dalam sebuah bangunan yang mempunyai lantai lebih dari satu. Atau dengan kata lain, sirkulasi antar level lantai, seperti sirkulasi pada lantai satu dengan lantai dua, lantai dua dengan lantai tiga, dan seterusnya pada sebuah bangunan.

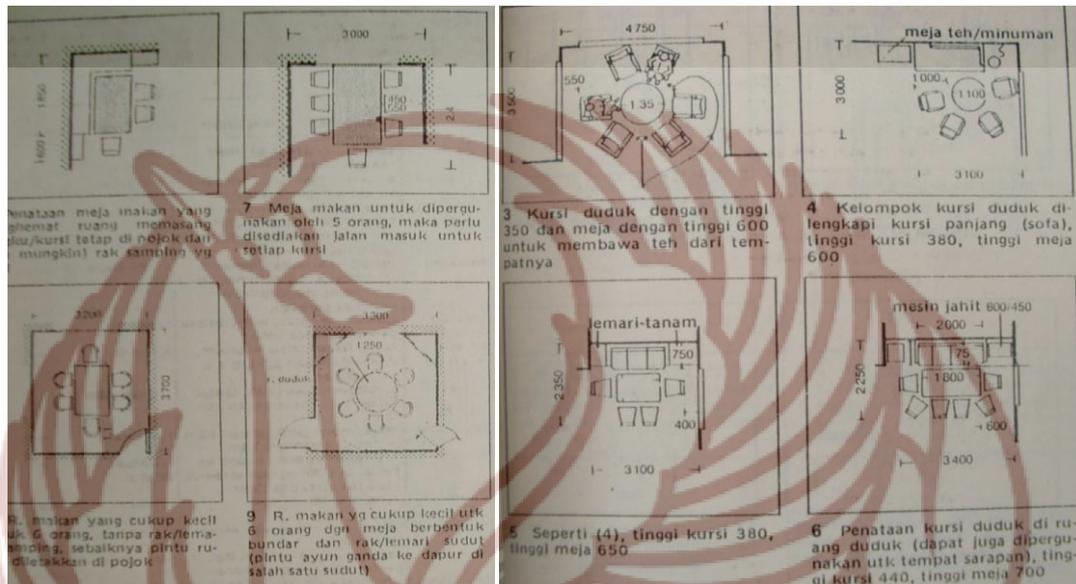
Eskalator, lift, dan tangga sebagai alat penghubung utama antara lantai satu dengan lantai yang berada di atasnya merupakan alat sirkulasi penting, sebab penempatannya harus jelas dan mudah dicapai. Arus sirkulasi bisa berjalan lancar tanpa stagnasi.

G. Lay Out Furnitur

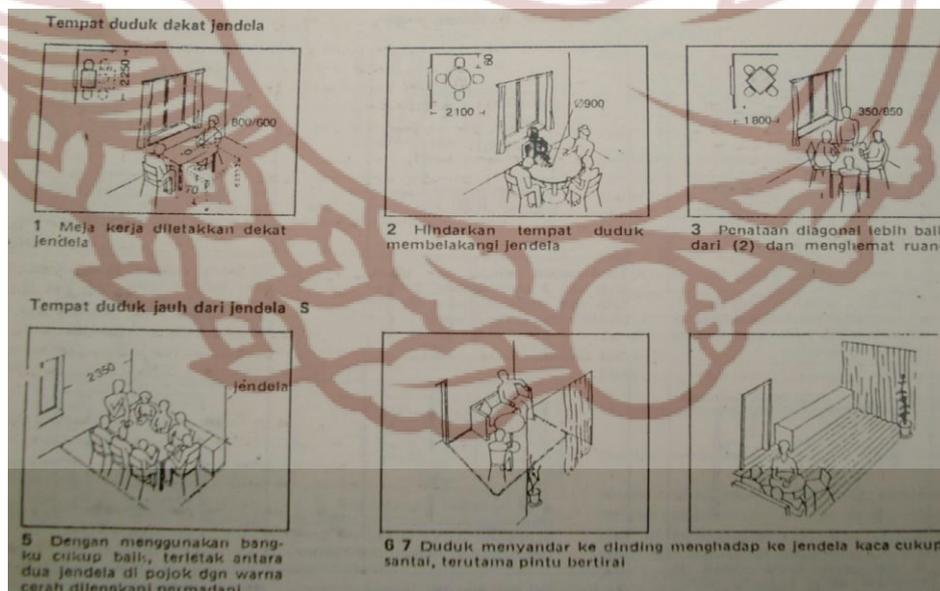
Lay out furnitur atau peletakan furnitur didasarkan atas pertimbangan **daeran aktif dan daerah pasif**. Yang dimaksud daerah aktif adalah daerah yang sering digunakan untuk lalu-lalang atau sirkulasi pengguna dan tamu. Oleh karena itu pada daerah ini sebisa mungkin dihindari meletakkan mebel atau perlengkapan lainnya karena akan mengganggu aktivitas manusia di dalamnya. Adapun daerah pasif adalah daerah yang tidak digunakan untuk sirkulasi atau lalu-lalang manusia penggunanya. Namun demikian pada daerah pasif digunakan untuk meletakkan mebel/furnitur yang digunakan untuk mendukung aktivitas manusia di dalamnya.

Dasar peletakkan furnitur sebisa mungkin **ditata dengan sistematis** sesuai dengan pola kerja atau urutan pekerjaan untuk mempermudah penggunanya agar efektif dan efisien. Disamping itu pengaturan tata letak furniture perlu mempertimbangkan fungsi dan estetika ruang. Aspek-aspek fungsi ruang yang perlu diperhatikan dalam penataan furniture antara lain: pengelompokan furnitur berdasarkan fungsi ruang, dimensi dan jarak yang sesuai, jarak sosial yang memadai, privasi visual dan akustik yang sesuai, fleksibilitas dan adaptabilitas yang memadai, sara penerangan dan listrik lainnya atau mekanis yang sesuai. Adapun pertimbangan estetis mencakup pertimbangan: skala ruang dan fungsi ruang yang sesuai, pengelompokan visual dengan variasi yang sesuai, interpretasi benda dasarnya, komposisi 3-dimensi ritme, harmoni, dan keseimbangan,

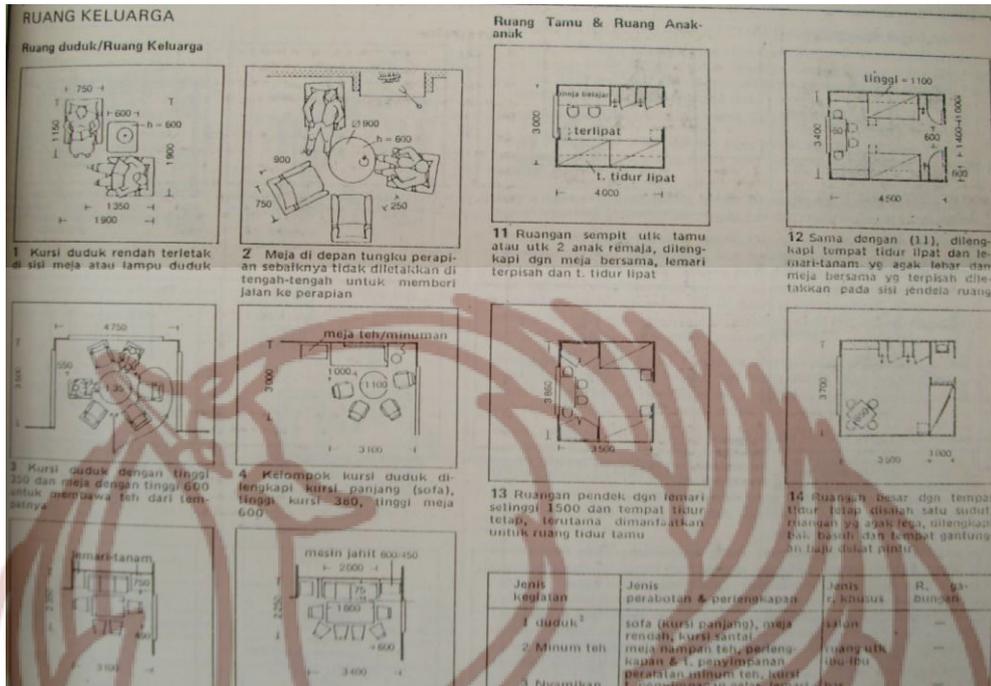
orientasi yang tepat terhadap cahaya, pandangan, atau fokus internal, dan unsur rupa (rupa, warna, tekstur, dan pola).



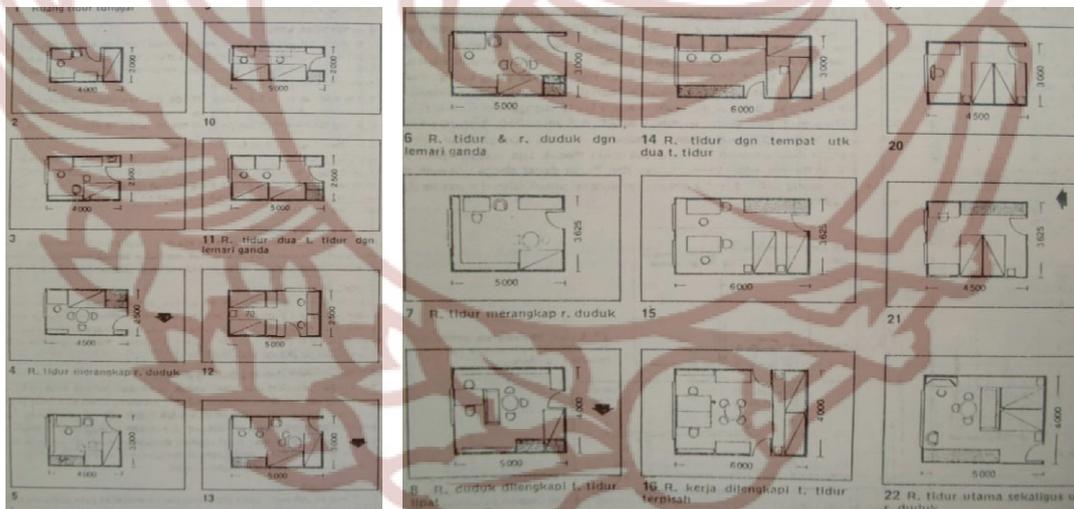
Ukuran dan tata letak mebel pada ruang makan.



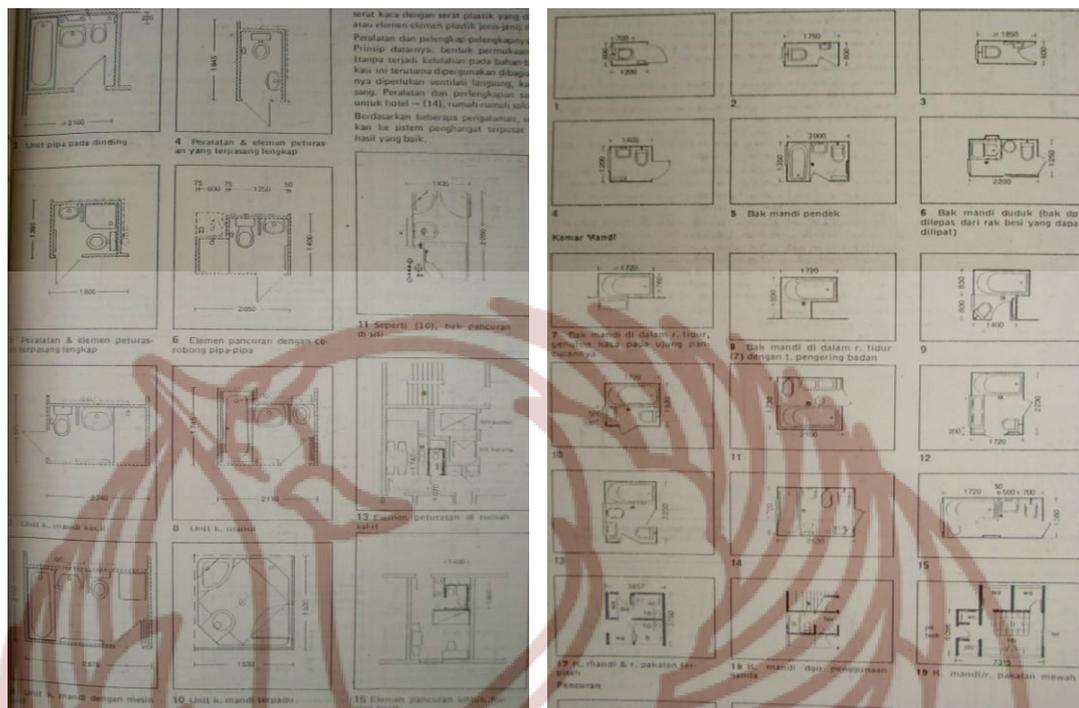
Tata letak tempat duduk terkait dengan bukaan jendela dan pintu.



Ukuran dan tata letak mebel pada ruang keluarga.



Ukuran dan tata letak mebel pada ruang tidur.



Ukuran dan tata letak sanitary pada Kamar Mandi.

Rangkuman

Programming adalah suatu proses pengolahan informasi, dimana proses tersebut memerlukan suatu metodologi tentang data yang dikumpulkan, analisa, organisasi, evaluasi dan komunikasi dengan manusia, fisik, dan pengaruh eksternal suatu fasilitas desain. *Programming* tidak semata hanya memperoleh dan mengorganisir informasi, akan tetapi bermanfaat sebagai sarana untuk menyelidiki dan mengembangkan informasi, meneliti kebutuhan pemakai dan pemilik, dan mengevaluasi desain setelah pemakain dan konstruksi.

Yang dimaksud kafasitas ruang adalah jumlah daya tampung sebuah ruang terhadap aktivitas manusia sebagai pengguna beserta dengan kelengkapan ruang dan sirkulasinya. Kafasitas ruang diukur berdasarkan berapa luas kebutuhan seorang pengguna lengkap dengan kebutuhan furniturnya dikalikan jumlah pemakai dalam satu ruang tersebut ditambah dengan sirkulasi.

Perencanaan organisasi ruang perlu mempertimbangkan beberapa faktor, seperti: faktor pengelompokan fungsi ruang, faktor hirarki ruang, kebutuhan pencapaian, pencahayaan dan arah pandangan.

Sirkulasi merupakan area yang digunakan untuk lalu-lalang manusia dalam melakukan aktivitas. Sirkulasi berfungsi untuk mengarahkan dan membimbing perjalanan atau tapak yang terjadi di dalam ruang. Sirkulasi memberi kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang.

Hubungan antar ruang adalah letak atau kedudukan ruang peruang dalam sebuah bangunan, dimana dalam peletakkan apakah harus berjauhan, berdekatan, atau bahkan mungkin digabungkan. Penentuan hubungan antar ruang didasarkan pada kesamaan aktivitas, aktivitas yang perlu didukung dengan aktivitas lain dimana aktivitas tersebut membutuhkan ruang tersendiri.

Grouping: pengelompokan ruang berdasarkan kesamaan aktifitas atau skala kepentingan aktifitas yang dapat digabung, di dekatkan atau berjauhan (tidak berhubungan sama sekali). *Zoning*: pendaerahan ruang berdasarkan zone *public*, privat, semi privat (semi *public*), dan servis serta area atau daerah sirkulasi.

Lay out furnitur atau peletakan furnitur didasarkan atas pertimbangan daeran aktif dan daerah pasif. Yang dimaksud daerah aktif adalah daerah yang sering digunakan untuk lalu-lalang atau sirkulasi pengguna dan tamu. Adapun daerah pasif adalah daerah yang tidak digunakan untuk sirkulasi atau lalu-lalang manusia penggunaannya.

Kepustakaan

Ernst Neufert, *Data Arsitek*, Jakarta: Erlangga, 1989.

Pamuji Suptandar, *Desain Interior*. Jakarta: Djambatan, 1999.

Satoru Ota Et.al. *Interior Designing*, Tokyo: Graphic-sha Publishing Co. Ltd., 1988.

Yoseph De Chiara, et al., *Time Saver Standarts for Interior Designs and Space Planning*, New York: Mc Graw-Hill Inc 1991.

Bacaan Tambahan

Pile, John F. *Interior Design*. New York: Harry N. Abrams, Inc., 1988.

Pertanyaan

Ketika Anda membaca bahan bacaan berikut, gunakanlah pertanyaan-pertanyaan berikut ini untuk memandu Anda:

1. Apa yang dimaksud dengan *Programming*?
2. Bagaimana hubungan antara pengguna dan besaran ruang?
3. Bagaimana hubungan antara *Grouping* dan *Zoning* dengan hubungan antarruang?
4. Apa yang dimaksud dengan fungsi sirkulasi?
5. Dasar/pertimbangan apa saja yang perlu diperhatikan dalam membuat *lay-out* ruangan?

Tugas

2. Coba Anda buat program ruang untuk rumah tinggal (satu keluarga yang terdiri dari ayah, ibu, anak, dan pembantu). Jadikan materi sebelumnya (aktivitas dan kebutuhan ruang) sebagai dasar untuk menyusunnya. Pokok-pokok program ruang yang harus Anda buat terdiri dari:
- a. Aktivitas penghuni dan kebutuhan ruang (sudah Anda buat pada pokok bahasan sebelumnya)
 - b. Kapasitas dan besaran Ruang
 - c. Organisasi ruang
 - d. Hubungan antar ruang
 - e. *Grouping dan Zoning*
 - f. Sirkulasi
 - g. Dalam mengerjakan tugas ini, coba Anda diskusikan dengan teman-teman, dan apabila ada kesulitan konsultasikan pada dosen pembimbing.
 - h. Denah rumah tinggal yang sudah Anda siapkan pada tugas sebelumnya dapat disiapkan untuk mewadahi aktivitas yang sudah Anda identifikasi di atas. Selanjutnya buat gambar skematik desain dalam kertas roti atau kertas gambar.

BAB V

MATERIAL DAN WARNA

Deskripsi singkat: Pada pertemuan ini Saudara akan membahas tentang peranan material dan warna dalam perencanaan interior. Materi ini penting karena pemilihan material dan warna pada ruang dapat mempengaruhi suasana ruang, keindahan ruang, dan pengaruh psikologi manusia dalam melakukan aktivitas. Biasanya pemilihan warna ini selalu terkait dengan pemilihan bahan dan *finishingnya*.

Pokok Bahasan: Material dan Warna

TIK : Pada akhir pertemuan ini mahasiswa diharapkan dapat

1. menjelaskan tentang penggunaan material dan warna pada interior.
2. mengaplikasikan material dan warna pada rancangan interior Rumah Tinggal.

A. Penggunaan Material pada Interior

Perkembangan bahan interior dewasa ini sangat pesat sekali, sesuai dengan arus perkembangan desain itu sendiri disamping perkembangan pola pikir manusia. Ditinjau dari banyaknya serta macam bahan hasil olahan pabrik atau industri, perkembangan bahan sangat bermacam-macam. Baik dari pengolahan bahan baku yang sudah ada di alam dengan melalui proses industri maupun bahan-bahan hasil tiruan dan bahan yang sudah ada (sintetis), guna untuk memenuhi selera konsumen.

Bahan-bahan yang digunakan sebagai bahan bangunan untuk arsitektur maupun interior, jumlah dan macamnya banyak sekali dan terus berkembang sesuai dengan tuntutan pasar. Interior sebagai bagian dari seni arsitektur menspesifikkan diri di dalam perencanaan dan perancangan ruang dalam yang meliputi perencanaan lantai, dinding, langit-langit (*ceiling*), dan furniture serta bahan penunjang atau assesoris lainnya. Sejarah penggunaan bahan tersebut terus berkembang, sesuai dengan tingkat peradaban manusia. Mulai dari penggunaan bahan-bahan yang ada di alam tanpa melalui pengolahan, penggunaan bahan alam yang sudah diolah dan diawetkan sampai ketinggian penggunaan bahan yang merupakan hasil olahan manusia (sintetis), yang sudah siap pakai. Sebagai contoh penggunaan bahan alam yang banyak digunakan oleh nenek moyang kita, seperti: batu, kayu, bambu, rotan, dan lain sebagainya. Sedangkan contoh bahan yang sudah diolah oleh manusia, hasil dari industri adalah : kayu lapis (*plywood*), papan akustik (*acousticalboard*), *teakwood* (triplek jati), *particleboard*. Bahan-bahan sintetis seperti: kaca, plastik, vinyl, karet dan lain-lain. Sedangkan bahan yang dihasilkan dari pabrik yang merupakan bahan olahan, adalah: papan gypsum (*gypsumboard*), solaton, eternit. Bahan dari logam, aluminium, baja, besi, stainlesssteel, dan sebagainya.

1. Lantai

Pada mulanya lantai terbuat dari tanah liat, dan dalam proses perkembangan selanjutnya mulai digunakan batu-batuan alam. Oleh karena batu alam sulit didapat dan mahal, maka orang mulai menggunakan batu bata. Kemudian pada masa-masa berikutnya sejalan dengan perkembangan teknologi banyak digunakan berbagai macam jenis lantai, seperti kayu, terazo, keramik, bahan tenun dan lain-lain.

Lantai kayu dikenal dengan teksturnya yang alami. Dapat dicap dan kedap suara, serta mempunyai kehangatan khusus terhadap kaki. Lantai kayu merupakan isolasi panas yang baik, akan tetapi mempunyai kelemahan terhadap kelembaban dan insekta. Sedangkan pemberantasannya sulit dan mahal. Untuk itu

harus dilindungi dengan melalui proses kimia agar tahan lembab, atau diadakan pertukaran udara yang baik agar cepat menjadi kering.

a. Kayu solid

Terdiri dari potongan-potongan kayu. Awet, tahan lama, makin tua umurnya makin indah, bila terkena basah atau kering papan dapat melengkung, sehingga terjadi celah di antaranya. Agar tetap mengkilap gosoklah dengan wax atau minyak secara periodic. Bila terkena rokok atau noda dapat dibersihkan dengan lilin atau vernis. Sedangkan jika kena debu diberi lapisan nilam.

b. Kayu kombinasi

Terdiri dari gabungan material papan kayu lapis dari kayu alam seperti kayu Oak Jepang. Biasanya dikenal dengan nama *plywood*. Terdapat banyak pilihan, pemeliharannya lebih mudah daripada lantai kayu solid.

c. Lantai gabus (solid)

Terbuat dari gabus alam yang diolah menjadi lembaran setebal 5 mm. lebih murah pemeliharannya bila digosok dengan wax khusus untuk bahan ini. Tapi dalam hal penampilan warna, lapisan urethanesin lebih tepat, walaupun agak mahal. Hati-hati bila terkena panas/sinar matahari langsung, sebab akan terjadi perubahan warna.

d. Rotan

Menempatkan rotan pada lantai akan memberikan kesan nyaman dan sejuk, terutama di musim panas. Rotan adalah material alam yang banyak disukai orang. Pemeliharannya sehari-hari cukup dibersihkan dengan lap kering. Sekali-sekali bisa dibersihkan dengan uap.

Lantai Batu, mempunyai karakteristik permanen, indah, tahan lama, akan tetapi agak kaku dan bila basah akan licin.

a. Marmer

Tahan lama dan indah, tetapi kesannya dingin serta harganya agak mahal. Tidak dianjurkan untuk penggunaan eksterior karena daya

tahannya rendah, terutama terhadap bahan kimia yang mengandung asam, mudah kotor dan jika terkena noda sulit dihilangkan.

b. Granit (polesan)

Unggul dalam daya tahan, terutama terhadap air dan bahan kimia. Memberikan kesan tenang dan indah. Bila dipakai di luar rumah jangan digosok, karena bisa menjadi licin. Secara berkala dapat dibersihkan dengan pel, sapu dan dapat dicuci.

c. Granit permukaan kasar

Lebih kasar daripada granit polesan. Warnanya agak putih bermotif, apabila permukaannya basah tidak akan licin. Cocok digunakan di luar ruangan serta dapat dicuci.

d. Teraso (berkesan marmer)

Merupakan kepingan-kepingan marmer yang disusun dalam adukan semen atau resin. Permukaannya halus dan licin. Ukuran tiap-tiap keping bervariasi, dengan warna-warna yang segar dan indah. Mempunyai daya tahan yang cukup baik. Bila digosok dengan sikat, permukaannya akan tergores. Sebaiknya jangan menggunakan pembersih yang mengandung asam karena akan merusak marmernya. Pemeliharaannya dapat disapu, pel atau dicuci.

e. Batu imitasi

Sebagian besar dibuat dari granit atau keping-keping andesit sebagai material kasarnya. Pemeliharaannya disapu, pel dan dicuci.

f. Ubin porselin

Putih dan tembus cahaya. Padat, keras, dan suaranya berdenting bila diketuk. Tidak dapat ditembus air, cocok digunakan di kamar mandi. Tersedia dua macam, diglasur atau tidak diglasur. Pemeliharaan dapat dicuci.

g. Ubin stoneware

Batu yang berwarna, keras, dan buram. Cocok digunakan di kamar mandi dan teras. Pemeliharaan dapat dicuci.

Lantai dari bahan tenunan. Lantai jenis ini terdiri dari berbagai warna, pola dan material. Mudah ditukar atau diganti untuk mengubah penampilan ruang. Material ini mencerminkan keindahan, kemewahan serta merupakan symbol kedudukan atau status pemiliknya. Akan tetapi mampu menciptakan suasana yang hangat dan akrab. Lantai dari bahan tenun juga berfungsi sebagai elemen akustik. Memperlemah perambatan suara, sedikit kemungkinan rusak/pecahnya barang-barang apabila jatuh ke lantai. Pemeliharaannya mudah, corak dan warnanya bebas serta mampu memenuhi segala keinginan. Agar tetap indah rawatlah karpet agar selalu bersih dengan penghisap debu. Cuci dengan sampo setahun sekali bila terkena noda. Sapulah karpet dengan tekanan tinggi sambil dimasukkan ke dalam satu ember penuh larutan deterjen hangat (suam-suam kuku). Kotoran akan cepat hilang bila digunakan sampo khusus untuk mencegah adanya perubahan warna.

a. Karpet yang dipres

Mempunyai permukaan datar dan dapat dipasang dari dinding ke dinding. Harganya tidak terlalu mahal dan cocok bila digunakan pada ruang tidur anak-anak dan kamar mandi kering.

b. Karpet berjumbai

Dapat dipasang dari dinding ke dinding dan dikombinasi dengan karpet lain. Merupakan karpet rajutan dengan lapisan yang dijahitkan pada di belakangnya. Bahannya terbuat dari kain goni dan bertekstur dengan warna yang bermacam-macam. Harganya relative lebih murah.

c. Permadani Tenun Biasa

Tanpa lapisan dan dapat digunakan dua sisi. Cocok digunakan pada ruang tidur, ruang tamu atau ruang keluarga, sebagai aksen hiasan pada lantai.

d. Karpet Serat

Terbuat dari bahan rami dan palem alam. Telah lama digunakan di Amerika dan Eropa. Tekstur dan warnanya yang natural banyak disukai orang. Bila berdebu dapat dibersihkan dengan alat penghisap debu. Sedangkan bila terkena air atau basah susah dikeringkan.

Sebaiknya jangan dicuci. Cocok bila ditempatkan di ruang kerja atau ruang belajar.

e. Wilton Karpet

Dapat dipasang dari dinding ke dinding. Termasuk kualitas tertinggi dari seluruh jenis karpet. Ditenun dalam pola yang indah dalam 2 atau 5 warna, akan tetapi harganya cukup mahal. Dapat dipakai dua muka.

f. Permadani Oriental

Mahal tetapi artistik. Bisa ditempatkan di daerah *entrance* atau ruang keluarga. Sebagai aksen yang indah.

g. Permadani Rajutan

Sama dengan karpet berjumbai. Terdapat banyak pilihan warna, pola dan ukuran. Dapat digunakan di man saja sesuai dengan selera yang diinginkan.

2. Dinding

Beberapa bahan yang berfungsi sebagai dinding atau bahan-bahan utama dinding adalah sebagai berikut:

- a. Batu: batu kali, batu andesit, batu bata, batako, dan sebagainya.
- b. Kayu: papan, multipleks, bambu, harboard, MDF, dan sebagainya.
- c. Metal: aluminium, tembaga, kuningan, plat baja, dan lain-lain.
- d. Gelas: berbagai macam kaca.
- e. Plastik: fiber glass, acrylic.
- f. Papan gypsum.

Bahan-bahan penutup dinding dan berfungsi sebagai elemen dekorasi:

- a. Batu: bermacam-macam batu alam, marmer, granit.
- b. Cat: bermacam-macam cat tembok, chemistone.
- c. Fiberglass: flexiglass, paraglass.
- d. Glass: Cermin, kaca (es, bening, rayben, patri, dan sebagainya).
- e. Kain: batik, Sutra
- f. Kayu: kayu jati, teakwood, papan buatan, anyaman bambu.
- g. *Wallpaper*: berbagai macam motif *wallpaper*.

- h. Keramik tile: berbagai macam bentuk dan warna *ceramik tile*.

Batu

Sebagai bahan pelapis dinding, batu mempunyai kelebihan tahan terhadap benturan benda keras. Umumnya batu sering digunakan pada ruang keluarga, karena tahan terhadap panas dan dingin. Tahan terhadap air, pemeliharannya mudah, cukup dibersihkan dengan kain lembab. Kesan yang ditimbulkan oleh material batu adalah hangat, natural, dan indah.

Cat

Penggunaan cat relative singkat, rata-rata hanya 1-2 tahun. Warna cat umumnya mudah berubah karena tidak tahan terhadap panas dan dingin. Pada umumnya dinding yang dicat tidak tahan terhadap panas, namun demikian tahan terhadap dinding asalkan tidak lembab. Ada beberapa jenis cat yang tahan terhadap air. Cat banyak dipakai sebagai bahan penutup dinding hampir di semua ruang, karena kaya akan warna, harga relative terjangkau, mudah pemasangannya dan mudah dibersihkan.

Fiberglass

Fiberglass mempunyai kekuatan yang baik dan tahan retak, dapat menahan getaran keras ataupun benturan serta tahan panas dan dingin. Pada pancaran sinar yang lembut, tidak akan berkilau atau berefleksi. Fiberglass juga tahan terhadap air. Pada umumnya jenis fiberglass mempunyai kesamaan sifat dengan kaca dalam hal pengaruh cahaya. Dapat dipergunakan pada ruang ber-AC, tidak mudah rusak, pemeliharaan mudah dengan bahan pembersih kaca. Fiberglass dapat juga digunakan sebagai partisi. Keuntungan penggunaan fiberglass pada ruang umum antara lain: memberikan kesan luas, bersih, rapih, dan berkesan modern.

Gelas

Gelas atau kaca kuat terhadap segala pengaruh cuaca dalam ruang, tetapi tidak tahan terhadap getaran. Dinding kaca bisa tembus cahaya dan pandangan. Kaca bukan penghantar panas atau dingin yang baik, tetapi dapat meneruskan panas. Ruang menjadi panas karena jenis kaca yang menyimpan panas. Kaca tahan terhadap air, mampu untuk bidang yang luas dan jika ditempatkan pada daerah yang terkena hujan, perlu diperhatikan konstruksi sambungan antara kaca, harus baik agar tidak terjadi rembesan. Dinding kaca baik digunakan untuk ruang ber-AC. Perawatan relative mudah, praktis dan ekonomis, dengan spon dan lap kulit dan sedikit spiritus atau dengan bahan pembersih kaca.

Kain

Kain sebagai penutup dinding umumnya tidak tahan terhadap lembab, tidak tahan lama, karena terdiri dari serat yang agak halus dan tidak kuat menahan goresan, tidak tahan terhadap panas dan dingin, serta tidak tahan terhadap sinar matahari langsung. Oleh karena itu dinding kain jangan diletakkan pada tempat yang panas. Kain menyerap air, maka usahakan jangan terkena air terus-menerus karena akan menjadi rapuh. Pada ruang ber-AC penutup dinding dari kain sangat dianjurkan. Pemeliharaan agak sukar karena kain mudah kotor. Untuk membersihkannya dicuci pakai sikat atau menggunakan alat penghisap debu. Kain dapat digunakan hampir pada seluruh ruang, kecuali pada dinding-dinding yang lembab.

Kayu

Kayu relative kuat terhadap pengaruh cuaca dan temperature ruang dan tahan terhadap panas dan dingin. Kayu merupakan penghantar panas dan dingin yang paling buruk, sehingga pemakaiannya baik untuk dinding yang mendapat sinar matahari langsung dan cocok untuk daerah-daerah pegunungan. Kayu tidak tahan terhadap air. Akan tetapi kayu kuat terhadap ruangan ber-AC maupun tidak. Pemeliharaan, mudah dibersihkan dan dipelihara, misalnya dengan vernis, teak oil, pengecatan dan sebagainya. Debu pada kayu dapat dibersihkan dengan sikat kering atau alat penghisap debu, kemudian dilap dengan spon atau lap yang lembab. Penggunaan bahan kayu pada interior umumnya sudah melalui proses

pengolahan, seperti *plywood*, *teakwood*, *rosewood*, tripleks bervinyl. Bahan kayu dapat digunakan hamper semua ruang, apabila di daerah basah bisa dilapis dengan bahan-bahan yang kedap air seperti formika.

Keramik

Keramik yang digunakan untuk pelapis dinding, warnanya tidak mudah luntur, tahan terhadap zat kimia, kuat, tahan dingdin atau panas, tahan terhadap tekanan dan senatiasa tampak bersih. Semua jenis keramik umumnya tahan terhadap air dan bahkan banyak digunakan pada daerah-daerah basah. Bahan keramik dapat digunakan pada ruang ber-AC dan tidak merusak bahan keramik itu sendiri. Umunya keramik dipakai sebagai pelapis dinding, baik bagian dalam maupun luar. Keramik mempunyai motif dan warna yang beraneka ragam dan berkesan indah, rapih dan bersih. Pemeliharaannya mudah, dibersihkan dengan cairan pembersih, kemudian dibilas dengan air bersih.

3. Ceiling

- a. Untuk mencapai kesan alamiah: bahan kayu, anyaman bambu, anyaman rotan, papan buatan.
- b. Untuk mencapai gaya klasik: plat-plat gypsum bermotif.
- c. Untuk mencapai kesan glamour: kaca (*antique glass ceiling*) kain beludru.
- d. Pada rumah-rumah sederhana, eternit polos atau bermotif, tripleks.
- e. Pada rumah-rumah klas menengah ke atas, *gypsumboard* berpola, kain, batik, kayu ekspos, kaca patri, dan sebagainya.
- f. Pada bangunan-bangunan utilitas, beton *exposed*.
- g. Pada bangunan-bangunan umum, alumunium, *fiberglass* sebagai *skylight*, kaca timah.

B. Warna pada Interior

Distribusi warna terhadap mata kita disebabkan oleh adanya pemantulan cahaya dari benda-benda yang di alam ini. Sebenarnya apa yang kita lihat atau

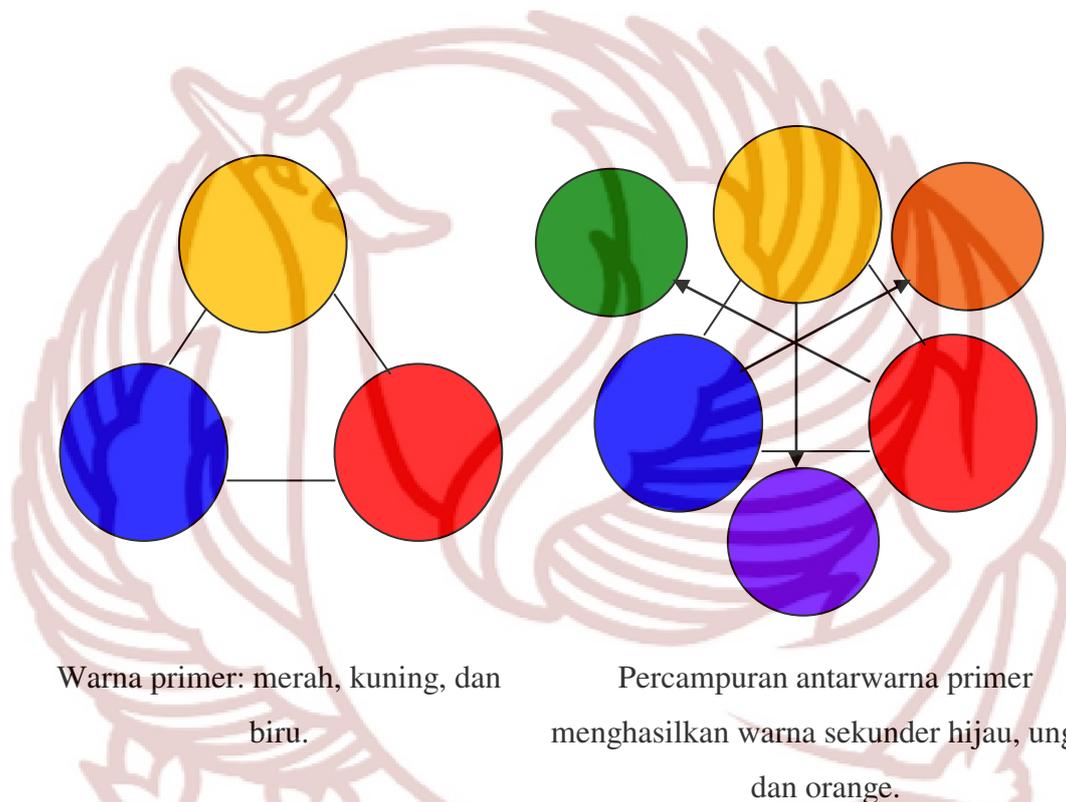
amati tidaklah absolute. Sebagaimana pada warna yang kita lihat, tidak ada warna merah, biru, hijau, putih yang absolute. Setiap warna akan dipengaruhi oleh lingkungan warna itu berada. Misalnya warna kuning akan mempunyai nilai intensitas yang berbeda apabila dikelilingi oleh warna hijau, biru, dan biru kuning. Warna putih akan tampak kuat apabila dikelilingi oleh warna hitam. Sifat keruangan dari warna juga tampak berubah-ubah, warna terkadang tampak menyusut atau melebar, maju atau mundur, mengambang atau tampak berat, dan terkadang statis tergantung oleh faktor lingkungan sekitarnya. Warna pada dasarnya ada dua macam, yaitu warna secara fisik (campuran fisik) dan warna melalui system optic, dimana perbedaan warna terjadi pada retina mata yang melihat.

1. Teori warna

a. Teori Brewster

Penggunaan tiga warna utama, kuning, merah, dan biru sudah lama ada. Dalam perkembangannya banyak ilmuwan yang melakukan percobaan-percobaan terhadap warna utama tersebut. Salah satunya adalah Sir David Brewster, dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa warna merah, kuning, dan biru disebut sebagai warna utama (warna primer), karena warna-warna tersebut merupakan unsur warna sendiri yang kehadirannya tidak diperoleh dari warna apapun juga. Diantara pasangan warna-warna itu, merah-kuning, kuning-biru, dan merah-biru, terletak warna kedua (warna sekunder), yang meliputi, warna jingga, ungu, dan hijau.

Apabila warna primer dan sekunder tadi dibuat dalam sebuah lingkaran warna, maka akan menghadirkan warna-warna kontras (komplementer), yaitu warna-warna yang bertentangan di dalam lingkaran warna, serta memiliki intensitas warna yang tinggi. Warna-warna kontras tersebut adalah kuning-ungu, merah-hijau, dan biru jingga. Sedangkan warna-warna yang berdekatan di dalam lingkaran warna disebut warna analogus. Misalnya hijau-biru hijau, merah-merah jingga, ungu-merah ungu.



b. Teori Munsell

Albert H. Munsell, pada tahun 1912 mendasarkan penelitiannya pada standarisasi warna, yang dapat dipergunakan untuk aspek fisik, fisiologi, dan psikologi. System Munsell mendasarkan pada tiga golongan penghayatan warna, yaitu: Hue, value, dan chroma. Hue diartikan sebagai nama dari tiap-tiap warna, kualitas dari warna yang membedakan antara warna satu dengan lainnya, misalnya merah, kuning dsb.). Value diartikan sebagai gejala cahaya dari warna yang menyebabkan perbedaan pancaran atau kecerahan warna dalam perbandingan dengan hitam dan putih. Chroma adalah gejala kekuatan pancaran/intensitas warna.

Munsell memilih lima hues utama yang merupakan dasar, yaitu merah, kuning, hijau, biru, dan ungu. Di dalam lingkaran warna Munsell tersebut dibaca searah jarum jam. Di antara lima hues utama tersebut terdapat warna-warna antara. Warna-warna dalam lingkaran warna Munsell yang berdekatan disebut warna harmonis. Dalam perkembangannya di dunia industry, warna-warna Munsell banyak digunakan untuk pembuatan cat. Warna-warna tersebut dibuat kartu-kartu warna sebagai contoh dalam pengajuan warna.

2. Gelap dan Terangnya Warna

Pada umumnya warna yang mengarah ke ungu dan biru dapat dikelompokkan sebagai warna gelap. Sedangkan warna yang mengarah ke kuning dan merah dikelompokkan sebagai warna terang. Warna terang pada dasarnya sama dengan warna panas, demikian pula warna gelap berhubungan langsung dengan warna-warna dingin. Sifat warna panas dalam penampilannya tentu lebih menonjol daripada warna dingin.



Pemilihan dan penggunaan warna terkait dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar serta makna simboliknya.

3. Warna Panas dan Dingin

Panas dan dinginnya warna tidak bisa diukur dan dibandingkan sebagaimana panas dan dinginnya udara di lingkungan kita. Namun demikian panas dan dinginnya warna dapat kita rasakan secara psikologis. Dengan melihat warna dan sekaligus merasakannya, kita dapat membedakan panas dan dinginnya warna. Berdasarkan ilmu fisika, bahwa warna panas dikarenakan mempunyai panjang gelombang yang lebih panjang apabila dibandingkan dengan warna dingin yang mempunyai panjang gelombang yang lebih pendek. Misalnya merah, kuning, orange mempunyai panjang gelombang yang lebih tinggi daripada warna biru, hijau, dan ungu. Pengelompokan warna berdasarkan warna panas dan dingin adalah sebagai berikut.

Warna Panas	Warna Dingin
Kuning kehijauan	Hijau
Kuning	Hijau kebiruan
Kuning kejinggan	Biru
Jingga	Biru keunguan
Jingga kemerahan	Ungu
Merah	

Pengaruh warna panas atau dingin secara umum dapat digambarkan sebagai berikut:

- a. Biru-biru murni cobalt, prusia atau ultramarine memberikan kesan dingin. Bahkan sejuk apabila tercampur dengan hijau dalam jumlah tertentu. Dengan sedikit ungu, biru akan terasa lebih dingin.
- b. Hijau, terdapat campuran kuning di dalamnya akan memberikan kesan lebih hangat daripada biru.

- c. Ungu, akan menjadi sedikit hangat apabila dicampur dengan merah, dan akan terasa dingin apabila dicampur dengan biru.
- d. Merah, akan terasa panas apabila dicampur dengan kuning bahkan tampak menyala. Sedangkan bila dicampur dengan biru atau ungu akan menjadi dingin.
- e. Kuning, merupakan warna yang menyala dan panas, apabila dicampur dengan merah. Sebaliknya akan terasa dingin apabila dicampur dengan sedikit hijau atau biru.

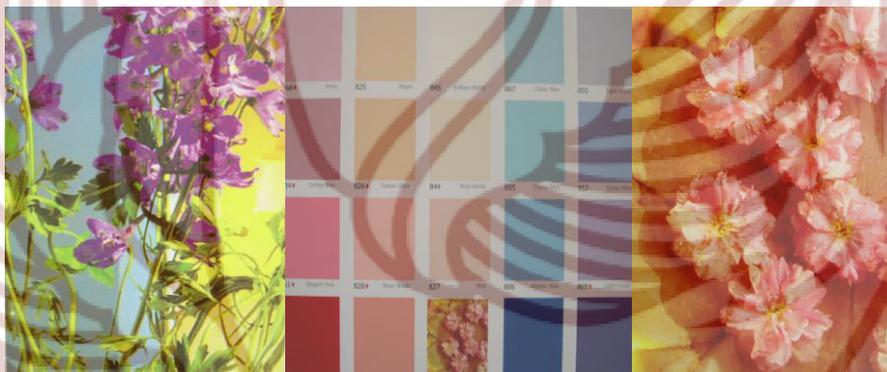
4. Penggunaan Warna pada Interior

Warna merupakan salah satu unsur desain yang sangat rumit dan membutuhkan perhatian khusus dalam mendesainnya. Artinya warna tidak dapat berdiri sendiri, kehadiran suatu warna dalam ruang ditentukan oleh hadirnya warna lain dalam ruang dan juga hadirnya cahaya. Memahami teori warna sangatlah penting dalam menciptakan nuansa interior sebuah ruang. Artinya perlu dipahami pula penentuan warna cahaya dan warna dari mebel, lantai, dinding dan *ceiling* sangat berpengaruh dalam membentuk karakteristik dan suasana ruang. Lebih lanjut tentang warna, di bawah ini akan dibahas tentang fungsi warna.

Pada dasarnya warna mempunyai 2 buah fungsi, yaitu fungsi praktis dan fungsi simbolis. Warna sebagai fungsi praktis berfungsi untuk menunjukkan arah sirkulasi, memberikan instruksi, memperingatkan dan sebagainya. Sebagai contoh adalah lampu pengatur lalu lintas, warna silang untuk palang merah, warna bangunan kantor pos, rumah sakit dan sebagainya. Warna-warna tersebut diciptakan agar mudah diingat dan dikenali manusia dalam kaitannya dengan fungsi praktis.

Fungsi simbolik dari warna adalah warna dimaksudkan untuk melambangkan atau mensimbolkan arti tertentu dari kesepakatan masyarakat berdasarkan aspirasi kebudayaan dan keseniannya. Sebagai contoh adalah bendera merah putih, merah berarti berani dan putih berarti suci. Secara garis besar pada umumnya warna-warna hitam dikiasikan sebagai warna kematian atau keburukan, putih berarti damai, bahagia, suci; merah berarti sukses, kemenangan, keberanian.

Pada sisi lain penggunaan warna dalam sebuah ruang akan memberikan kesan panas atau dingin. Kesan panas atau dingin ini secara pasti tidak dapat ditentukan atau diukur. Tolok ukur panas dinginnya warna adalah perasaan seseorang ketika masuk dalam sebuah ruangan. Panas dinginnya warna dalam ilmu Fisika dapat diukur dari tingkat panjang gelombangnya. Misalnya warna merah lebih tinggi daripada warna ungu. Oleh karena itu warna merah disebut dengan warna panas, sedangkan warna ungu disebut dengan warna dingin. Warna-warna yang tercampur dengan warna merah dan kuning tergolong ke dalam warna panas, sedangkan warna yang tercampur dengan hijau, biru atau ungu tergolong ke dalam warna dingin.



Warna-warna **romantis**
dan aplikasinya dalam
interior





Warna-warna **minimalis** dan aplikasinya pada interior



Warna-warna **ceria** dan aplikasinya pada interior





Warna-warna **asri**
(dingin) dan aplikasinya
pada interior

Rangkuman

Interior sebagai bagian dari seni arsitektur menspesifikkan diri di dalam perencanaan dan perancangan ruang dalam yang meliputi perencanaan lantai, dinding, langit-langit (*ceiling*), dan furniture serta bahan penunjang atau assesoris lainnya. Sejarah penggunaan bahan tersebut terus berkembang, sesuai dengan tingkat peradaban manusia. Mulai dari penggunaan bahan-bahan yang ada di alam tanpa melalui pengolahan, penggunaan bahan alam yang sudah diolah dan diawetkan sampai ketinggian penggunaan bahan yang merupakan hasil olahan manusia (sintetis), yang sudah siap pakai. Sebagai contoh penggunaan bahan alam yang banyak digunakan oleh nenek moyang kita, seperti: batu, kayu, bambu, rotan, dan lain sebagainya. Sedangkan contoh bahan yang sudah diolah oleh manusia, hasil dari industri adalah : kayu lapis (*plywood*), papan akustik (*acousticalboard*), *teakwood* (triplek jati), *particleboard*. Bahan-bahan sintetis seperti: kaca, plastik, vinyl, karet dan lain-lain. Sedangkan bahan yang dihasilkan dari pabrik yang merupakan bahan olahan, adalah: papan gypsum (*gypsumboard*), solaton, eternit. Bahan dari logam, aluminium, baja, besi, stainlesssteel, dan sebagainya.

Distribusi warna terhadap mata kita disebabkan oleh adanya pemantulan cahaya dari benda-benda yang di alam ini. Warna pada dasarnya ada dua macam, yaitu warna secara fisik (campuran fisik) dan warna melalui system optic, dimana perbedaan warna terjadi pada retina mata yang melihat. Dalam perkembangannya Brewster membagi warna merah, kuning, dan biru sebagai warna utama (warna primer). Diantara pasangan warna, merah-kuning, kuning-biru, dan merah-biru, terletak warna kedua (warna sekunder), yang meliputi, warna jingga, ungu, dan hijau.

Albert H. Munsell, pada tahun 1912 mendasarkan penyelidikannya pada standarisasi warna, yang dapat dipergunakan untuk aspek fisik, fisiologi, dan psikologi. System Munsell mendasarkan pada tiga golongan penghayatan warna, yaitu: Hue, value, dan chroma. Munsell memilih lima hues utama yang merupakan dasar, yaitu merah, kuning, hijau, biru, dan ungu. Pada umumnya warna yang mengarah ke ungu dan biru dapat dikelompokkan sebagai warna gelap. Sedangkan warna yang mengarah ke kuning dan merah dikelompokkan sebagai warna terang. Warna terang pada dasarnya sama dengan warna panas, demikian pula warna gelap berhubungan langsung dengan warna-warna dingin.

Kepustakaan

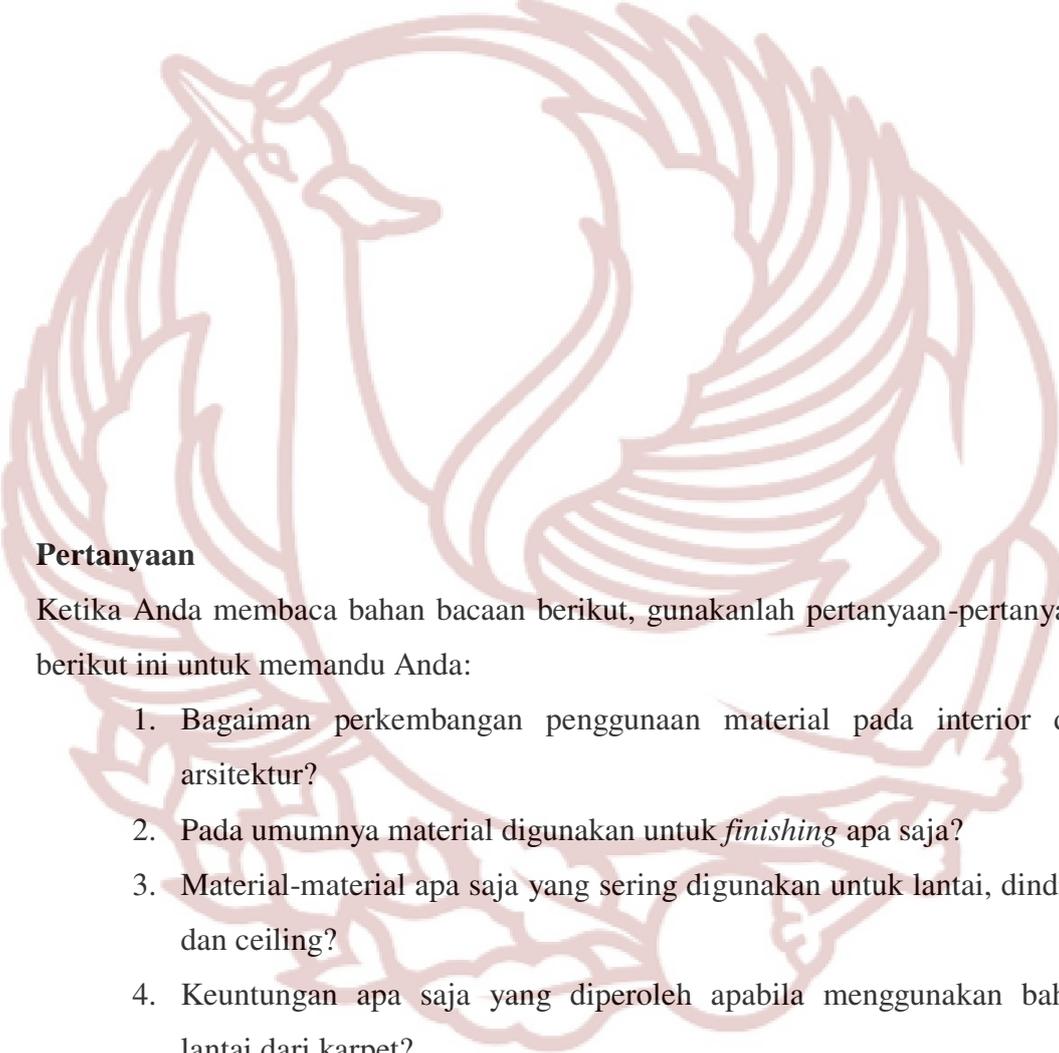
John F. Pile, *Interior Design*. New York: Harry N. Abrams, Inc., 1988.

Pamuji Suptandar, *Desain Interior*, Jakarta: Djambatan, 1999.

Satoru Ota Et.al. *Interior Designing*, Tokyo: Graphic-sha Publishing Co. Ltd., 1988.

Yusuf Affendi, Sekelumit Studi tentang Warna Untuk Interior dalam *ASRI* No. 13 edisi Februari 1984.

Arfial Arsad Hakim, *Nirmana Dwimatra*, UNS Press, Surakarta, 1991.



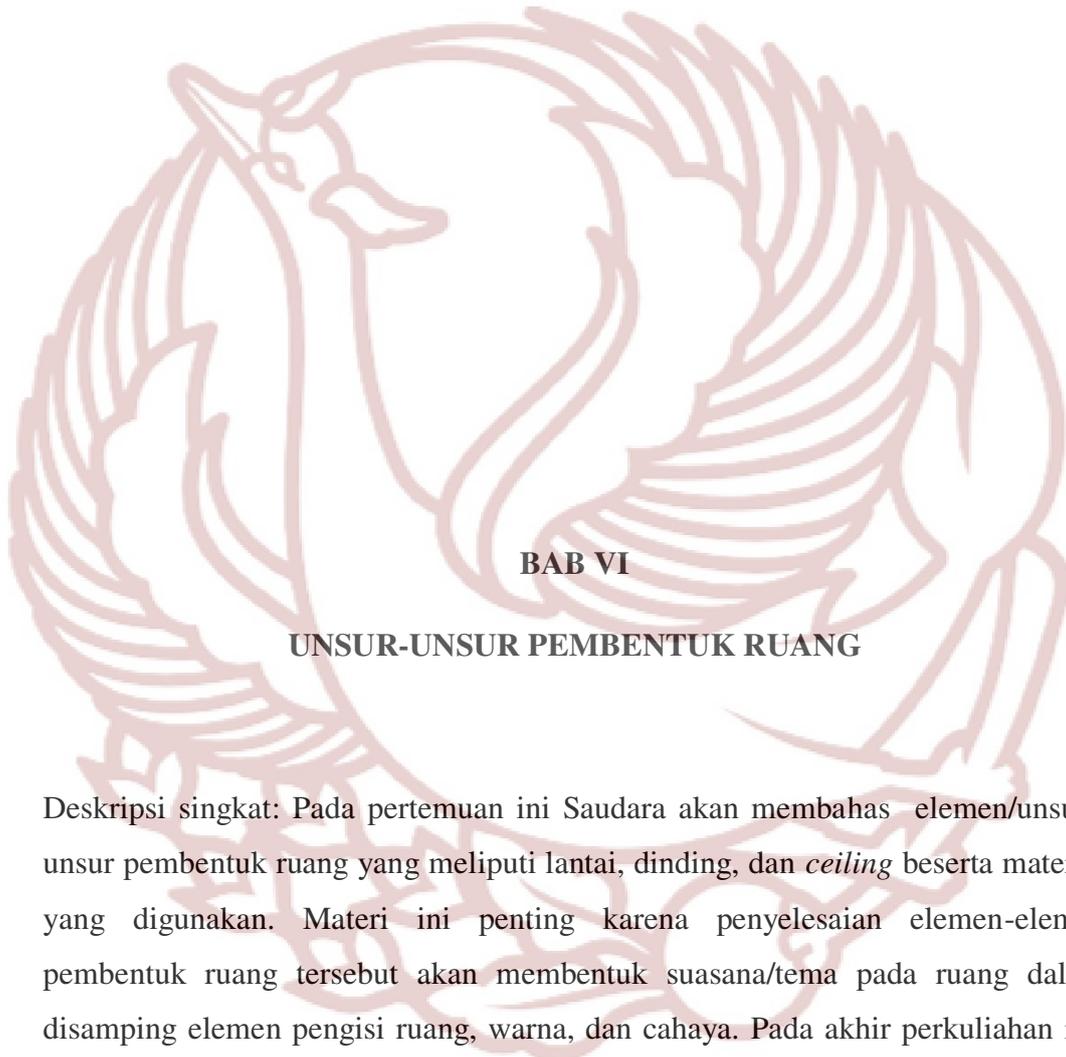
Pertanyaan

Ketika Anda membaca bahan bacaan berikut, gunakanlah pertanyaan-pertanyaan berikut ini untuk memandu Anda:

1. Bagaimana perkembangan penggunaan material pada interior dan arsitektur?
2. Pada umumnya material digunakan untuk *finishing* apa saja?
3. Material-material apa saja yang sering digunakan untuk lantai, dinding dan ceiling?
4. Keuntungan apa saja yang diperoleh apabila menggunakan bahan lantai dari karpet?
5. Apa yang dimaksud dengan warna?
6. Bagaimana teori warna menurut Brewster?
7. Apa yang dimaksud dengan warna panas dan warna dingin?
8. Bagaimana fungsi warna dalam perancangan interior?

Tugas

Fahami materi tentang material dan warna ini. Untuk memudahkan pemahaman Anda, diskusikan dengan teman sekelas. Aplikasikan material dan warna yang sudah Anda ketahui dan fahami pada rancangan interior rumah tinggal.



BAB VI

UNSUR-UNSUR PEMBENTUK RUANG

Deskripsi singkat: Pada pertemuan ini Saudara akan membahas elemen/unsur-, unsur pembentuk ruang yang meliputi lantai, dinding, dan *ceiling* beserta material yang digunakan. Materi ini penting karena penyelesaian elemen-elemen pembentuk ruang tersebut akan membentuk suasana/tema pada ruang dalam disamping elemen pengisi ruang, warna, dan cahaya. Pada akhir perkuliahan ini, diharapkan Saudara dapat merancang elemen pembentuk ruang pada Rumah Tinggal.

Pokok Bahasan: Unsur-Unsur Pembentuk Ruang

TIK : Pada akhir pertemuan ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. menjelaskan pengertian unsur-unsur pembentuk ruang rumah tinggal.
2. merancang unsur pembentuk ruang untuk interior rumah tinggal.

Desain interior pada prinsipnya merupakan upaya untuk mewujudkan sebuah ruang bagian dalam yang fungsional, nyaman, aman, dan indah sesuai dengan keinginan penghuninya. Upaya mendesain ruang bagian dalam merupakan upaya menyelesaikan berbagai macam aspek ruang, seperti elemen pembentuk ruang, elemen pengisi ruang, aspek tata cahaya, aspek tata hawa, aspek tata suara. Disamping beberapa aspek tersebut, perlu juga mempertimbangkan aspek kondisi psikologis, sosial, budaya dan religi yang mempengaruhi persepsi-persepsi dan perasaan terhadap suasana ruang. Dari beberapa aspek yang berkaitan dengan ruang bagian dalam tersebut, maka di bawah ini akan kita bahas elemen pembentuk ruang.

Yang dimaksud elemen pembentuk ruang adalah elemen-elemen yang membentuk ruangan bagian dalam. Elemen-elemen tersebut meliputi: lantai sebagai penutup bagian bawah, dinding sebagai penutup pada bagian sisi-sisinya, dan langit-langit penutup bagian atas.

A. Lantai

Secara makro yang dimaksud lantai adalah bumi di mana kita berpijak. Adapun pengertian spesifik dari lantai adalah suatu permukaan di dalam ruang di mana orang berjalan. Adapula yang mengartikan lantai merupakan bagian yang berada di bawah dan dipijak. Mengingat betapa pentingnya fungsi lantai karena sebagai alas untuk berjalan dan berfungsi sebagai penahan beban dari seluruh isi ruangan, serta berfungsi sebagai penghubung antara satu ruang dengan ruang lainnya, maka lantai perlu didesain agar dapat menunjang berbagai macam aktivitas di atasnya. Dalam proses perancangan desain interior perubahan lantai tidak dapat dipisahkan dengan elemen lain, seperti elemen dinding dan elemen langit-langit serta fungsi ruang itu sendiri. Dengan adanya pengolahan bidang

lantai secara baik, maka akan dapat memberikan karakter dan dapat memperjelas sifat ruang, misalnya dengan membuat permainan pada bidang permukaan lantai itu sendiri atau dengan membuat kenaikan atau penurunan level lantai untuk memperjelas karakter dan fungsi ruang. Mengingat fungsi lantai sangatlah vital, karena selalu berhubungan dengan orang yang beraktivitas di atasnya, maka bahan lantai harus memenuhi berbagai macam persyaratan agar supaya memenuhi standar keamanan dan kesehatan.

Syarat-syarat bahan penutup lantai antara lain:

- a. Kuat, lantai harus kuat menahan beban dan tekanan yang ada di atasnya.
- b. Bahan lantai harus mudah dibersihkan dan mudah dalam perawatannya.
- c. Bukan penghantar panas atau listrik.
- d. Tahan terhadap kelembaban.
- e. Tahan terhadap perembesan air.
- f. Bisa berfungsi sebagai isolasi suara.
- g. Tidak licin.

1. Sifat dan Karakteristik Lantai

Karakteristik lantai akan memberikan sifat tertentu terhadap ruang sesuai dengan jenis kegiatan yang diwadahnya. Sebuah ruang dengan warna lantai lebih kuat daripada warna dinding akan memberikan kesan yang lebih menonjol. Penggunaan berbagai macam warna pada permukaan lantai dapat memberikan kesan tertentu terhadap ruang, seperti kesan sejuk, hangat, panas, ceria, atraktif dan sebagainya. Disamping penggunaan warna pada permukaannya, lantai perlu diolah tinggi rendahnya untuk menciptakan ruang-ruang imajiner atau pembatas imajiner di dalam ruang serta menciptakan dinamisitas ruang agar tidak monotone. Pengolahan pola lantai pada ruang secara matang, pola lantai dapat dijadikan sebagai penunjuk arah sirkulasi atau pembagian area-area pada ruang, seperti area sirkulasi, area *display*, area pelayanan dan sebagainya. Pembagian

bidang lantai ataupun pengolahan pola lantai yang baik dapat menunjang dan mempermudah penataan perlengkapan interior serta dapat meningkatkan efektifitas kerja di dalamnya. Pengolahan pola lantai dapat juga menunjang fungsi ruang di samping menambah keindahan dan daya tarik ruang. Pada ruang-ruang tertentu, terkadang lantai dibuat dari bahan-bahan tertentu yang dapat memantulkan sinar agar lebih atraktif di dalam mendukung kegiatan di atasnya. Begitu pula sebaliknya, permukaan lantai ditutup dengan bahan pelapis lantai yang mudah menyerap suara dan tidak terlalu banyak motif agar tidak mengganggu konsentrasi dan menimbulkan suara bising, dengan tujuan menciptakan ketenangan dalam ruang, seperti pada ruang *meeting* dan ruang tidur. Pada daerah-daerah tertentu yang mempunyai suhu ruang yang agak dingin, pemanfaatan bahan lantai dari bahan kayu sangat tepat, karena dapat memberikan kehangatan pada ruang.

Merencanakan sebuah permukaan lantai pada ruang, perlu memperhatikan warna, pola, dan tekstur lantai agar dapat memainkan peranan yang aktif dalam menentukan karakter ruang. Lantai yang berwarna cerah dapat meningkatkan intensitas cahaya di dalam ruang, sedangkan lantai yang berwarna gelap akan menyerap sebagian besar cahaya yang jatuh di atas permukaannya. Lantai yang berwarna terang akan memberikan kesan luas. Warna lantai yang hangat dan gelap memberikan kesan aman, sedangkan warna yang dingin dan gelap memberikan kesan dalam dan berat pada permukaan lantai. Disamping warna, pengolahan bidang lantai perlu juga memperhatikan pola dan teksturnya. Tekstur yang merupakan unsur visual pada permukaan bahan lantai, dapat menyampaikan kepada kita sifat dari material tersebut, serta dapat menentukan karakter sebuah ruang. Adapun lantai yang netral atau tidak bermotif memberikan kesan sederhana pada ruang. Pengolahan dan pengaturan pola lantai pada ruang dapat memberikan kesan luas ataupun sempit pada ruangan. Misalnya, ruang yang sempit diberikan pola lantai yang besar-besar, maka akan memberikan kesan semakin sempit pada ruang. Begitu pula sebaliknya, ruang yang luas dengan penyelesaian pola lantai yang kecil-kecil akan memberikan kesan luas pada ruang tersebut. Perencanaan

permukaan lantai selalu melibatkan material/bahan yang akan digunakan sebagai bahan penutupnya. Di bawah ini diberikan beberapa contoh aplikasi berbagai macam lantai pada ruang bagian dalam, seperti lantai keramik, kayu, parquet, marmer, granit, vinyl, karpet, ubin bermotif, dan sebagainya.

2. Material Lantai

Pada awalnya manusia menggunakan tanah liat sebagai lantai rumahnya. Dalam perkembangannya kemudian menggunakan kayu, batu alam dan batu bata. Seiring dengan perkembangan teknologi dalam pengolahan bahan, manusia banyak menggunakan berbagai macam bahan buatan untuk lantai rumahnya, seperti karpet, vinyl, terazzo, parquet, granito, ubin bermotif dan sebagainya.

Dalam perencanaan interior, seorang desainer dituntut peka dalam pemilihan material lantai untuk suatu ruang tertentu. Berbagai macam pertimbangan fungsi, karakteristik, keuntungan, kerugian, dan juga faktor pemeliharaan perlu dijadikan bahan pertimbangan. Sebagai contoh, di bawah ini diberikan penjelasan beberapa karakteristik, keuntungan, kerugian dan faktor pemeliharaan dalam pemilihan bahan lantai.

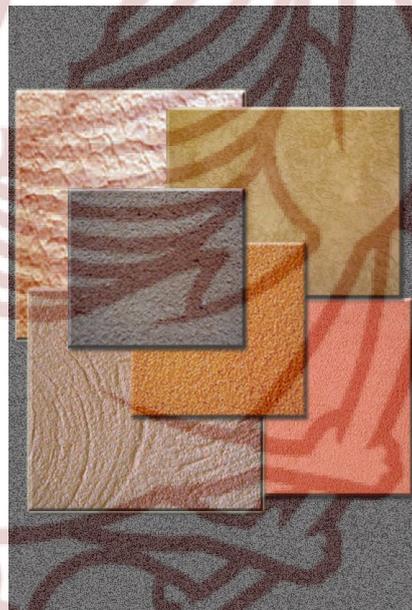
Bahan	Karakteristik	Keuntungan	Kerugian	Pemeliharaan
Terazzo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Permanen ▪ Tahan kotor ▪ Aneka warna 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tahan lama ▪ Indah ▪ Kotoran tidak kelihatan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Keras ▪ Desain terbatas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mudah, dapat dibersihkan dengan air
Marmer	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Permanen ▪ Kaku 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Indah 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mahal ▪ Mudah kotor ▪ Keras 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Digosok ▪ Jika kena noda sulit dihilangkan
Granit	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tahan terhadap air dan vahan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berkesan tenang ▪ Indah 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mahal ▪ Mudah licin 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Secara berkala dibersihkan

	kimia ▪ Kuat ▪ permanen			dengan pel, sapu dan dapat dicuci.
Batu	▪ Permanen ▪ Kaku	▪ Tahan lama ▪ Natural	▪ Bila basah licin	▪ Secar berkala dibersihkan dengan sapu dan dapat dicuci.
Ubin Porselin	▪ Putih dan tembus cahaya ▪ Suara berdenting bila diketuk ▪ Hanya tersedia dua pilihan diglasir dan tidak diglasir	▪ Tidak dapat ditembus air ▪ Cocok digunakan untuk kamar mandi	▪ Padat dan keras	▪ Dapat dicuci
Ceramic tile	▪ Tahan gores ▪ Kaya akan bentuk dan warna	▪ Tahan lama ▪ Indah ▪ Tidak kotor	▪ Kalau kena debu licin	▪ Mudah, dengan air dan sabun
Vinyl sheet	▪ Mudah tergores ▪ Tahan lemak ▪ Tahan alkali	▪ Daya lentur baik ▪ Tahan lama ▪ lunak	▪ Mahal	▪ Mudah pemeliharaannya
Karpet dan permadani	▪ Fleskibel ▪ Menciptakan suasana hangat dan akrab ▪ Mencerminkan simbol kedudukan	▪ Indah dan mewah ▪ Sebagai <i>vocal point</i> ▪ Kaya bentuk dan warna	▪ Sebagai elemen akustik ▪ Memperlemah perambatan suara ▪ Corak dan warna bebas	▪ Pemeliharaan mudah, dengan <i>vacum cleaner</i> atau dicuci dengan sabun
Kayu	▪ Alamiah ▪ Dapat dicat ▪ Kedap suara	▪ Tahan lama ▪ Melentur	▪ Tidak tahan terhadap insekta	▪ Pemeliharaan mudah



Material batu alam (granit dan batu andesit) sebagai material lantai.

Karpet berbagai motif sebagai vahan lantai.



Skema bahan dan warna untuk material pembentuk ruang (pemaduan warna agar diperoleh warna yang harmonis).

Keramik tile dengan berbagai macam ukuran dan motifnya.



Lantai parquet (penataan dengan mengolah warna dan tekstur agar menarik).



Lantai granit dengan pola geometris sebagai *point of interest*.

B. Dinding

Pada dasarnya dinding mempunyai dua buah fungsi, yaitu dinding sebagai pemikul beban dan dinding sebagai penyekat ruang. Namun seiring dengan kemajuan teknologi, fungsi dinding sebagai pemikul beban dapat digantikan dengan kekuatan struktur inti, yaitu fondasi, sloof, kolom dan ring balk. Oleh karena itu, fungsi dinding yang dewasa kita kenal untuk pembangunan rumah sederhana, dinding berfungsi sebagai penyekat atau penutup ruang.

Dalam perkembangannya, dinding tidak hanya berfungsi sebagai pemikul beban dan penyekat ruangan saja, akan tetapi dinding juga berfungsi sebagai aspek keindahan dan membentuk suasana ruang. Agar rumah terlihat indah dan menarik, eksplorasi dinding sangat mutlak dibutuhkan, karena pengolahan bidang dinding akan mempengaruhi suasana sebuah ruangan atau rumah tempat tinggal. Oleh karena itu diperlukan pemilihan bahan bangunan yang sesuai dengan nuansa/citra desain yang akan ditampilkan, komposisi warna maupun bahan yang akan ditampilkan, seperti: batu paras, batu candi, keramik, marmer, kayu, wallpaper maupun permainan bahan, bentuk, dan warna akan menambah kesan artistik pada dinding rumah. Dinding merupakan unsur penting dalam

pembentukan ruang, baik berfungsi sebagai unsur penyekat ruang maupun sebagai unsur dekoratif.

1. Pegolahan Bidang Dinding.

Ada tiga macam cara mengolah bidang dinding:

- a. Membuat motif-motif dekorasi dengan cara digambar, dicat, dicetak, diaplikasi atau dilukis secara langsung pada dinding.
- b. Dinding ditutup atau dilapisi dengan bahan yang ornamental.
- c. Dinding diberi hiasan dengan cara ditempel.

Pengolahan bidang dinding ini dimaksudkan untuk menambah keindahan ruang dan juga sebagai elemen akustik. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mengolah dinding adalah:

- a. Fungsi, bentuk, tekstur, dan bahan dinding.
- b. Efek yang ditimbulkan oleh penutup dinding.
- c. Sifat, penggunaan serta pemeliharaannya.

Oleh karena itu diperlukan pemilihan bahan bangunan yang sesuai dengan nuansa/citra desain yang akan ditampilkan, komposisi warna dinding maupun elemen bahan penunjang seperti: batu paras, batu candi, keramik, marmer, wallpaper maupun permainan bentuk dan warna akan menambah kesan artistic pada ruangan.

2. Material Dinding

Dinding sebagai pembatas ruang, elemen dekorasi, dan pembentuk suasana ruang, dalam penataan interior dapat dicapai dengan berbagai macam bahan, seperti batu alam, batu bata, kayu, cat dan sebagainya. Selain faktor warna dan fungsi, faktor pemeliharaan juga sangat penting. Dinding-dinding bertekstur, berbentuk relief, ukiran/ornamen dari kayu membutuhkan perawatan yang ekstra. Lalai sedikit akan berkesan kotor dan tidak terawat. Hal ini mengakibatkan

merusak tampilan atau pandangan, sehingga memberikan citra yang tidak baik pada ruangan.

Beberapa bahan yang berfungsi sebagai dinding atau bahan-bahan utama dinding adalah sebagai berikut:

- g. Batu: batu kali, batu andesit, batu bata, batako, dan sebagainya.
- h. Kayu: papan, multipleks, bambu, harboard, MDF, dan sebagainya.
- i. Metal: aluminium, tembaga, kuningan, plat baja, dan lain-lain.
- j. Gelas: berbagai macam kaca.
- k. Plastik: fiber glass, acrylic.
- l. Papan gypsum.

Bahan-bahan penutup dinding dan berfungsi sebagai elemen dekorasi:

- i. Batu: bermacam-macam batu alam, marmer, granit.
- j. Cat: bermacam-macam cat tembok, *chemistone*.
- k. Fiberglass: flexiglass, paraglass.
- l. Glass: Cermin, kaca (es, bening, rayben, patri, dan sebagainya).
- m. Kain: batik, Sutra
- n. Kayu: kayu jati, *teakwood*, papan buatan, anyaman bambu.
- o. *Wallpaper*: berbagai macam motif *wallpaper*.
- p. Keramik tile: berbagai macam bentuk dan warna keramik tile.



Berbagai macam tekstur, ukuran, dan jenis batu alam untuk *finishing* dinding.



Aplikasi batu alam sebagai *finishing* dinding (kesan natural sebagai *point of interest*).



Batu paras dibuat ornamentasi sebagai aplikasi dinding.



Teknik ukiran pada kayu sebagai elemen estetis (sentuan etnik) pada dinding.



Aplikasi keramik hitam putih dengan pola geometris kecil-kecil sebagai kases dinding KM/WC.



Pengolahan bidang dinding dengan *finishing* wallpaper sebagai daya tarik ruang dan berkesan klasik.



Penerapan gebyok pada rumah tinggal untuk menonjolkan citra tradisional Jawa.



Pengolah bidang dinding dengan cat dan motif ornamen pada ruang makan, berkesan klasik.

C. Ceiling

Ceiling atau langit-langit sebagai penutup bagian atas berfungsi sebagai pelindung pada bagian di bawahnya dan juga sebagai ruang penyekat terhadap panas akibat cahaya matahari yang langsung mengenai atap. *Ceiling* juga berfungsi sebagai pembentuk ruang dengan bidang yang ada di bawahnya. Di dalam interior, *ceiling* dapat didefinisikan sebagai bidang penutup atau pembatas

bagian atas sebuah ruang dalam yang terbentuk dari bidang alas (lantai) dan dinding-dinding yang terletak pada keempat sisinya.

1. Fungsi *Ceiling*.

Sebagai salah satu unsur pembentuk ruang, *ceiling* mempunyai banyak fungsi dibandingkan dengan fungsi elemen pembentuk ruang lainnya. Fungsi *ceiling* antara lain:

- a. Pelindung kegiatan manusia di bawahnya dan sekaligus berfungsi sebagai atap.
- b. Sebagai pembentuk ruang bersama-sama dengan lantai dan dinding.
- c. Sebagai skylight, *ceiling* berfungsi untuk meneruskan cahaya matahari ke dalam bangunan.
- d. Sebagai elemen dekorasi.
- e. Sebagai pelindung berbagai instalasi, seperti ducting, AC, kabel listrik, gantungan armature lampu, loudspeaker, plumbing, dan lain-lain.
- f. Sebagai bidang penempelan titik-titik lampu.
- g. Berfungsi sebagai peredam suara/akustik.
- h. Bentuk dan ketinggian *ceiling* dapat memberikan kesan-kesan tertentu pada ruang.

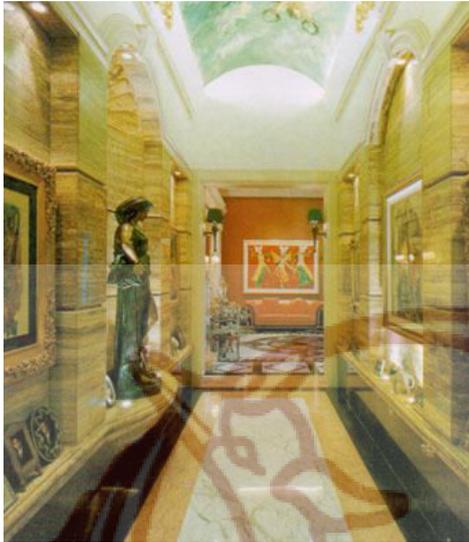
Penyelesaian bidang *ceiling* pada rumah tinggal sangat dipengaruhi oleh selera pemiliknya. Berbeda dengan bangunan-bangunan umum, *ceiling* didesain disesuaikan dengan fungsi, dan karakter ruang yang akan dibentuk guna mempengaruhi pengunjung agar tertarik, tertegun, hening, penuh konsentrasi dan sebagainya. *Ceiling* pada rumah tinggal hendaknya didesain sesempurna mungkin, dipadukan dengan pencahayaan pada dinding. Desain *ceiling* pada rumah tinggal yang perlu pengolahan khusus dengan desain yang menarik adalah ruang tamu, ruang keluarga, hometheater. Adapun untuk ruang-ruang tertentu, seperti gudang dan KM, *ceiling* berfungsi sebagai penutup bidang atas. Untuk ruang belajar atau ruang kerja, hendaknya dinding didesain sederhana dan tidak menyolok, agar

tidak mengganggu konsentrasi. Untuk ruang tidur anak yang masih balita atau duduk di bangku Sekolah Dasar, *ceiling* perlu didesain dengan gambar atau bentuk yang dapat memacu kreativitas anak.

2. Material Ceiling.

Dengan kemajuan dibidang teknologi dan perkembangan bahan bangunan, tercipta berbagai macam bahan *ceiling* yang memungkinkan untuk memenuhi berbagai macam jenis fungsi ruang, antara lain:

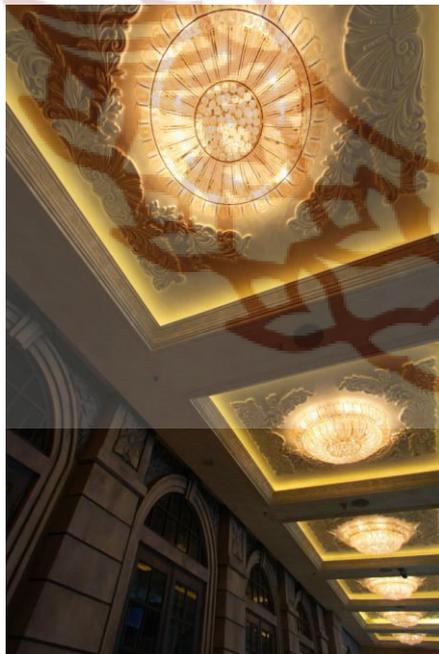
- a. Untuk mencapai kesan alamiah: bahan kayu, anyaman bambu, anyaman rotan, papan buatan.
- b. Untuk mencapai gaya klasik: plat-plat gypsum bermotif.
- c. Untuk mencapai kesan glamour: kaca (*antique glass ceiling*) kain beludru.
- d. Pada rumah-rumah sederhana, eternit polos atau bermotif, tripleks.
- e. Pada rumah-rumah kelas menengah ke atas, *gypsumboard* berpola, kain, batik, kayu ekspos, kaca patri, dan sebagainya.
- f. Pada bangunan-bangunan utilitas, beton *exposed*.
- g. Pada bangunan-bangunan umum, alumunium, *fiberglass* sebagai *skylight*, kaca timah.



Penyelesaian bidang dinding pada selasar dengan teknik *dome finishing* lukis dengan memadukan patung pada dinding, berkesan klasik.



Bidang *ceiling* digunakan sebagai *skylight* untuk pencahayaan alami pada kamar mandi



Ornamentasi sebagai teknik



Penyelesaian *ceiling* dengan pola

penyelesaian *ceiling* dengan aksentumpangsari pada rumah tradisional Jawa. cahaya di atasnya berkesan klasik.

Rangkuman

Lantai adalah suatu permukaan di dalam ruang di mana orang berjalan. Lantai berfungsi sebagai alas untuk berjalan, penahan beban dari seluruh isi ruangan, serta penghubung antara satu ruang dengan ruang lainnya. Oleh karena itu dalam merancang lantai, desainer perlu mempertimbangkan fungsi lantai, sifat dan karakteristiknya, dan bahan/material yang digunakan.

Dinding mempunyai dua fungsi yaitu sebagai pemikul beban dan sebagai penyekat ruang. Dalam perkembangannya, dinding juga berfungsi sebagai aspek keindahan dan membentuk suasana ruang. Dalam merancang dinding perlu mempertimbangkan aspek fungsi teknik pengolahan dinding, material dan finishingnya.

Ceiling dapat didefinisikan sebagai bidang penutup atau pembatas bagian atas sebuah ruang dalam yang terbentuk dari bidang alas (lantai) dan dinding-dinding yang terletak pada keempat sisinya. *Ceiling* sebagai penutup bagian atas berfungsi sebagai pelindung pada bagian di bawahnya dan sebagai ruang penyekat terhadap panas akibat cahaya matahari yang langsung mengenai atap. *Ceiling* juga berfungsi sebagai pembentuk ruang dengan bidang yang ada di bawahnya. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merancang ceiling adalah fungsi, karakter ruang, teknik konstruksi, dan material yang digunakan.

Kepustakaan

Francis D.K. Ching, *Ilustrasi Desain Interior*, Jakarta: Erlangga, 1996.

Pamudji Suptandar, *Desain Interior*, Jakarta: Djambatan, 1999.

John F. Pile, *Interior Design*. New York: Harry N. Abrams, Inc., 1988.

Satoru Ota Et.al. *Interior Designing*, Tokyo: Graphic-sha Publishing Co. Ltd., 1988.

Pertanyaan

Ketika Anda membaca bahan bacaan berikut, gunakanlah pertanyaan-pertanyaan berikut ini untuk memandu Anda:

1. Apa yang dimaksud dengan unsur/elemen pembentuk ruang?
2. Apa yang dimaksud dengan lantai?
3. Material apa saja yang digunakan untuk penyelesaian bidang lantai?
4. Apa yang dimaksud dengan dinding?
5. Material apa saja yang digunakan untuk penyelesaian bidang dinding?
6. Bagaimana cara mengolah bidang dinding?
7. Apa yang dimaksud dengan *ceiling*?
8. Bagaimana cara menyelesaikan bidang dinding?

Tugas

Buatlah gambar rencana lantai, *ceiling*, dan *finishing* dinding untuk perencanaan Rumah Tinggal yang sudah Anda kerjakan pada pokok bahasan sebelumnya. Sebagai dasar membuat rencana lantai, *ceiling*, dan dinding (tampak potongan), gunakan rencana *lay-out* furnitur/mebel yang sudah Anda kerjakan pada pokok bahasan sebelumnya. Pertimbangkan pula penggunaan material dan warna yang sudah Anda pelajari pada bab sebelumnya.

BAB VII

UNSUR-UNSUR PENGISI RUANG

Deskripsi singkat: Pada pertemuan ini Saudara akan membahas tentang unsur-unsur pengisi ruang yang meliputi mebel dan elemen dekorasi. Materi ini berguna untuk mendasari Anda dalam menentukan desain mebel dan dekorasi sesuai dengan aktivitas dan kebutuhan ruang. Disamping itu elemen pengisi ruang mempunyai peranan yang sangat besar dalam membentuk susana/tema pada interior rumah tinggal, karena tema (gaya) sebuah interior dapat dikenali salah satunya dari elemen pengisi ruangnya, yaitu mebel dan elemen dekorasi.

Pokok Bahasan: Unsur-Unsur Pengisi Ruang

TIK : Pada akhir pertemuan ini mahasiswa diharapkan dapat:

3. menjelaskan pengertian unsur-unsur pengisi ruang pada rumah tinggal.
4. merancang unsur pengisi ruang untuk interior rumah tinggal .

A. Mebel

Mebel sering disebut dengan istilah *furniture*. Kata *furniture* (dalam bahasa Inggris) apabila diterjemahkan berarti mebel. Istilah mebel digunakan karena sifat Bergeraknya atau mobilitasnya sebagai barang lepas di dalam interior. Kata mebel berasal dari bahasa Perancis yaitu *meubel*, atau bahasa Jerman yaitu *mobel*. Pengertian mebel secara umum adalah benda pakai yang dapat dipindahkan, berguna bagi kegiatan hidup manusia, mulai dari duduk, tidur,

bekerja, makan, bermain, dan sebagainya yang member rasa aman dan nyaman bagi pemakainya.

Dalam penataan ruang, penyusunan *furniture* harus disesuaikan dengan aktivitas dan kebutuhan guna kenyamanan si pemakainya dan juga faktor keindahan. Penyusunan *furniture* akan menimbulkan berbagai macam aspek yang berhubungan dengan jenis aktivitas, fungsi, maupun segi-segi visual. Dalam perencanaan kita harus mengetahui terlebih dahulu jenis aktivitas, jumlah orang yang bekerja/yang diwadahi, sifat pekerjaan sehingga kita tahu bentuk *furniture* yang akan dibuat terhadap keluasan ruang, system pencahayaan, pemilihan warna serta kondis lainnya agar sesuai dengan fungsinya.

Pada prinsipnya desain *furniture* dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

1. *Furniture* yang berbentuk case (kotak) termasuk *chests*, meja tulis, meja, almari, buku, almari dapur, dan kursi yang tidak berpelapis. Umumnya bentuk *furniture* ini dibuat dari bahan kayu, baik kayu solid maupun papan buatan.
2. *Furniture* yang dilapisi, misalnya sofa, kursi-kursi yang seluruhnya atau sebagian diberi pelapis termasuk perlengkapan-perengkapan tidur.

Di dalam merancang *furniture* perlu mempertimbangkan beberapa aspek, antara lain:

1. Siapa yang akan mempergunakan *furniture* dalam ruangan tersebut, apakah pasangan remaja, anak-anak, laki-laki atau wanita, pasangan paroh baya, orang penting atau berada, orang normal atau penderita cacat, dan sebagainya.
2. Bentuk ruang, akan berpengaruh terhadap bentuk *furniture*, misalnya bentuk atau tipe rumah, apartemen, gaya arsitektur, besar kecilnya ruang, dan faktor geografis. Misalnya, bentuk *furniture* rumah tipe sederhana akan berbeda dengan apartemen atau rumah mewah.
3. Suasana yang ingin dicapai, setiap orang mempunyai keinginan berbeda, tergantung dari kebiasaan hidup atau perilaku masing-masing,

seperti faktor taraf hidup, status sosial, fungsi tiap ruang, problem ruang, peralatan, proses pembuatan dan sebagainya.

4. Biaya yang diperlukan. Kondisi ekonomi akan berpengaruh terhadap bentuk *furniture*. Bentuk *furniture* berhubungan erat dengan gaya hidup sebagai ungkapan status social di masyarakat, kenyamanan, kualitas, dan aspek keindahannya.

Adapun hal-hal yang diperlukan dalam merancang *furniture* secara teknis adalah sebagai berikut.

1. Menganalisa Kegiatan Manusia

Manusia hidup selalu melakukan aktivitas atau kegiatan. Kegiatan manusia ada yang dilakukan di dalam ruangan dan di luar ruangan. Semua aktivitas yang dilakukan manusia pada dasarnya membutuhkan sarana penunjang yang berupa mebel. Sebagai contoh adalah apabila manusia ingin duduk membutuhkan kursi, menyimpan pakaian dibutuhkan almari pakaian, menulis membutuhkan kursi dan meja tulis. Yang perlu diperhatikan dari contoh mebel tersebut adalah sebuah mebel yang fungsional, nyaman, aman dan indah.

2. Fungsi

Fungsi berkaitan erat dengan kegiatan yang akan diwadahi oleh sebuah mebel terhadap aktivitas manusia. Sebagai contoh adalah meja. Meja mempunyai bermacam-macam fungsi sesuai dengan aktivitas bekerja manusia, misalnya meja makan, meja belajar, meja tamu, meja komputer, meja tulis dan sebagainya. Fungsi sebuah mebel akan ditentukan oleh aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Sebagai contoh adalah meja tulis. Pada dasarnya meja tulis dirancang manusia untuk kegiatan menulis. Akan tetapi apabila diamati secara detail, kegiatan manusia di belakang meja tulis sebenarnya lebih luas, seperti membaca, mengetik, menyimpan alat, menyimpan kertas, map, dokumen dan lain-lain. Maka mebel yang baik harus dapat mewadahi aktivitas dan barang-barang perlengkapan yang dibutuhkan oleh pengguna dalam bekerja. Oleh karena itu,

mebel perlu disesuaikan dengan ukuran barang yang akan disimpan serta orang/manusia yang akan menggunakannya.

3. Bentuk

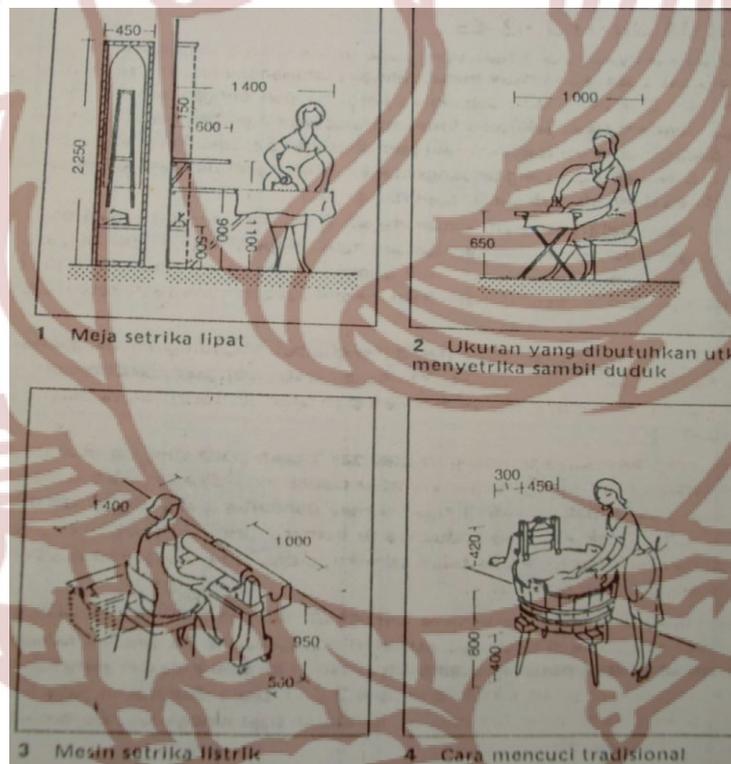
Bentuk sangat berkaitan dengan fungsi dan kenyamanan. Kenyamanan dapat dicapai melalui bentuk yang sesuai dengan fungsi dan juga anatomi tubuh manusia. Untuk menentukan bentuk dasar yang sederhana, dapat menggunakan ide dasar kotak, persegi empat, bulat, segi tiga, dan sebagainya. Ide-ide tersebut dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan kemampuan individu masing-masing, sehingga menjadi bentuk-bentuk yang kreatif dan inovatif.

4. Kenyamanan (*Ergonomi*) dan Ukuran Gerak Tubuh Manusia (*Antropometri*)

Ergonomi merupakan studi tentang sistem kerja manusia yang berhubungan dengan fasilitas dan lingkungan sekitarnya agar diperoleh kenyamanan. Juga mempelajari gerakan tubuh manusia yang berkaitan dengan kegiatannya. Tujuan mengetahui ergonomi adalah untuk menciptakan kenyamanan sebuah sarana pendukung aktivitas kerja manusia (mebel). Sedangkan untuk menentukan ukuran yang sesuai dengan gerak tubuh manusia dibutuhkan alat yang berupa ukuran gerak tubuh manusia dengan lingkungan sekitarnya agar tercapai kenyamanan secara fungsional.

Antropometri penting diketahui karena merupakan pedoman di dalam mendesain (membuat) mebel yang berhubungan dengan ukuran tubuh manusia secara fisik. Antropometri selalu berhubungan dengan sikap atau posisi gerak manusia seperti: pengukuran sikap duduk, berjalan, berdiri, bersandar, tinggi badan dan jangkauan tangan, sampai pada kaki. Hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan kenyamanan dan keamanan yang optimal terhadap mebel yang dibuat.

Dalam menentukan ukuran *furniture* kita dapat mengambil tolok ukur manusia pemakainya, disesuaikan dengan besaran ruang dan kebutuhan dalam penggunaannya. Untuk *furniture* yang bergerak bebas, seperti: meja, kursi tamu ukuran disesuaikan dengan besaran ruang yang ada. Sedangkan untuk built-in *furniture*, ketepatan ukuran terhadap ruang yang tersedia merupakan keharusan, karena mempengaruhi tepat tidaknya *furniture* tersebut di dalam ruang yang tersedia. Ukuran tempat duduk harus sesuai dengan ukuran antropometri orang duduk sehingga dicapai sikap duduk yang baik dan nyaman.



Ukuran meja setrika, perbandingan kebutuhan ruang gerak antar duduk dan berdiri di dalam menjalankan aktivitasnya.

5. Bahan/Material dan Tekstur

Dalam membuat mebel, bahan/material dapat diklasifikasikan menjadi 2, yaitu bahan utama dan penunjang.

a. Bahan Utama

Yang dimaksud bahan utama untuk pembuatan mebel adalah bahan yang terutama digunakan untuk bagian pokok atau yang terpenting pada mebel, seperti bagian yang merupakan struktur/rangka sebuah mebel. Sebagai contoh bahan utama untuk pembuatan mebel adalah kayu, bambu, besi, stainless, dan sebagainya. Kayu yang sering digunakan untuk mebel mempunyai jenis yang bermacam-macam, seperti kayu jati, mahoni, sono keling, ramin, nyatoh, mindi, kayu pinus dan lain-lain. Keuntungan penggunaan material kayu untuk bahan mebel adalah sebagai berikut:

- Kayu mudah dikerjakan, meskipun dengan alat yang sederhana.
- Luwes, dapat mengikuti kebutuhan.
- Dapat disambung dengan banyak kemungkinan cara (misalnya: dengan lem, paku, skrup, maupun dengan teknik sambungan konstruksi kayu).
- Dapat diselesaikan dengan banyak cara *finishing*, misalnya: politur, *melamic*, cat duco, cat kayu, cat tembok dan sebagainya.

b. Bahan Penunjang/pembantu

Material penunjang/pembantu adalah material yang digunakan untuk kepentingan selain struktur atau berfungsi sebagai penutup atau bantalan sebuah mebel. Misalnya dudukan dan atau sandaran sebuah kursi. Bidang dudukan atau sandaran kursi bisa dibuat dari busa yang dilapis dengan kain *nylon*, *wool*, kulit, *vinyl* dan sebagainya. Selain bahan untuk kursi, bahan lain yang lazim digunakan sebagai bahan penunjang mebel adalah kaca, *handle*, kunci, pegangan, engsel. Bahan-bahan tersebut sering juga disebut sebagai *hardware* (perangkat keras) yang juga berfungsi sebagai asesories (memperindah) mebel.

Sedangkan menurut jenisnya, bahan mebel dapat dibagi menjadi dua, yaitu bahan dari alam, seperti kayu, bambu, rotan, serat agel, pandan dan sebagainya. Kedua adalah bahan buatan (sintetis), seperti plastik, *fiberglass*, *nylon*, *upholstery*, kulit imitasi dan sebagainya. Dari masing-masing bahan tersebut mempunyai tekstur (kesan raba) yang berbeda-beda pada permukaannya. Bahan juga mempunyai warna dan tekstur asli bawaan dari bahan itu sendiri. Kadang-kadang

tekstur dan warna asli dari kayu tersebut sengaja ditonjolkan untuk menampilkan keindahannya dan menunjukkan keaslian dari bahannya.

6. Konstruksi

Yang dimaksud dengan konstruksi adalah bentuk penyelesaian hubungan antara dua atau beberapa bagian komponen dari sebuah mebel. Hubungan/konstruksi meliputi antara bagian pokok (bagian struktur mebel) sampai pada hubungan bagian pelengkap (misalnya: bantalan sandaran dan bantalan dudukan), sehingga bentuk konstruksi dapat berupa pasak dan purus. Ragam konstruksi kayu banyak macamnya, bahkan sering dibuat gabungan dari dua atau lebih bentuk konstruksi. Biasanya setiap bentuk konstruksi disebut atau diberi suatu nama (meskipun nama tersebut berlaku terbatas pada suatu daerah saja).

Menurut jenisnya, konstruksi dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis, yaitu:

- Konstruksi antara komponen satu dengan komponen lain secara permanen, tak berubah, yang sering disebut *fixed construction*.
- Konstruksi antara komponen satu dengan komponen lainnya dapat dilepas atau dibongkar pasang, yang sering disebut konstruksi *knocked down system*.
- Konstruksi antara komponen satu dengan komponen lain dapat bergerak, labil dan dapat dipasang menurut kebutuhan.

Di bawah ini diberikan beberapa contoh macam-macam jenis konstruksi sambungan kayu yang sering digunakan secara konvensional (umum) – (periksa lampiran pada bagian belakang).

7. Finishing dan warna

Yang dimaksud *finishing* adalah proses penyelesaian akhir pada permukaan baik untuk bahan utama (kayu) maupun baha-bahan yang lainnya.

Hal-hal yang perlu diperhatikan di dalam proses *finishing* sebuah mebel adalah sebagai berikut:

a. Bahan *finishing*, sebagai contoh adalah:

- Politur (transparan/bening)
- *Melamic* (transparan/bening)
- Cat duco (cat semprot)
- Cat minyak, dan sebagainya.

b. Penyelesaian permukaan, yang meliputi:

- Penyelesaian dengan teknik mengkilap (*gloss*)
- Penyelesaian dengan teknik setengah buram (*semi math*)
- Penyelesaian dengan teknik buram (*math*)
- Penyelesaian dengan teknik memperlihatkan teksturnya (kasar).

c. Warna/pewarnaan

Teknik pewarnaan pada dasarnya dapat digolongkan menjadi dua, yaitu dengan teknik transparan (bening) dan teknik menutup lapisan permukaan. Untuk bahan *finishing* yang bersifat transparan (karena tujuan memperlihatkan serat kayu), maka deret warna pada umumnya meliputi netral (bening tanpa kandungan warna), mengarah ke coklat atau merah mendekati coklat kopi (*dark brown*). Sedangkan *finishing* dengan teknik menutup permukaan (kayu) dengan warna dapat dilakukan dengan teknik cat duco, cat kayu, cat tembok dan sebagainya. *Finishing* dengan teknik cat duco dimaksudkan untuk menghasilkan berbagai macam warna yang lebih indah dan menarik.

8. Ragam Hias

Nusantara yang terdiri dari berbagai pulau dan suku bangsa sangat kaya akan seni dan budaya. Keanekaragaman seni dan budaya Nusantara menunjukkan karakteristik budaya daerah setempat. Salah satunya adalah ragam hias. Ragam hias yang terdapat di berbagai daerah di Nusantara pada umumnya mempunyai makna spiritual dan sakral, kaya akan bentuk, warna dan penuh dengan makna simbolik. Apabila ragam hias-ragam hias dari daerah-daerah di Nusantara tersebut

diolah secara kreatif dan kemudian diterapkan pada karya sebuah mebel, maka akan menghasilkan karya mebel yang mempunyai nilai keindahan dan nilai jual yang tinggi. Ragam hias yang sering dipakai untuk mebel, misalnya lunglungan gaya Surakarta, Yogyakarta, Mataram, Pekalongan dan sebagainya. Sedangkan dari luar Pulau Jawa, ragam hias yang menarik dan perlu dicoba adalah ragam hias dari suku Dayak, Asmat, Toraja dan lain-lain.



Berbagai macam bentuk dan jenis furniture yang terbuat dari bahan alam, seperti kayu, rotan dan bambu.



Berbagai macam bentuk kursi dengan dudukan berpelapis kain bermotif dan polos.



Desain furniture untuk anak-anak dengan desain berbentuk kapal.

Sofa, terlihat lebih elegan dan mewah.

B. Elemen Dekorasi

Elemen dekorasi atau yang sering disebut juga elemen estetis merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan di dalam menciptakan image atau rasa

yang ingin dihadirkan dalam penataan ruang. Elemen estetis merupakan salah satu aspek yang diperlukan dalam memberi warna dan nuansa yang ingin diciptakan dalam sebuah penataan interior. Elemen estetis terkadang bersifat pribadi, namun dapat juga bersifat umum, baik berupa permainan warna, motif, maupun ukiran atau relief.

Hal-hal yang menjadi pertimbangan di dalam memilih elemen dekorasi antara lain: tema, gaya, warna ukuran, dan jumlah. Tema adalah hal utama yang sangat menentukan pantas atau tidaknya unsur tersebut dipadukan dalam sebuah penataan interior. Memang tidak harus sama ketika memilih elemen dekorasi namun yang perlu diperhatikan adalah kesesuaian dengan interiornya.

Gaya adalah unsur yang lebih spesifik daripada tema. Seperti gaya tradisional, bisa bergaya Jawa, Batak, Toraja, Minangkabau dan sebagainya. Atau pada tema-tema klasik, seperti Barok, Rokoko, renaissance. Pada umumnya gaya tradisional maupun klasik lebih memiliki filosofi apabila dibandingkan dengan tema modern yang lebih mengejar fungsi semata.

Warna dapat menyatukan beberapa unsur yang berbeda dalam satu perancangan. Oleh karena itu perlu pertimbangan yang matang dalam menentukan warna. Dalam memilih warna perlu mempertimbangkan juga kesatuan terhadap bentuk, tema, dan gaya.

Elemen dekorasi tidaklah harus berukuran besar. Ukuran elemen dekorasi perlu disesuaikan dengan ukuran ruang dan ukuran komponen yang dipergunakan untuk meletakkan elemen dekorasi tersebut, seperti meja, rak, almari, *nakash*, *credenza*, *consul*. Mengingat fungsinya sebagai elemen estetis, maka diusahakan ukurannya jangan terlalu besar, kecuali pada ruang yang berukuran besar atau sebagai symbol. Selain ukuran, perlu juga mempertimbangkan jumlah dan jenisnya. Apakah perlu diletakkan dalam satu ruang dengan elemen dekorasi yang sama atau tidak. Dalam peletakkannya perlu juga mempertimbangkan komposisi, jumlah dan ukuran elemen dekorasi satu dengan lainnya. Yang tidak boleh dilupakan dalam memilih dan menata elemen dekorasi adalah rasa dan selera.

Setiap orang tentunya mempunyai rasa dan selera yang berbeda-beda dalam menentukan elemen dekorasi, oleh karena itu terkadang elemen dekorasi dalam hal penataannya terkadang bersifat pribadi. Dalam mendesain dan menentukan elemen dekorasi perlu mempertimbangkan bentuk dan motif yang sesuai dengan warna dan karakter material ruang serta bentuk maupun ukuran *furniture*. Alangkah baiknya apabila motif dan bentuk didesain secara fleksibel. Elemen dekorasi yang sering dipakai adalah pemilihan cat dinding yang bervariasi, pengolahan bidang fasade dengan berbagai macam dan jenis batu alam, pengolahan bentuk-bentuk geometris, ukiran/relief, pemasangan lukisan atau foto-foto keluarga, berbagai macam benda koleksi pribadi, dan pemasangan berbagai macam hiasan pada rak/almari *built-in*.



Berbagai macam bentuk dan jenis elemen estetis bergaya tradisional sebagai elemen pengisi ruang pada interior rumah tinggal.



Aplikasi teknik ukiran dalam pembuatan patung, hiasan daun pintu, dan lampu dinding bergaya tradisonal sangat menarik.



Cermin hias sebagai elemen estetis yang dipadukan dengan lampu dinding kristal

Lampu gantung kristal sebagai point of interest pada ruang tamu,

patung bergaya Eropa sebagai elemen dekorasi

serta meja konsul di
depannya, sangat unik.

memperindah ruangan.

dinding.

Rangkuman

Pengertian mebel secara umum adalah benda pakai yang dapat dipindahkan, berguna bagi kegiatan hidup manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain, dan sebagainya yang member rasa aman dan nyaman bagi pemakainya. Dalam penataan ruang, penyusunan *furniture* harus disesuaikan dengan aktivitas dan kebutuhan guna kenyamanan si pemakainya dan juga faktor keindahan. Adapun hal-hal yang diperlukan dalam merancang *furniture* secara teknis meliputi menganalisa kegiatan manusia, fungsi, bentuk, kenyamanan (*ergonomi*) dan ukuran gerak tubuh manusia (*antropometri*), bahan/material dan tekstur, konstruksi, *finishing* dan warna, ragam hias.

Elemen dekorasi atau yang sering disebut juga elemen estetis merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan di dalam menciptakan image atau rasa yang ingin dihadirkan dalam penataan ruang. Elemen estetis merupakan salah satu aspek yang diperlukan dalam memberi warna dan nuansa yang ingin diciptakan dalam sebuah penataan interior. Hal-hal yang menjadi pertimbangan di dalam memilih elemen dekorasi antara lain: tema, gaya, warna, ukuran, dan jumlah elemen dekorasi.

Kepustakaan

Berita HDII, Edisi April-Juni 2007.

Eddy S. Marizar, *Designing Furnitur: Teknik Merancang Mebel Kreatif, Konsepsi, solusi, inovasi, dan implementasi*, Yogyakarta: Media Oressindo, 2005.

Ernst Neufert, *Data Arsitek*, Jakarta: Erlangga, 1989.

Julius Panero dan Martin Zelnik. *Human Dimension and Interior Space; A Souce Book of Design Reference Standard*. New York: Whitney Library of Design, 1979.

Ken Sunarko, *Merencana Furniture*, Surakarta: UNS Press, 1993.

Pamudji Suptandar, *Desain Interior*, Jakarta: Djambatan, 1999.

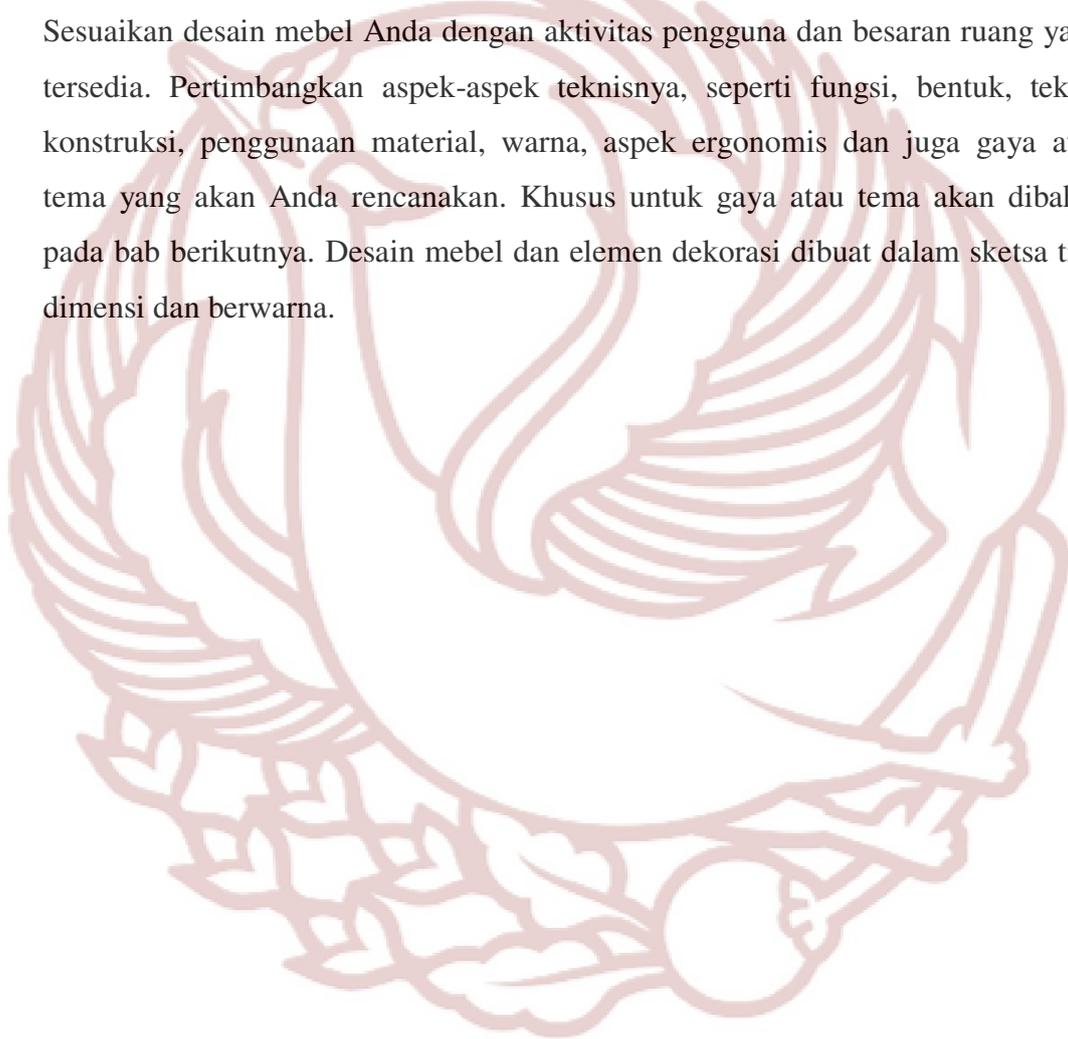
Pertanyaan

Ketika Anda membaca bahan bacaan berikut, gunakanlah pertanyaan-pertanyaan berikut ini untuk memandu Anda:

1. Apa yang dimaksud dengan elemen pengisi ruang?
2. Apa yang dimaksud dengan mebel?
3. Faktor-faktor apa saja yang perlu diperhatikan dalam menentukan mebel?
4. Bahan apa saja yang digunakan dalam membuat mebel?
5. Apa yang dimaksud dengan elemen dekorasi?
6. Faktor-faktor apa saja yang perlu diperhatikan dalam menentukan elemen dekorasi?
7. Elemen dekorasi apa saja yang sering diaplikasikan untuk interior rumah tinggal?

Tugas

Buatlah desain mebel dan elemen dekorasi pada rancangan interior rumah tinggal sebagaimana yang sudah Anda kerjakan pada bab-bab sebelumnya. Sebagai dasar mendesain mebel dan elemen dekorasi, jadikan lay-out mebel sebagai pegangan. Sesuaikan desain mebel Anda dengan aktivitas pengguna dan besaran ruang yang tersedia. Pertimbangkan aspek-aspek teknisnya, seperti fungsi, bentuk, teknis konstruksi, penggunaan material, warna, aspek ergonomis dan juga gaya atau tema yang akan Anda rencanakan. Khusus untuk gaya atau tema akan dibahas pada bab berikutnya. Desain mebel dan elemen dekorasi dibuat dalam sketsa tiga dimensi dan berwarna.



BAB VIII

GAYA

Deskripsi singkat: Pada pertemuan ini Saudara akan membahas tentang pengertian gaya dan macam-macam gaya pada interior/arsitektur pada Rumah Tinggal. Materi ini berguna untuk menentukan gaya perancangan dalam mendesain interior rumah tinggal yang akan menentukan berbagai macam bentuk, jenis bahan, warna, tekstur terkait dengan elemen pembentuk ruang dan elemen pengisi ruang.

Pokok Bahasan: Gaya

TIK : Pada akhir pertemuan ini mahasiswa diharapkan dapat

1. menjelaskan pengertian gaya pada seni bangunan/interior.
2. menjelaskan berbagai macam gaya pada seni bangunan/interior
3. mengaplikasikan salah satu gaya seni bangunan pada rancangan interior Rumah Tinggal.

Gaya atau sering disebut dengan istilah *style*, merupakan suatu tren yang mewakili suatu zaman tertentu. Perkembangan gaya seiring dengan perkembangan zaman. Awalnya orang mengenal gaya tradisional, karena sudah digunakan dan diwariskan secara turun-temurun. Gaya tradisional yang mencapai puncak kejayaannya disebut dengan istilah klasik. Kecenderungan gaya klasik mampu bertahan lama dan mewakili kejayaan zamannya. Karakteristik gaya klasik dalam arsitektur maupun interior ditandai dengan penggunaan ornamen, warna-warna alam, penggunaan bahan-bahan dari alam dan kecenderungan monumental.

Seiring perkembangan zaman, orang mulai meninggalkan gaya klasik karena dianggap terlalu mahal, rumit, dan tidak fungsional. Perkembangan berikutnya muncul gaya modern dengan ciri utamanya fungsional, polos, dan anti ornamen. Gaya modern dalam interior selalu diikuti dengan istilah minimalis, sehingga menjadi gaya modern minimalis. Pada praktik di dunia arsitektur dan

interior, gaya ini ditandai dengan desain yang serba bersih (*clean*), presisi, dengan warna polos. Pernyataan ini dipertegas oleh Mies van der Rohe dengan slogannya “*Less is more*” untuk menggambarkan taktik estetikanya dalam sebuah arsitektur. Slogan ini dalam perwujudan interiornya digambarkan dengan cara mengeliminir dinding interior, mengadopsi denah terbuka (*open plan*), dan mereduksi penggunaan struktur untuk memberi kesan transparan dengan desain kulit bangunan yang elegan (*skin and bone*). Oleh sebab itu gaya ini banyak diadopsi di Indonesia dengan ditandainya penggunaan atap datar, kaca, dan dinding ekspos.

Gaya arsitektur maupun interior yang baik adalah disesuaikan dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar. Oleh karena itu gaya arsitektur tradisional Nusantara mampu menjawab tantangan zaman, bahkan apabila dikaji secara cermat konsep minimalis sudah diterapkan oleh nenek moyang kita sejak zaman dahulu. Konsep minimalis tercermin dari filosofi budaya, sikap hidup, kesederhanaan dalam hidup, dan hidup serasi dengan alam sekitarnya. Nilai yang dapat dipetik dari arsitektur tradisional ada nilai keselarasan dan keseimbangan hidup dengan alam yang tercermin dalam bentuk arsitekturnya, seperti penggunaan atap miring, rumah bentuk panggung, penggunaan material lokal dan penuh filosofi.

B. Gaya Klasik

Gaya Klasik di mulai dari arsitektur Yunani dan Romawi Kuno. Gaya arsitektur Yunani dapat dikenali dari bentuk tiang-tiangnya. Tiang-tiang dalam arsitektur Yunani berpenampang bulat. Tiang tersebut dibuat dari batu. Tiang-tiang tersebut dibuat ada yang memakai alas (*base*) dan ada pula yang tidak. Dari gaya tiang-tiang Yunani dapat dibedakan menjadi tiga gaya, yaitu gaya *Doria*, gaya *Ionia* dan gaya *Korinthia*.

1. Gaya Doria.

Gaya Doria merupakan gaya arsitektur Yunani tertua. Gaya Doria banyak digunakan pada bangunan-bangunan penting, seperti kuil. Kuil dibangun dengan menggunakan batu sebagai bahan utamanya, termasuk kolom dan balok. Arsitektur Gaya Doria mempunyai ciri utama adalah kolom yang gemuk, kolom

berdiri tanpa *base*, langsung di atas *crepidoma* yang biasanya mempunyai tiga tingkat tangga. Bagian *shaft* (kolom) berparit-parit. Dengan kolom-kolom yang gemuk (besar), arsitektur gaya Doria berkesan kuat, murni, memuji, dan indah serta mementingkan sifat konstruktif dan juga dekoratif. Lebih lanjut Sumalyo menjelaskan, bahwa perbandingan tinggi kolom termasuk *capital* dibanding dengan diameter antara 4 : 1 hingga 6 : 1; sehingga kolom-kolom terlihat rapat.

2. Gaya Ionia.

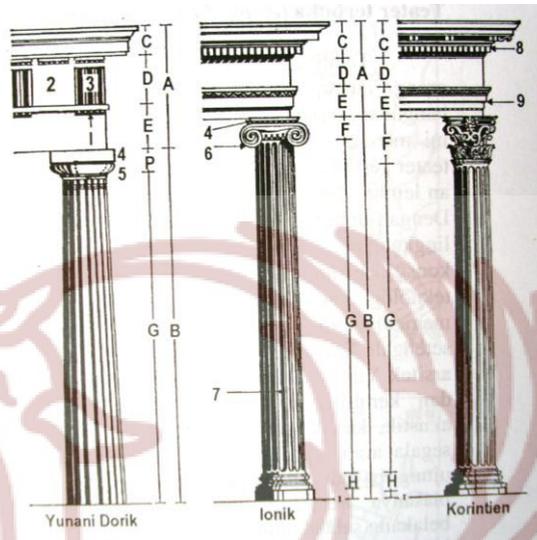
Ionian merupakan kelompok suku bangsa bagian dari orang-orang Yunani, yang mendiami kepulauan Ionian di timur dari laut Aegean. Sesudah berkembangnya gaya Doric (Gaya Doria) di seluruh wilayah Yunani, berkembang pula aliran baru dari arsitektur Yunani dari kelompok suku Ionian. Aliran baru ini disebut Gaya-Ionik sesuai dengan wilayah kepulauan dimana asal dari aliran ini. Gaya Ionia berasal dari Asia Kecil, melalui pulau-pulau dibawa ke deretan Yunani. Gejala ini terdapat di Delfi dan berkembang pada abad ke V SM. Diperkirakan gaya Ionik merupakan modifikasi dari lotus Mesir yang dibawa oleh orang-orang Asiria dan negara-negara Asia Minor.

Dibandingkan dengan gaya-Doric, gaya Ionik mempunyai perbedaan yang tidak terlalu banyak, namun mendasar pada proporsi dan dekorasinya. Capital Ionik dengan pilinannya yang lebih rumit dan indah, kadang-kadang digambarkan secara feminin, dan mempesona, *architrave* lebih kecil dari yang ada pada gaya Doria. Bagian dasar tiang Ionia menggunakan kaki tiang atau *base*. Apabila dibandingkan antara tinggi tiang termasuk *capital* dibanding dengan diameter antara 4 hingga 6 kali untuk gaya Doria; sedangkan tinggi tiang Ionik sekitar 9 kali diameter terkecil. Jadi tiang Ionik lebih langsing bila dibandingkan dengan tiang Doria.

3. Gaya Korinthia.

Korinthin merupakan suku bangsa Yunani yang mendiami Yunani daratan sebelah barat, termasuk Athena, berseberangan dengan kepulauan Ionia yang berada di sebelah timur laut Aegean. Di daerah ini berkembang arsitektur gaya Yunani yang berbeda dengan dua buah gaya yang ada

sebelumnya. Gaya tersebut lebih dikenal dengan nama Gaya Korinthia, sesuai dengan suku bangsa dan tempat di mana suku tersebut tinggal. Gaya Korinthia mengandung unsur campuran antara gaya Doria dan Gaya Ionia. Tiang gaya Korinthia mempunyai *base* dan alas bagian bawah mempunyai pelipit yang licin. Bagian *shaft* (tiang) berparit-parit seperti pada tiang gaya Doria. Sedangkan pada bagian tiang dan landasan, gaya Korinthia hampir identik dengan gaya Ionia yang langsing. Perbandingan antara diameter dengan tingginya sekitar 1:9, 1:10. Dengan perbandingan ini, tiang gaya Korinthia terlihat langsing seperti tiang gaya Ionia. *Capital* tiang gaya Korinthia lebih bervariasi, rumit dan mementingkan corak dekoratifnya. Motif perhiasan yang digunakan pada *capital* adalah kelopak bunga dan kelopak daun acanthus. Gaya Korinthian mulai digunakan untuk arsitektur eksternal. *Capital* Korinthia pertama dibuat dengan penampilan yang bersifat sementara adalah di dalam interior kuil Apollo pada Bassae, di Peloponnese. Ketenaran kuil tersebut bertahan sepanjang 4 abad. Salah satu karya bangunan gaya Korinthia yang terdapat di Yunani adalah monumen Lysikrates (334 SM), yang terdapat di Athena. Gaya kuil Lysikrates, mengkombinasikan kolom Korinthian dengan suatu *entablature* gaya Ionia, digunakan pada monumen putaran yang kecil. Lysikrates adalah seorang pelindung yang sukses suatu paduan suara di dalam teater. Gaya Korinthia banyak dipakai pada hampir semua bangunan zaman klasik. Gaya Korinthia lebih banyak berkembang pada daerah kekuasaan Romawi. Sehingga banyak ahli sejarah yang menggolongkan gaya Korinthia merupakan bagian dari arsitektur Romawi.



Perbandingan memperlihatkan masing-masing ciri dari ketiga gaya: Doria (kiri), Ionik (tengah), dan Korintia (kanan). Keterangan gambar: A. Entablature. B. Kolom, C. Cornice. D. Frize. E. Arshitrave. F. Kepala. G. Shaft. H. Base. I. Plinth.

1. Gutte. 2. Metope. 3. Triglyph. 4. Abacus. 5. Achinus. 6. Volite. 7. Fluting. 8. Dentil. 9. Fasia. (Sumber: Yulianto Sumalyo, 2003).



Penggunaan kolom-kolom bergaya Yunani pada bangunan-bangunan bergaya klasik.

C. Barok

Barok lahir pada bagian ke-2 dari pertengahan abad ke-16, sebagai pertanda dimulainya pengaruh kesenian di Eropa. Barok berasal dari kata Romawi yang berarti tidak beraturan atau menyimpang. Barok berkembang pesat seiring dengan berkembangnya zaman Renaissance yang melepaskan cara berpikir zaman tengah yang terbelenggu oleh aturan-aturan gereja. Dengan keberhasilan melepaskan pengaruh gereja, pandangan hidup zaman Barok lebih maju karena lebih memperhatikan dunia secara rasional. Kemajuan cara berfikir Renaissance inilah yang menghayati seni Barok sebagaimana lazimnya pertumbuhan seni yang sudah ada. Ciri yang jelas pada zaman Barok adalah seniman lebih bebas atau leluasa menempatkan dirinya pada hasil-hasil karyanya sehingga warna tampak lebih cemerlang serta ukiran lebih bergaya dan efek cahaya lebih mengesankan. Gaya Barok berkembang pesat di Perancis karena mendapat perlindungan dari raja Louis XIV. Selama pemerintahannya, seniman Perancis dapat dikatakan hidup makmur, karena dapat perlindungan dari Negara. Seniman diangkat sebagai pembesar Negara. Hasil karya seniman gaya Barok dapat dilihat pada gereja-gereja, istana-istana dan taman-taman di Perancis. Selain bangunan-bangunan Negara, banyak terdapat hasil karya seni Barok pada bagian dalam istana seperti hisan-hiasan dinding, permadani, kain-kain tabir dan brokad yang sangat indah, mebel (meja dan kursi), patung-patung dan lukisan yang diaplikasikan pada bangunan.





Berbagai macam bentuk kursi bergaya Barok, perhatikan aplikasi ornamennya.

D. Rokoko

Rokoko berkembang awal abad 17 dan menyebar cepat ke Eropa, seperti Perancis, Itali, Inggris dan Jerman. Gaya Rokoko banyak dipengaruhi oleh gaya seniman masa Renaissance yang menggunakan komposisi klasik, bentuk bangunan yang tidak menjulang ke udara, bangunan berbentuk horizontal yang kuat. Rokoko lahir setelah pengaruh seni Barok mulai menurun. Setelah seni Barok mencapai puncaknya, dan orang mulai bosan dengan kondisi ini, maka mulai mencari bentuk-bentuk seni yang baru. Muncullah gaya seni dengan penggunaan ornamentasi yang berlebih-lebihan pada bangunan. Karya seni yang paling populer dan sangat digemari pada saat itu adalah seni dekorasi dari kulit kerang sebagai hiasan yang disebut “*Rocaille*”. Pada dasarnya Rokoko bukanlah suatu aliran baru atau kelanjutan dari Barok yang dianggap suatu kemajuan, melainkan suatu penamaan pada sifat kehancuran atau penyelewengan yang dibawakannya.

Gebrakan pada masa ini dilakukan oleh raja Louis ke XIV, pada aplikasi seni bangunan dengan mengganti bahan marmer dan perunggu dengan kayu panel dan pagar yang berwarna-warni, *finishing* ukiran pada perabot/*furniture* dengan menggunakan warna putih dan emas, penggunaan kaca-kaca cermin besar berukir. Karakteristik gaya Rokoko yang lain pada seni bangunan terlihat pada penggunaan ornamen yang berlebih-lebihan, *furniture* tampak feminis dengan hiasan yang meliuk-liuk, dan dekorasi bunga-bunga yang dibuat pada dinding-

dinding kayu. Gaya Rokoko sangat pesat berkembang di Jerman dalam seni bangunan yang besar dan indah serta mewah dalam penataan interiornya.



Penggunaan ornamen yang berlebih-lebihan pada interior bergaya Rokoko.



Penggunaan ornamen yang berlebih-lebihan pada mebel bergaya Rokoko.

E. Tradisional

Tradisional berasal dari kata “*tradisi*”. Adapun kata “*tradisi*” mengandung arti suatu kebiasaan yang dilakukan dengan cara yang sama oleh beberapa generasi tanpa atau sedikit sekali perubahannya. Dalam kaitannya dengan arsitektur (arsitektur tradisional) adalah sebuah rumah yang dibangun dan digunakan dengan cara yang sama sejak beberapa generasi. Ciri khas lain dari rumah tradisional adalah masih menggunakan berbagai macam aturan atau

perhitungan dalam mendirikan dan membangun rumah seperti upacara peletakan batu pertama, selamatan, pemilihan hari baik, arah hadap, bentuk rumah, warna, motif hiasan, bahan bangunan, sesajen, dan sebagainya.

Dalam arsitektur tradisional tidak terlepas dari simbol-simbol. Simbol-simbol tersebut dimaksudkan untuk menggambarkan pandangan hidupnya yang selalu menghubungkan segala sesuatu dengan tuhan. Oleh karena itu dalam membangun rumah tempat tinggalnya, tidak lepas dengan upacara-upacara ritual yang bertujuan untuk memperoleh ketenangan, keamanan, kesejahteraan, dan keharmonisan. Upacara ritual tersebut tidak terlepas dengan adanya sesaji, membakar *dupa*, menyediakan bunga, dan air putih yang digunakan sebagai media untuk berhubungan dengan roh leluhurnya. Konsepsi rumah tradisional tidak semata-mata menekankan pada wujud fisik bangunannya, akan tetapi lebih menekankan pada proses pembuatannya yang lebih bersendikan ritus, agama atau kepercayaan. Wujud fisik bangunan dalam pandangan masyarakat tradisional justru menempati urutan prioritas paling akhir. Pemilihan lokasi, pemilihan bahan bangunan, penentuan waktu membangun, arah hadap bangunan, penentuan waktu menempati bangunan termasuk segala macam ritualnya, justru lebih penting dari pada wujud fisik bangunannya itu sendiri. Sehingga orang lebih cenderung menyebut arsitektur tradisional merupakan konsepsi arsitektur dunia dan akherat.



Interior rumah tradisional Jawa.



Arsitektur rumah tradisional Batak.



Interior rumah tradisional Jawa yang sudah mendapat pengaruh dari gaya Klasik Yunani, perhatikan kepala tiang pada soko gurunya.



Arsitektur rumah tradisional bergaya Toraja, perhatikan keindahan ornementasinya.

F. Modernisme

Istilah “modernisme” berasal dari kata “*modern*” yang berkonotasi waktu, menyangkut kekinian atau sesuatu yang berkarakteristik masa kini atau baru. Istilah ini pada awalnya digunakan untuk menunjuk pada sejumlah gejala kebaruan yang muncul secara serentak pada masa menjelang abad ke 20. Pokok-pokok gagasan modern lazim disebut juga “rasionalisme”, dan dalam penerapannya dapat dijabarkan lagi dalam beberapa turunnya. Berikut ini untuk

lebih memudahkan dalam memahami modernism, akan diuraikan beberapa pokok gagasan yang dianut di dalamnya. Pokok-pokok gagasan ini sebenarnya tidaklah dapat dipandang sebagai bagian yang berdiri sendiri-sendiri secara terpisah, namun merupakan satu kesatuan yang saling terkait dan saling pengaruh antara satu dengan lainnya.

a. Fungsional

Salah satu aspek rasional desain adalah apabila ia mampu memenuhi sasaran praktisnya, yaitu fungsional. Meskipun nilai fungsi selalu melekat dalam konsep desain/rancangan sejak awal, namun dalam pendekatan modernism aspek ini diutamakan. Fungsi sebuah rancangan atau elemen desain harus secara jujur direfleksikan oleh bentuk tanpa ditutup-tutupi atau dibuat-buat. Ada beberapa analogi pembenaran dalam penerapan paham fungsionalisme ini. Pertama adalah analogi 'biologis', yaitu para perancang mendasari pengamatannya pada alam dan bentuk-bentuk makhluk hidup. Suatu bentuk mempunyai bentuk tertentu, bahkan berevolusi menuju suatu bentuk tertentu karena tuntutan fungsinya. Analogi ini berkembang dalam pendekatan desain yang organis, yaitu bentuk luar suatu benda atau bangunan ditentukan oleh tuntutan fungsinya dan struktur di dalamnya. Analogi yang lain adalah mekanis. Pengamatan para perancang didasarkan pada bentuk-bentuk hasil kemajuan teknik seperti kapal, pesawat terbang, bendungan atau jembatan. Bentuk ini dikategorikan "*form fitting*", karena mempunyai bentuk apa adanya, tidak berlebihan serta efisien, pas sesuai dengan fungsinya.

b. Estetika Mesin

Modernism muncul dalam semangat industry dan mekanisasi di mana mesin menjadi kunci utama. Estetika mesin merupakan hasil penggabungan antara konsep seni dengan industry, yaitu kaidah-kaidah keindahan yang muncul dalam tuntutan rasionalitas industry. Nilai estetikanya mengacu pada bentuk mesinnya itu sendiri yang lugas, fungsional, tanpa ornament atau dekorasi, sifat dan cara kerjanya yang rasional dan efisien, serta pada benda-benda yang dihasilkan oleh system

kerja mesin. Oleh karena itu bentuk-bentuk disain yang dihasilkan adalah jelas yang sederhana (*simple*), bersih (*clean*), dan jelas (*clear*). Kesederhanaan bentuk ditampilkan dengan penggunaan atau penyusunan bentuk dasar geometris atau bentuk-bentuk primer, seperti kotak, kubus, silinder, segitiga, warna tunggal atau polos,, serta anti ornament. Bentuk dasar geometris selain dianggap mampu mengungkapkan sikap progresif dari mesin, juga kualitas abstraksinya yang impersonal dikatakan menyimpan nilai keindahan yang abadi atau universal. Sedangkan ornament menjadi tidak penting bahkan harus dihindari. Bentuk permukaan yang polos dianggap lebih mudah dan efisien dalam pembuatan dan perawatannya, serta mampu memberikan kepuasan estetis yang lebih jujur dan menyatu.

c. Kebenaran dan Kejujuran

Salah satu konsekuensi cara berfikir rasional yang merupakan dasar pendekatan desain modernism adalah kebenaran dan kejujuran. Dalam pandangan desainer, rancangan yang baik adalah yang mampu menampilkan nilai-nilai kebenaran (*truth*) serta kejujuran (*honesty*) baik terhadap fungsi, material maupun struktur/konstruksinya.

d. Gaya Universal

Pemunculan modernism yang didasarkan pada pendekatan-pendekatan yang rasional, fungsional, dan terukur, serta di dalamnya terkandung nilai-nilai kebenaran dan kejujuran, dianggap memenuhi pencarian gaya yang sesuai dan mampu mewakili zaman modern ini. Dengan asumsi dasar bahwa semua kebutuhan manusia bisa dirasionalisasikan, disain modern merupakan jawaban yang paling benar bagi semua persoalan disain yang muncul di semua tempat dan berlaku untuk semua orang disegala waktu (*universal*). Para tokoh modernism memandang disain yang baik adalah disain yang dengan tegas mampu memenuhi fungsi utamanya saja, dengan demikian disain tersebut seakan-akan sudah tidak dapat atau tidak perlu dikembangkan lagi karena tidak efisien.



Bentuk mebel dirancang sesuai dengan fungsinya, berbentuk kotak, simple, dan tanpa ornamentasi.



Bentuk mebel dirancang sesuai dengan fungsinya, berbentuk kotak, simple, dan tanpa ornamentasi. Penggunaan warna cenderung warna polos, warna putih atau pastel.

G. Art Deco

Gerakan *art deco* lahir di Eropa pada awal abad duapuluh. Dimulai oleh masyarakat kaya yang mempunyai kekuatan ekonomi, sehingga melahirkan suatu gaya hidup bercirikan kemewahan dan kebebasan. Namun demikian *art deco* tampil lebih sederhana dan geometris tanpa menghilangkan kesan klasik. Hal ini disesuaikan dengan tuntutan industrialisasi pada saat itu. Karya-karya seni *art deco* lebih mengarah ke geometris simetris daripada asimetris, dengan tujuan utama mengakhiri konflik antara seni dan industri. Perbedaan gengsi antara seniman dan pengusaha (industriawan), khususnya untuk membuat seniman tetap

peka terhadap karya seni sementara juga berusaha agar desain tetap dapat diperbanyak secara massal. *Art deco* mengalami kejayaan pada tahun 1925-an ketika berlangsung pameran desain dan seni dekoratif di Paris. Sejak pameran inilah *art deco* menjadi istilah yang populer. Gaya *art deco* kemudian melanda semua kehidupan seperti arsitektur bangunan, baju, lampu, patung, seni lukis, tekstil, perabot, karpet, keramik, dan grafis yang lain keseluruh penjuru dunia.

Bangunan *art deco* mudah dikenali dari semangat dekorasinya, yang mengutamakan keelokan bangunan dengan menggunakan garis-garis lengkung yang halus, selain permainan garis geometris horizontal yang tegas. Permainan bidang pada fasad bangunan menunjukkan dekorasi geometris yang sangat kuat. Simetris lebih ditonjolkan daripada asimetris, meskipun tidak selalu dicapai dengan bentuk yang sama di sisi kiri dan kanan. Menara sering hadir sebagai elemen penyeimbang gubahan komposisi, meskipun tidak ada aspek fungsionalnya selain hanya fungsi estetis.

Warna yang sering digunakan adalah warna pastel atau warna alam tropis seperti kuning, biru laut, hijau daun, merah muda, warna pasir atau warna lain yang senada. Elemen dekoratif yang berfungsi sebagai aksen berupa elemen alam baik berupa hewan maupun tumbuhan, seperti: patung udara yang ditempelkan di sudut bangunan, papan nama dan tahun berdirinya juga berfungsi sebagai penguat karakter bangunan.

Bahan teraso dan batu granit sangat populer pemakaiannya untuk *finishing*, konstruksi utama berupa batu bata yang ditutup dengan plester. Glassblock, marmer, kaca, dan kayu sering dipakai sebagai pelengkap interiornya. Pintu dan jendela selalu ditonjolkan sebagai *point of interest* pada bangunan. Jendela berbentuk geometris dan diulang sehingga membentuk rangkaian yang ritmis. Pada jendela kaca terdapat elemen dan simbol imajiner sebagai dekorasi yang dibuat dengan teknik etsa. Dalam gaya yang lain, pada bangunan dinding berbentuk lengkung dengan atap datar, jendela bundar, beranda berbentuk bundar dengan *railing* besi.



Arsitektur bergaya *art deco*, dengan cirrikhas simetris, lengkung halus pada fasad, dan hadirnya menara.



Interior bergaya *art deco* pada “*Harborne and Kings Heath cinemas*”



Interior bergaya *art deco*, elemen interior seperti lampu hias, dekorasi *ceiling*, dan pengolahan bidang kolom.

H. *Postmodern*

Istiah *post* atau pasca merujuk pada sesuatu yang sudah ditinggalkan. Post-modern merujuk pada aliran atau gaya dalam arsitektur yang kemunculannya sesudah modernisme. Menurut Harry Miarsono, arsitektur post modern merupakan campuran antara tradisional dengan non tradisional, gabungan setengah modern dengan setengah tradisional, perpaduan antara lama dengan baru. Arsitektur *postmodern* mempunyai gaya yang *hybrid* (perpaduan dua unsur) dan

bermuka dua (*double coding*). Ciri-ciri arsitektur post modern, menurut Budi Sukada ada 10 macam, yaitu:

- a. Mengandung unsur-unsur komunikatif yang bersifat lokal atau populer.
- b. Membangkitkan lagi kenangan historik. Yang dimaksud adalah pemakaian elemen-elemen klasik pada bangunan yang digabungkan dengan pola-pola modern.
- c. Berkonteks urban. Berupaya memperhatikan lingkungan dalam perencanaan dan penempatan bangunan agar diperoleh komposisi yang serasi dengan lingkungannya.
- d. Menerapkan lagi teknis ornamentasi. Gaya ornamentasi yang ditentang oleh aliran modernism dicoba dihadirkan lagi dalam rancangan bangunan dengan menggabungkan dengan modern. Ornamen yang biasa digunakan adalah motif klasik yang sederhana.
- e. Bersifat representasional dan kontekstual.
- f. Berujud metaforik (dapat berarti bentuk lain), berorientasi terhadap sesuatu yang sudah dikenalnya.
- g. Dihasilkan dari partisipasi.
- h. Mencerminkan aspirasi umum.
- i. Bersifat plural (berupaya melayani heterogenitas masyarakat). Pengungkapan bentuk pluralism biasanya menggunakan pengulangan-pengulangan desain yang simetris.
- j. Bersifat eklektik.

Aliran *postmodern* cenderung menggunakan warna-warna lembut atau pastel, meskipun secara pasti aturan itu tidak ada. Untuk dapat dikategorikan sebagai arsitektur *postmodern* tidak harus memenuhi 10 kriteria di atas. Namun demikian apabila sebuah arsitektur sudah mempunyai enam atau tujuh ciri-ciri di atas, sudah dikategorikan ke dalam arsitektur *postmodern*.



Interior bergaya postmodern yang bersifat lokal, membangkitkan kenangan historik, eklektik, bersifat plural, dan memasukkan unsure ornamentasi.

Rangkuman

Gaya atau sering disebut dengan istilah *style*, merupakan suatu tren yang mewakili suatu zaman tertentu. Perkembangan gaya seiring dengan perkembangan zaman. Dalam arsitektur/interior dikenal berbagai macam gaya, seperti gaya Klasik, Barok, Rococo, tradisional, *Modernisme*, *Art Deco*, *Postmodernisme*. Gaya Klasik di mulai dari arsitektur Yunani dan Romawi Kuno yang dikenali dari bentuk tiang-tiangnya. Dari gaya tiang-tiang Yunani dapat dibedakan menjadi tiga gaya, yaitu gaya *Doria*, gaya *Ionia* dan gaya *Korinthia*.

Barok berasal dari kata Romawi yang berarti tidak beraturan atau menyimpang. Ciri yang jelas pada zaman Barok adalah seniman lebih bebas atau leluasa menempatkan dirinya pada hasil-hasil karyanya sehingga warna tampak lebih cemerlang serta ukiran lebih bergaya dan efek cahaya lebih mengesankan.

Gaya Rokoko banyak dipengaruhi oleh gaya seniman masa Renaissance yang menggunakan komposisi klasik, bentuk bangunan yang tidak menjulang ke udara, bangunan berbentuk horizontal yang kuat. Karakteristik gaya Barok terlihat pada aplikasi seni bangunan dengan menggunakan kayu panel dan pagar yang berwarna-warni, *finishing* ukiran pada perabot/*furniture* dengan menggunakan warna putih dan emas, penggunaan kaca-kaca cermin besar berukir, penggunaan ornamen yang berlebih-lebihan, *furniture* tampak feminis dengan hiasan yang meliuk-liuk, dan dekorasi bunga-bunga yang dibuat pada dinding-dinding kayu.

Tradisional berasal dari kata “*tradisi*”. Adapun kata “*tradisi*” mengandung arti suatu kebiasaan yang dilakukan dengan cara yang sama oleh beberapa generasi tanpa atau sedikit sekali perubahannya. Dalam kaitannya dengan arsitektur (arsitektur tradisional) adalah sebuah rumah yang dibangun dan digunakan dengan cara yang sama sejak beberapa generasi. Ciri khas lain dari rumah tradisional adalah masih menggunakan berbagai macam aturan atau perhitungan dalam mendirikan dan membangun rumah

Istilah “*modernisme*” berasal dari kata “*modern*” yang berkonotasi waktu, menyangkut kekinian atau sesuatu yang berkarakteristik masa kini atau baru. Modernism lebih terkenal dengan slogannya fungsional, estetika mesin, kebenaran dan kejujuran, gaya universal.

Karya-karya seni *art deco* lebih mengarah ke geometris simetris daripada asimetris, dengan tujuan utama mengakhiri konflik antara seni dan industri. Perbedaan gengsi antara seniman dan pengusaha (industriawan), khususnya untuk membuat seniman tetap peka terhadap karya seni sementara juga berusaha agar desain tetap dapat diperbanyak secara massal.

Istilah *post* atau pasca merujuk pada sesuatu yang sudah ditinggalkan. Post-modern merujuk pada aliran atau gaya dalam arsitektur yang kemunculannya sesudah modernisme. Menurut Harry Miarsono, arsitektur *post modern* merupakan campuran antara tradisional dengan non tradisional, gabungan setengah modern dengan setengah tradisional, perpaduan antara lama dengan baru. Arsitektur *postmodern* mempunyai gaya yang *hybrid* (perpaduan dua unsur) dan bermuka dua (*double coding*).

Kepustakaan

Bernard S. Mayers, *The History of Art: Architecture, Painting, Sculture*, New York: Marboro Books Corp, 1992.

Anne Massey, *Interior Design of the 20th Century*, London: Thames and Hudson Ltd, 1994.

John F. Pile, *Interior Design*, New York: Harry N. Abrams, Inc., 1988.

Jurnal Ilmiah Media Komunikasi Arkeologi *Artefak*, No. 18/ Agustus 1997, ISSN 021-6342, Fakultas Sastra UGM.

Yulianto Sumalyo, *Arsitektur Klasik Eropa*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2003.

Pertanyaan

Ketika Anda membaca bahan bacaan berikut, gunakanlah pertanyaan-pertanyaan berikut ini untuk memandu Anda:

1. Apa yang dimaksud dengan gaya?
2. Gaya apa saja yang sering digunakan pada interior rumah tinggal?
3. Apa yang dimaksud dengan modernisme?
4. Apa yang dimaksud dengan Minimalis?
5. Apa yang dimaksud dengan tradisional?
6. Apa ciri-ciri bangunan/interior *postmodern*?

Tugas

Setelah Anda mengetahui dan memahami berbagai macam gaya pada interior, coba Anda aplikasikan pada rancangan interior rumah tinggal yang sudah Anda kerjakan pada bab-bab sebelumnya.

BAB IX

TATA KONDISI RUANG

Deskripsi singkat: Pada pertemuan ini Saudara akan membahas pengertian tata kondisi ruang yang meliputi pencahayaan, penghawaan, dan tata akustik, faktor-faktor yang mempengaruhi tata kondisi dan cara menyelesaikannya pada perencanaan interior Rumah Tinggal. Materi ini berguna untuk mendasari anda dalam menyelesaikan perencanaan tata lampu, tata hawa, dan tata suara agar fungsional dan nyaman.

Pokok Bahasan: Tata Kondisi Ruang

TIK : Pada akhir pertemuan ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. menjelaskan pengertian tata kondisi ruang interior rumah tinggal.
2. merancang tata kondisi ruang untuk interior rumah tinggal.

A. Pengertian Tata Kondisi Ruang

Yang dimaksud dengan tata kondisi ruang adalah pengaturan kenyamanan ruang berkaitan dengan pengaturan pencahayaan, penghawaan, dan tata suara. Pencahayaan dan penghawaan ini pada dasarnya dapat dibagi menjadi 2, yaitu alami dan buatan. Pencahayaan alami diperoleh dari sumber cahaya langsung dari alam, seperti cahaya matahari dan bulan. Pencahayaan buatan berasal dari sumber cahaya buatan manusia, sebagai contoh adalah sumber cahaya dari listrik (lampu listrik dengan berbagai macamnya), lampu lilin, lampu yang berasal dari sumber

minyak. Adapun penghawaan alami adalah sumber penghawaan yang berasal langsung dari alam melalui ventilasi, bukaan jendela maupun pintu. Penghawaan buatan berasal dari sumber hawa yang dibuat manusia, seperti AC central, AC unit, dan kipas angin.

Rumah sebagai tempat tinggal yang memenuhi syarat kesehatan dan kenyamanan dipengaruhi oleh 3 (tiga) aspek, yaitu pencahayaan, penghawaan, serta suhu udara dan kelembaban dalam ruangan. Aspek-aspek tersebut merupakan dasar atau kaidah perencanaan rumah sehat dan nyaman.

B. Pencahayaan

Pencahayaan atau penerangan adalah salah satu unsur yang berpotensi besar dalam menyehatkan manusia. Cahaya tidak hanya berguna untuk kesehatan fisik namun juga untuk kesehatan psikologis, karena cahaya yang terang secara psikologis dapat meringankan, menyenangkan dan membuat manusia lebih energik. Sedangkan cahaya yang temaram membuat kehidupan manusia lebih lambat dan rileks dan apabila cahaya yang dibutuhkan kurang maka akan menciptakan suasana tertekan.

Berdasarkan jenisnya, pencahayaan dapat dibagi menjadi dua, yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami adalah pencahayaan yang sumber cahayanya berasal dari matahari. Sumber cahaya matahari ini sangat penting bagi kesehatan manusia dan makhluk hidup lain ciptaan Tuhan. Adapun pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang sumber cahayanya dibuat oleh manusia, seperti lampu neon, bolam, lilin dan sebagainya.

Matahari merupakan potensi terbesar yang dapat digunakan sebagai pencahayaan alami pada siang hari. Sifat pencahayaan yang diberikan matahari bersifat merata dan terus menerus. Oleh karena itu dalam penerapannya untuk interior harus diatur sedemikian rupa dengan melalui pengaturan bukaan pintu dan jendela kaca yang dilengkapi dengan *horizontal blind* atau *vertical blind*. Dengan

demikian jumlah dan arah cahaya yang masuk ke dalam ruangan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Pencahayaan yang dimaksud adalah penggunaan terang langit, dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Cuaca dalam keadaan cerah dan tidak berawan,
2. Ruang kegiatan mendapatkan cukup banyak cahaya,
3. Ruang kegiatan mendapatkan distribusi cahaya secara merata.

Kualitas pencahayaan alami siang hari yang masuk ke dalam ruangan ditentukan oleh:

1. Kegiatan yang membutuhkan daya penglihatan (mata),
2. Lamanya waktu kegiatan yang membutuhkan daya penglihatan (mata),
3. Tingkat atau gradasi kekasaran dan kehalusan jenis pekerjaan,
4. Lubang cahaya minimum sepersepuluh dari luas lantai ruangan,
5. Sinar matahari langsung dapat masuk ke ruangan minimum 1 (satu) jam setiap hari,
6. Cahaya efektif dapat diperoleh dari jam 08.00 sampai dengan jam 16.00.

Nilai faktor langit tersebut akan sangat ditentukan oleh kedudukan lubang cahaya dan luas lubang cahaya pada bidang atau dinding ruangan. Semakin lebar bidang cahaya, maka akan semakin besar nilai faktor langitnya. Tinggi ambang bawah bidang bukaan (jendela) efektif antara 70 – 80 cm dari permukaan lantai ruangan. Nilai faktor langit minimum dalam ruangan pada siang hari tanpa bantuan penerangan buatan, akan sangat dipengaruhi oleh:

1. Tata letak perabotan rumah tangga, seperti almari, meja tulis atau meja makan,
2. Bidang pembatas ruangan, seperti partisi, tirai masif.

Penerangan buatan diperlukan pada waktu malam hari. Penerangan buatan yang bersumberkan pada cahaya lampu dapat diatur intensitasnya sesuai dengan kebutuhan. Oleh karena itu pemilihan penerangan buatan yang sesuai untuk

kesehatan serta keamanan sangat perlu dipertimbangkan disamping nuansa yang ditimbulkan.

Dalam perencanaan pencahayaan untuk rumah tinggal perlu didesain secara khusus agar lebih indah, menarik dan memberikan kesan dan suasana tertentu. Dalam perkembangannya cahaya buatan tidak hanya berfungsi sebagai penerangan yang membantu penglihatan manusia saja, akan tetapi juga berfungsi sebagai elemen dekorasi yang indah, menarik, dan atraktif. Efek dari sinar lampu yang muncul dapat menonjolkan sisi keunikan dari sebuah benda dan menciptakan suasana tertentu pada sebuah ruang. Oleh karena itu pencahayaan dapat meningkatkan kualitas estetis dari sebuah ruang. Melalui permainan dan pengaturan pencahayaan tertentu, detail tekstur, ornamen, dan warna dari suatu ruang yang spesifik dapat ditonjolkan, sehingga ruangan tersebut menjadi lebih indah dan menarik. Efek pencahayaan juga dapat memberikan kesan lebih luas pada ruangan atau suasana tertentu, seperti romantik, formal, atraktif, dan sebagainya.

Pemilihan jenis lampu yang akan digunakan untuk pencahayaan perlu disesuaikan dengan fungsi ruang maupun fungsi penerangan itu sendiri, misalnya untuk penerangan ruang secara umum, penerangan khusus untuk menonjolkan benda/elemen hias tertentu, penerangan sudut-sudut ruang, lampu hias dan sebagainya. Oleh karena itu pencahayaan perlu didesain khusus, seperti membuat lampu-lampu *spot* untuk menerangi lukisan, patung, sudut-sudut ruang, maupun dinding, lampu baca dan kerja, penerangan ruang secara umum, lampu gantung sebagai lampu hias dan untuk aksen ruangan.

Pada prinsipnya, pencahayaan dapat dibedakan menjadi tiga yaitu:

1. Pencahayaan/penerangan merata (*general lighting*) adalah penerangan yang mutlak ada dan harus merata menerangi seluruh ruang. Penerangan ini berfungsi untuk membantu berbagai macam aktivitas manusia di dalam ruang.

2. Pencahayaan setempat (*task lighting*) adalah penerangan yang berfungsi untuk mendukung aktivitas tertentu yang membutuhkan pencahayaan yang lebih terang, seperti menulis, menjahit, membaca, menggambar dan sebagainya.
3. *Decorative lighting* adalah penerangan yang lebih diorientasikan untuk keindahan/estetika semata. Dalam penggunaannya pada sebuah ruang, ketiga jenis pencahayaan tersebut dapat digunakan ataupun dipadupadankan secara bersama-sama sesuai dengan tujuan dan fungsi ruang.



Penerangan setempat, berupa lampu gantung untuk penerangan ruang makan.



Lampu dekoratif dengan *armature* dari kayu, mendukung suasana natural.



General lighting pada ruang tamu dengan arah cahaya ke atas ditambah dengan lampu halogen.



komposisi pencahayaan yang tepat menghasilkan pencahayaan sesuai fungsi ruang.

Untuk menghasilkan penataan cahaya yang baik dan sesuai dengan fungsi ruang serta memenuhi kaedah estetik sesuai yang diinginkan, perlu memperhatikan faktor-faktor sebagai berikut:

1. Intensitas cahaya, perlu mempertimbangkan fungsi sesuai dengan jenis pekerjaannya atau hanya untuk mempercantik ruang. Sebagai contoh misalnya ruang baca, menulis, dan menjahit memerlukan intensitas cahaya yang lebih tinggi dari pada ruang selasar ataupun kamar mandi. Besar kecilnya intensitas cahaya ditentukan oleh kebutuhan pencahayaan di dalam ruang serta pertimbangan untuk pencahayaan untuk keindahan.
2. Warna cahaya, sangat berpengaruh terhadap obyek yang akan ditonjolkan atau ditampilkan dengan tujuan untuk menarik perhatian. Penerapan warna cahaya perlu juga memperhatikan warna dari elemen pembentuk ruang dan elemen pengisi ruang agar diperoleh warna yang sesuai. Perlu diperhatikan bahwa warna pigmen dan warna

cahaya sangat berbeda. Oleh karena itu praktek atau ujicoba memadukan warna cahaya dengan warna benda (pigmen) perlu dilakukan agar memperoleh warna atau nuansa ruang yang diinginkan.

3. Komposisi. Tata susun dan pengaturan yang tepat dari komposisi *general lighting*, *task lighting*, dan *decorative lighting* akan menghasilkan pencahayaan yang tepat dan indah sesuai dengan fungsi ruang yang direncanakan.

Pencahayaan buatan apabila dibandingkan dengan pencahayaan dari matahari mempunyai banyak kelebihan di dalam perencanaan pencahayaan di dalam ruang. Pencahayaan buatan dapat diatur sedemikian rupa sesuai yang kita inginkan, seperti tata letak, susunan (komposisi), dan juga arah cahaya. Lampu sebagai sumber cahaya buatan dapat diatur arah cahayanya dengan tata letak tertentu. Arah pencahayaan buatan secara garis besar dapat dibagi menjadi 5 katagori yaitu *downlight*, *uplight*, *sidelight*, *backlight*, dan *frontlight*. Perancangan cahaya pada suatu ruangan sangat memungkinkan sekali menggunakan kombinasi dari beberapa arah sumber cahaya tersebut. Untuk menghasilkan arah lampu yang baik perlu mempertimbangkan penggunaan rumah lampu (armatur), karena membantu mengarahkan dan merefleksikan cahaya sesuai dengan keinginan kita.

1. Pencahayaan ke bawah (*downlight*)

Jenis pencahayaan ini banyak aplikasinya. Arah pencahayaan datang dari atas dan menyinari obyek di bawahnya. Hampir setiap ruang di rumah memerlukan pencahayaan *downlight* yang berfungsi sebagai pencahayaan secara merata. *Downlight* merupakan pencahayaan yang berasal dari lampu yang ditanam pada langit-langit dengan rumah lampu yang menjorok ke luar, masuk ke dalam, menempel pada tembok/*ceiling* atau berupa lampu gantung. Melalui pengaturan sudut jatuh cahaya, lampu dengan arah *downlight* dapat menumbuhkan suasana yang berbeda apabila difungsikan sebagai pencahayaan setempat dan dekoratif. Salah satu contoh yang sering dipakai adalah wall washer, yaitu mengarahkan cahaya ke dinding agar tekstur dan warna dinding menonjol dan lebih berdimensi.

Jenis lampu *downlight* untuk pencahayaan merata ada beberapa variasinya. Dapat berupa lampu pijar, neon, dan *compact fluorencent* dengan sudut distribusi cahaya yang besar.



Pencahayaan ke bawah, dengan teknik *wall lamp*.

Perpaduan pencahayaan ke atas dengan lampu gantung sebagai dekoratif *lighting*.

2. Pencahayaan ke atas (*uplight*)

Arah cahaya datang dari bawah ke atas, di mana posisi lampu dihadapkan ke atas. Efek cahaya yang ditimbulkan berkesan megah serta memunculkan dimensi. Jenis pencahayaan ini lebih banyak dipakai untuk pencahayaan dekoratif. Sebagai contoh adalah untuk pencahayaan kolom-kolom rumah, menonjolkan obyek-obyek di taman. Pencahayaan *uplight* yang merata juga digunakan untuk menonjolkan langit-langit. Sumber cahaya dapat dipantulkan ke langit-langit untuk memperoleh cahaya yang lembut dan merata. Aplikasi pencahayaan semacam ini dapat dilakukan di ruang-ruang yang membutuhkan suasana teduh, seperti ruang tidur. Lampu *uplight* juga dapat diaplikasikan di lantai dengan cara di tanam untuk memperoleh pencahayaan yang atraktif.

3. Pencahayaan samping (*sidelight*)

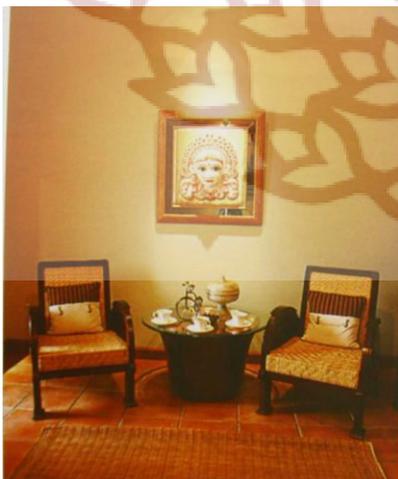
Pencahayaan samping berarti pencahayaan yang asal arahnya cahaya berasal dari samping, dimaksudkan untuk memberikan penekanan pada elemen-elemen interior tertentu yang menjadi aksen. Pada umumnya jenis pencahayaan ini digunakan untuk *artwork* atau benda-benda seni lainnya.

4. Pencahayaan dari belakang (*backlight*)

Backlight berarti arah cahaya berasal dari belakang obyek. Jenis pencahayaan ini untuk memberikan aksentuasi pada obyek, misalnya untuk memunculkan siluet. Pada obyek-obyek tertentu, pencahayaan backlight memberikan cahaya pinggir yang mempesona, membuat bentuk-bentuk obyek lebih jelas terlihat.

5. Pencahayaan dari depan (*frontlight*)

Sebagaimana halnya pencahayaan *sidelight*, *frontlight* arah sumber cahaya berasal dari depan untuk menerangi obyek-obyek yang berbentuk rata. Biasanya pencahayaan ini digunakan untuk aksen karya seni yang berbentuk lukisan dan foto yang berbentuk dua dimensi. Dengan arah cahaya yang rata ini seakan membuat lukisan/foto terlihat apa adanya.



Spotlight berfungsi menyinari



Pencahayaan yang disembunyikan untuk memberikan efek tertentu pada rak/almari,

benda seni di dinding.

memberikan efek artistik.



Contoh berbagai macam jenis armature lampu (*downlight, spotlight, wall lamp, dan standing lamp*)

C. Penghawaan

Udara merupakan kebutuhan pokok manusia untuk bernafas sepanjang hidupnya. Udara akan sangat berpengaruh dalam menentukan kenyamanan pada bangunan rumah. Kenyamanan akan memberikan kesegaran terhadap penghuni dan terciptanya rumah yang sehat, apabila terjadi pengaliran atau pergantian udara secara kontinyu melalui ruangan-ruangan, serta lubang-lubang pada bidang pembatas dinding atau partisi sebagai ventilasi. Agar diperoleh kesegaran udara dalam ruangan dengan cara penghawaan alami, maka dapat dilakukan dengan memberikan atau mengadakan peranginan silang (ventilasi silang) dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Lubang penghawaan minimal 5% (lima persen) dari luas lantai ruangan.

- b. Udara yang mengalir masuk sama dengan volume udara yang mengalir keluar ruangan.
- c. Udara yang masuk tidak berasal dari asap dapur atau bau kamar mandi/WC.

Khususnya untuk penghawaan ruangan dapur dan kamar mandi/WC, yang memerlukan peralatan bantu elektrikal-mekanikal seperti blower atau exhaust fan, harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:

- a. Lubang penghawaan keluar tidak mengganggu kenyamanan bangunan di sekitarnya.
- b. Lubang penghawaan keluar tidak mengganggu kenyamanan ruangan kegiatan dalam bangunan seperti: ruangan keluarga, tidur, tamu, dan kerja.

System penghawaan yang terdapat pada rumah tinggal pada dasarnya dapat dibagi menjadi dua, yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan. Penghawaan alami diperoleh dari bukaan pintu, jendela, ventilasi, dan *boven*, jendela jalusi, pintu jalusi. Adapun penghawaan buatan diperoleh melalui sumber hawa yang dibuat manusia, seperti *Air Conditional (AC)* dan kipas angin. *AC* yang sering digunakan pada rumah tinggal adalah model *AC split*. Pada umumnya, penghawaan yang digunakan pada rumah tinggal yang ada dewasa ini adalah penghawaan alami melalui bukaan jendela, dan ventilasi.

1. Suhu udara dan kelembaban

Rumah dinyatakan sehat dan nyaman, apabila suhu udara dan kelembaban udara ruangan sesuai dengan suhu tubuh manusia normal. Suhu udara dan kelembaban ruangan sangat dipengaruhi oleh penghawaan dan pencahayaan. Penghawaan yang kurang atau tidak lancar akan menjadikan ruangan terasa pengap atau sumpek dan akan menimbulkan kelembaban tinggi dalam ruangan. Untuk mengatur suhu udara dan kelembaban normal untuk ruangan dan penghuni dalam melakukan kegiatannya, perlu memperhatikan:

- a. Keseimbangan penghawaan antara volume udara yang masuk dan keluar.
- b. Pencahayaan yang cukup pada ruangan dengan perabotan tidak bergerak.
- c. Menghindari perabotan yang menutupi sebagian besar luas lantai ruangan.

D. Akustik

Kebutuhan lain di dalam ruangan selain pencahayaan dan penghawaan adalah berkaitan dengan kualitas akustik (bunyi). Oleh karena itu di dalam perancangan interior agar diperoleh kualitas yang baik perlu adanya pengolahan tata suara (akustik ruang). Masalah akustik lingkungan, khususnya penyelesaian akustik ruang di era modern ini menyebabkan banyak problem yang harus ditangani secara serius agar tidak mengganggu pendengaran manusia. Gangguan problem pendengaran dapat menyebabkan kerusakan pada pendengaran yang membuat pendengaran tuli. Kerja jantung dan peredaran darah dapat memburuk, daya perut dan pencernaan makanan menurun bersama dengan daya kerja serta kegembiraan hati yang menimbulkan akibat yang sedih. Gangguan bunyi juga dapat menyebabkan beban berat bagi jaringan syaraf dan bisa merusak hubungan baik antar manusia.

Oleh karena itu tugas dan tanggung jawab desainer dan pelaksana bangunanlah untuk menanganinya agar kualitas perlindungan terhadap gangguan-gangguan bunyi pada bangunan dapat diselesaikan dengan baik. Di dalam penataan ruang ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam upaya mengurangi atau mengatasi kebisingan, antara lain:

- a. Pengelompokan beberapa aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan tingkat kebisingan, seperti pengelompokan aktivitas di dalam ruang dari tenang sampai ke bising. Dengan demikian rancangan bangunan

haruslah dibuat tata wilayah (*zoning*) sepraktis mungkin untuk menjaga tingkat kebisingan tertentu agar tidak mengganggu ruang yang lain.

- b. *Zoning* perlu memperhatikan kondisi lingkungan yang berpengaruh, seperti kebisingan akibat lalu lintas di jalan, bengkel, dan sebagainya.
- c. *Zoning* dapat mengurangi kebisingan karena faktor jarak yang semakin jauh dengan sumber bunyi, sehingga mengurangi dan memperlemah kebisingan.
- d. Penanggulangan kebisingan yang paling efektif dengan cara penggunaan bahan-bahan penyerap bunyi atau sekat-sekat buatan.

Pada prinsipnya akustik ruang dimaksudkan untuk mengatur kualitas bunyi, keindahan hasil suara, dan music dalam ruangan, seperti panggung pementasan, studio music, home theater dan sebagainya. Kualitas akustik ruangan tergantung pada tiga aspek, yaitu bentuk (*shape*), besaran (*size*), dan bahan (*material*). Bentuk ruang persagi akan lebih mudah mengatur tata akustinya dari pada ruang yang banyak lorongnya, karena mengakibatkan gaung dan gema. Semakin besar ruangan semakin membutuhkan pengaturan sumber suara yang baik agar kualitas suara pada satu bagian dengan bagian yang lain sama. Sedangkan jenis dan macam material dapat berpengaruh terhadap daya serap dan pantul sumber bunyi, sehingga dapat menyebabkan gaung dan gema atau mungkin bunyi terlalu banyak diserap yang mengakibatkan kualitas suara kurang baik.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memilih bahan untuk mengendalikan bunyi:

- a. Bahan penghalang suara (pemantul suara)

Bahan penghalang suara biasanya berfungsi untuk pencegah masuknya gangguan bunyi ke dalam suatu ruangan. Sedangkan penggunaan bahan pemantul suara di dalam ruangan akan mengakibatkan gema yang tidak diinginkan karena pemantulan bunyinya terlalu kuat.

- b. Bahan penyerap suara

Bahan penyerap suara berfungsi sebagai isolasi suara apabila suatu ruang memang menghendaki tidak adanya refleksi bunyi yang dapat menyebabkan gema dan juga bunyi tidak dapat di dengar dari ruang lain. Untuk memperoleh kualitas bunyi yang baik pada suatu ruang dibutuhkan pengaturan yang cermat terhadap bahan penyerap bunyi. Adapun bahan-bahan penyerap bunyi dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu: bahan porous, panel absorpsi, dan resonator.

1. Bahan porous, bahan ini pada umumnya mempunyai koefisien absorpsi kecil pada frekuensi rendah dan besar pada frekuensi tinggi, misalnya *glasswood*.
2. Panel absorpsi, bahan yang mempunyai koefisien absorpsi besar pada frekuensi rendah, sehingga semakin tinggi frekuensi, koefisien absorpsi menurun. Misalnya lembaran kayu lapis yang dipasang tidak langsung pada dinding, tetapi ada rongga udara di antara lapisan tersebut.
3. Resonator, terdiri dari suatu rongga di dalam bahan yang dihubungkan oleh celah ke permukaan bahan, koefisien absorpsinya akan besar untuk suatu daerah frekuensi tertentu.

Rangkuman

Tata kondisi ruang adalah pengaturan kenyamanan ruang berkaitan dengan pengaturan pencahayaan, penghawaan, dan tata suara. Pencahayaan atau penerangan adalah salah satu unsur yang berpotensi besar dalam menyehatkan manusia. Berdasarkan jenisnya, pencahayaan dapat dibagi menjadi dua, yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pada prinsipnya, pencahayaan dapat dibedakan menjadi tiga yaitu: pencahayaan/penerangan merata (*general lighting*) yang berfungsi untuk membantu berbagai macam aktivitas manusia di dalam ruang, pencahayaan setempat (*task lighting*) berfungsi untuk mendukung aktivitas tertentu yang membutuhkan pencahayaan yang lebih terang, *decorative lighting*, diorientasikan untuk keindahan/estetika semata.

Udara merupakan kebutuhan pokok manusia untuk bernafas sepanjang hidupnya. Agar diperoleh kesegaran udara dalam ruangan dengan cara penghawaan alami, maka dapat dilakukan dengan memberikan atau mengadakan perangan silang (ventilasi silang). System penghawaan yang terdapat pada rumah tinggal pada dasarnya dapat dibagi menjadi dua, yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan. Penghawaan alami diperoleh dari bukaan pintu, jendela, ventilasi, dan *boven*, jendela jalusi, pintu jalusi. Adapun penghawaan buatan diperoleh melalui sumber hawa yang dibuat manusia, seperti *Air Conditional* (AC) dan kipas angin.

Kebutuhan lain di dalam ruangan selain pencahayaan dan penghawaan adalah berkaitan dengan kualitas akustik (bunyi). Di dalam penataan ruang ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam upaya mengurangi atau mengatasi kebisingan, antara lain: pengelompokan beberapa aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan tingkat kebisingan. *Zoning* perlu memperhatikan kondisi lingkungan yang berpengaruh, *Zoning* dapat mengurangi kebisingan karena faktor jarak yang semakin jauh dengan sumber bunyi, sehingga mengurangi dan memperlemah kebisingan. Penanggulangan kebisingan yang paling efektif dengan cara penggunaan bahan-bahan penyerap bunyi atau sekat-sekat buatan.

Kepustakaan

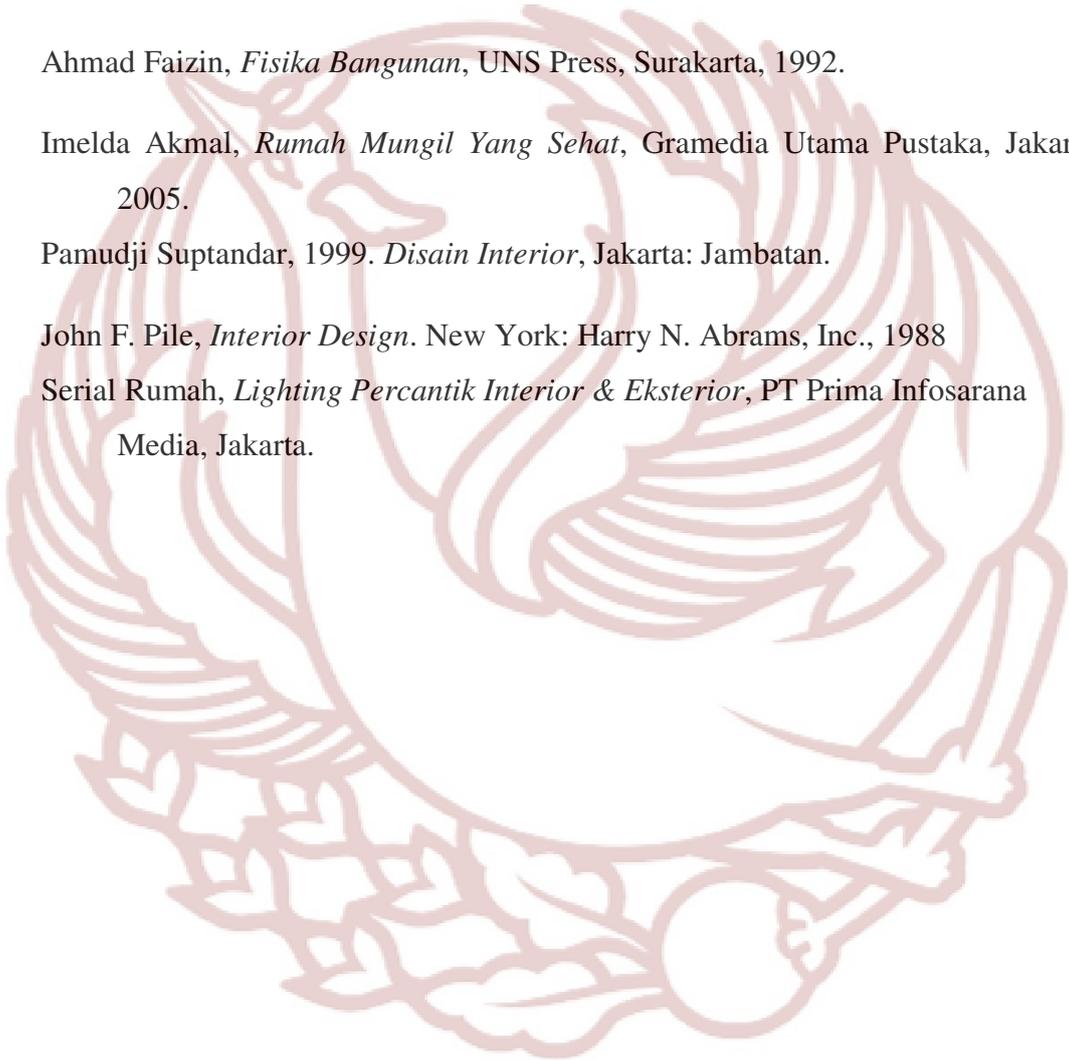
Ahmad Faizin, *Fisika Bangunan*, UNS Press, Surakarta, 1992.

Imelda Akmal, *Rumah Mungil Yang Sehat*, Gramedia Utama Pustaka, Jakarta, 2005.

Pamudji Suptandar, 1999. *Disain Interior*, Jakarta: Jambatan.

John F. Pile, *Interior Design*. New York: Harry N. Abrams, Inc., 1988

Serial Rumah, *Lighting Percantik Interior & Eksterior*, PT Prima Infosarana Media, Jakarta.



Pertanyaan

Ketika Anda membaca bahan bacaan berikut, gunakanlah pertanyaan-pertanyaan berikut ini untuk memandu Anda:

1. Apa yang dimaksud dengan pencahayaan?
2. Faktor-faktor apa saja yang perlu diperhatikan dalam perencanaan pencahayaan?
3. Apa yang dimaksud dengan penghawaan?
4. Bagaimana cara memperoleh penghawaan yang baik di dalam rumah tinggal?
5. Apa yang dimaksud dengan akustik?
6. Faktor apa saja yang perlu diperhatikan dalam merencanakan akustik ruang?

Tugas

Terapkan pengetahuan tentang tata kondisi ruang yang sudah Anda peroleh ini dan aplikasikan untuk melengkapi hasil rancangan untuk perencanaan interior Rumah Tinggal yang sudah Anda kerjakan pada tugas sebelumnya.

BAB X

TEKNIK PRESENTASI

Deskripsi singkat: Pada pertemuan ini Saudara akan membahas tentang teknik presentasi untuk rancangan interior pada Rumah Tinggal, yang meliputi gambar kerja, skema bahan dan warna, maket. Materi ini berguna untuk membuat transformasi dari ide/gagasan ke dalam gambar kerja interior lengkap dengan keterangan bahan dan warna yang digunakan. Dari gambar kerja yang sudah jadi tersebut kemudian dipresentasikan dalam bentuk tiga dimensi (perspektif dan maket).

Pokok Bahasan: Teknik Presentasi

TIK : Pada akhir pertemuan ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. menjelaskan tentang teknik presentasi dalam desain interior.
2. membuat gambar rancangan interior rumah tinggal dan dapat mempresentasikan dalam bentuk tiga dimensi (maket).

A. Gambar Kerja

Gambar merupakan outline dari garis actual. Gambar dapat dikatakan pula sebuah goresan yang membentuk obyek. Dalam dunia arsitektur dan interior, gambar merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan ide/gagasan rancangan dari arsitek/ desainer sebelum menjadi kenyataan. Adapun gambar teknik merupakan alat komunikasi yang digunakan seorang desainer dalam menuangkan dan menyampaikan ide/gagasannya kepada orang lain (klien). Gambar kerja merupakan ungkapan konsep desain dari seorang desainer yang dituangkan dalam bentuk gambar setelah melalui proses desain yang membutuhkan penguasaan teknik, kreatifitas, dan kepekaan estetis yang siap dikerjakan di lapangan. Dapat pula dikatakan pedoman bagi pelaksana konstruksi dalam mewujudkan ide/gagasan desainer/arsitek dalam bentuk real/aslinya. Hal-hal yang perlu

dimengerti dan dipahami dalam membuat gambar kerja adalah teknik gambar (proyeksi), skala gambar, ukuran, orientasi bangunan, bentuk garis, simbol material. Gambar sebagai bahasa universal harus dapat dimengerti dan dipahami oleh semua orang dipenjurunya dunia secara sama dan standar dalam hal maksud dan tujuannya.

1. Gambar Proyeksi

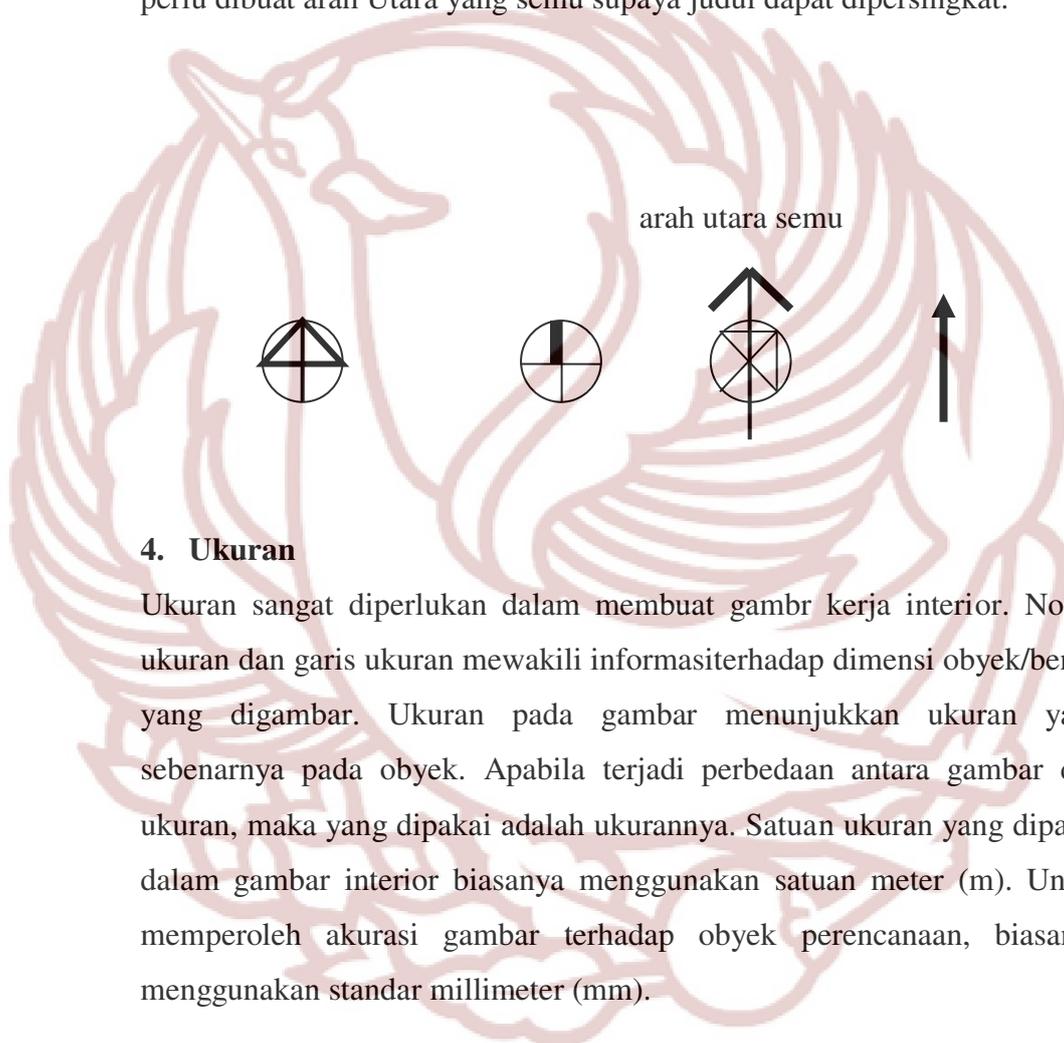
Yang dimaksud gambar proyeksi adalah gambar yang menggambarkan sebuah benda secara tegak lurus (*orthogonal*) terhadap bagian-bagiannya. Di dalam gambar proyeksi, benda dipandang/dilihat dari tiga arah pandang. Ketiga arah pandang benda tersebut adalah pandangan atas (tampak atas), depan (tampak depan), dan samping (tampak samping). Dalam perkembangannya proyeksi mengenal pandangan enam arah pandang yaitu pandangan atas, depan, bawah, samping kanan, samping kiri, dan belakang. Dalam studi desain dan dunia praktek yang sering digunakan adalah proyeksi orthogonal dengan tiga arah pandang.

2. Skala gambar

Skala adalah perbandingan ukuran besarnya gambar dengan keadaan yang sebenarnya. Sebagai contoh adalah gambar denah lantai bangunan dengan skala 1:50, maksudnya adalah setiap 1 cm pada gambar mewakili 50 cm pada keadaan aslinya. Adapun skala yang sering digunakan dalam gambar interior adalah 1:100, 1:50, 1:20, 1:10, 1:5, 1:2. Skala 1:100 dan 1:50 biasanya digunakan untuk menggambar denah existing dan denah lay-out furniture, rencana lantai, dan rencana *ceiling*. Skala 1:50 dan 1:20 digunakan untuk menggambar tampak potongan ruang. Dan skala 1:10 dan 1:5 untuk menggambar bagan mebel. Sedangkan skala 1:5, 1:2, 1:1 digunakan untuk menggambar detail konstruksi bangunan maupun detail konstruksi mebel.

3. Orientasi Bangunan

Dalam arsitektur, orientasi suatu bangunan biasanya diletakkan di atas tapak dengan simbol panah mengarah ke Utara. Apabila memungkinkan, arah Utara tersebut harus mengarah ke atas dalam kertas gambar. Jika bangunannya menghadap agak miring kurang dari 45^0 dari arah Utara, perlu dibuat arah Utara yang semu supaya judul dapat dipersingkat.



4. Ukuran

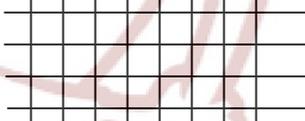
Ukuran sangat diperlukan dalam membuat gambar kerja interior. Notasi ukuran dan garis ukuran mewakili informasi terhadap dimensi obyek/benda yang digambar. Ukuran pada gambar menunjukkan ukuran yang sebenarnya pada obyek. Apabila terjadi perbedaan antara gambar dan ukuran, maka yang dipakai adalah ukurannya. Satuan ukuran yang dipakai dalam gambar interior biasanya menggunakan satuan meter (m). Untuk memperoleh akurasi gambar terhadap obyek perencanaan, biasanya menggunakan standar millimeter (mm).

5. Bentuk Garis

Aturan penggunaan bentuk garis beserta tebal tipisnya, di dalam menggambar interior ada aturan tersendiri yang sudah menjadi kesepakatan bersama. Tebal tipis garis dalam gambar interior mempunyai maksud dan tujuan. Secara rinci penggunaan tebal tipis garis dalam rancangan interior adalah sebagai berikut:

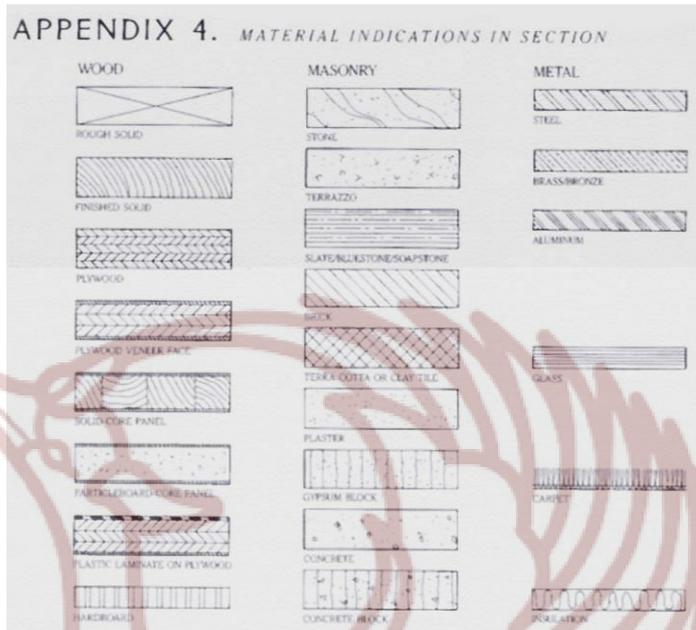
1. Gambar benda menggunakan ketebalan garis 0,2 mm.
2. Arsir benda dan isian simbol menggunakan ketebalan 0,1 mm.
3. Struktur bangunan yang terpotong menggunakan ukuran 0,5 mm dalam skala 1:20, apabila menggunakan skala 1:50 atau 1:100 boleh menggunakan ukuran 0,3 mm.
4. Garis ukur benda/obyek menggunakan tebal 0,1 mm.
5. Font (ukuran) menggunakan 0,2 mm.

Adapun bentuk-bentuk garis yang digunakan adalah:

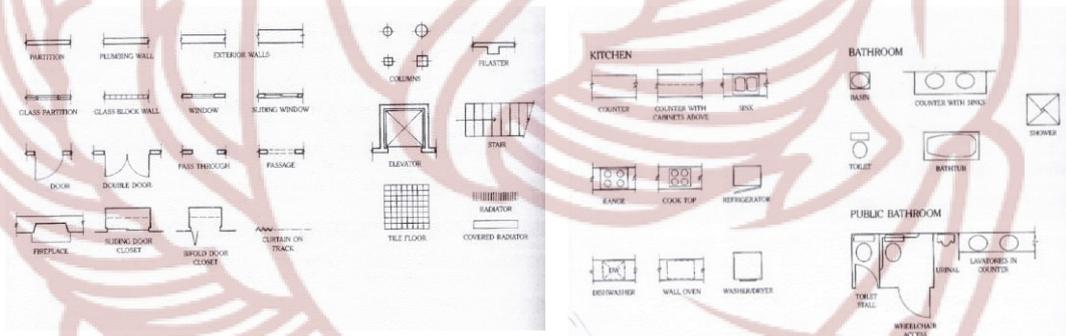
1. Garis putus-putus digunakan untuk menggambar bagian di bawah potongan dan obyek yang tidak kelihatan. 
2. Garis titik yang diulang-ulang, menggambarkan sumbu dan garis potongan. 
3. Garis putus-putus ekstra panjang atau garis dan 2 titik yang diulang-ulang, menggambarkan garis kontur/tapak. 
4. Garis menerus, untuk menggambarkan obyek 
5. Garis grid, digunakan untuk menunjukkan modul atau system struktur. 

6. Simbol

Mengingat gambar adalah alat komunikasi antara desainer dengan orang lain, maka penggunaan berbagai macam simbol-simbol harus dapat mewakili maksud dan tujuan dari desainer. Simbol-simbol yang digambar sudah menjadi kesepakatan secara international. Adapun simbol-simbol yang biasa dipakai dalam gambar rancangan interior adalah sebagai berikut.

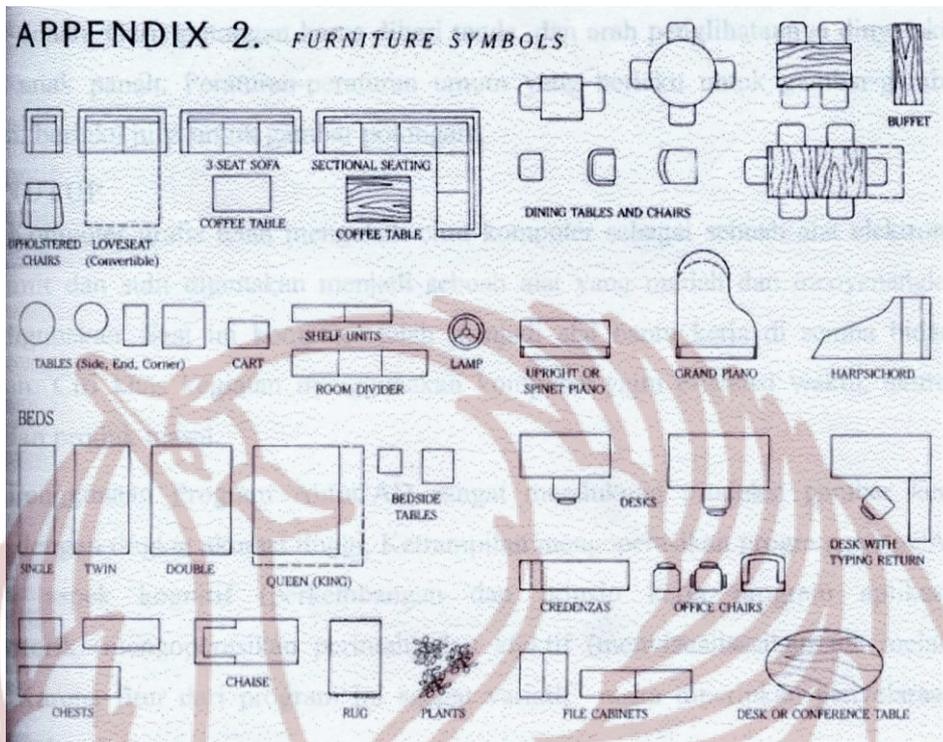


Simbol material pada gambar potongan.

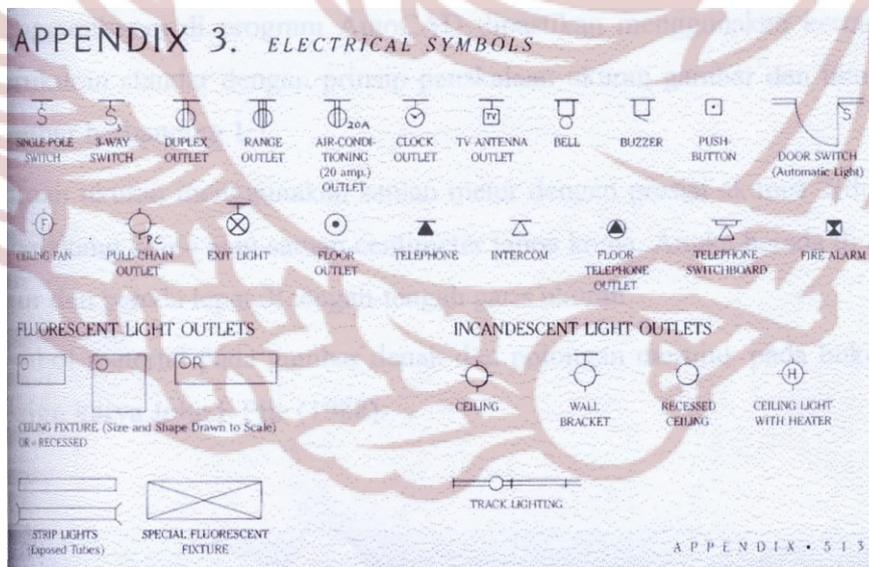


Simbol jendela, pintu, dan tangga pada denah lay-out.

Simbol perlengkapan dapur dan sanitair pada denah lay-out.



Simbol mebel dan perlengkapan interior pada denah lay-out.



Simbol MEP (Mekanikal, Elektrikal dan *Plumbing*) pada gambar denah lay-out

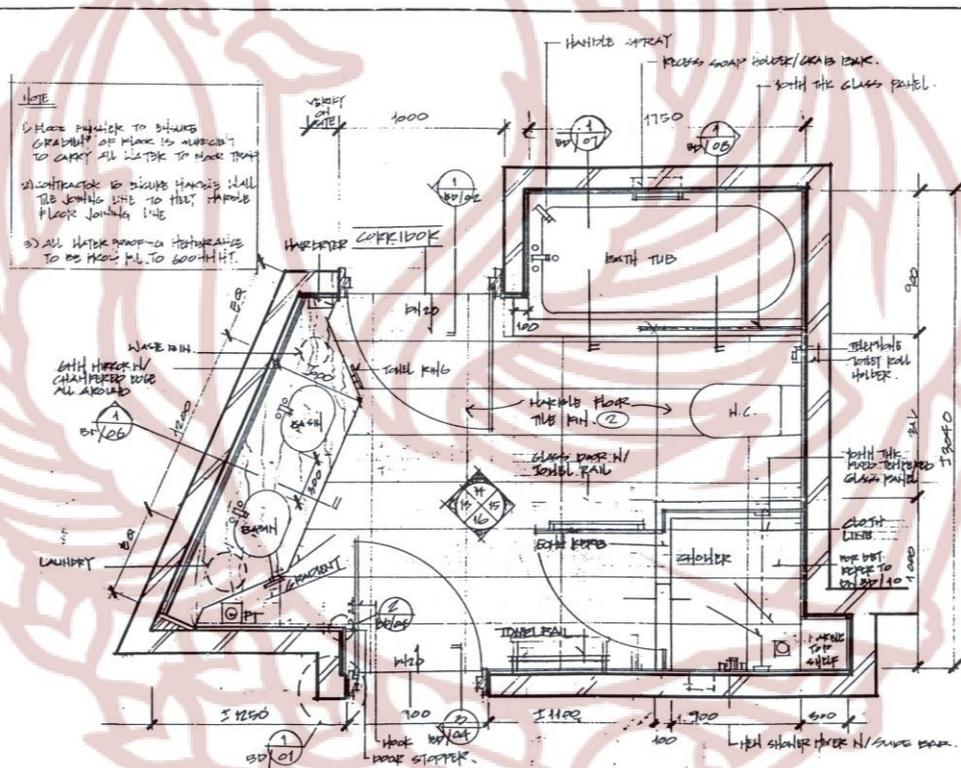
7. Penyajian Gambar Rancangan

Penyajian gambar dalam gambar kerja interior terdiri dari beberapa gambar, antara lain gambar denah lay-out furnitur, gambar rencana lantai, gambar

rencana *ceiling* (langit-langit), gambar potongan, gambar detail konstruksi, gambar bagan mebel, dan gambar perspektif berwarna.

a. Gambar Denah Lay-Out Furniture

Yang dimaksud gambar denah lay-out furniture adalah gambar yang menunjukkan tata letak furniture atau mebel beserta elemen pelengkap ruang secara proyektif orthogonal (tampak atas) dan digambar secara skalatif. Skala yang biasa digunakan adalah 1:50 dan 1:20 (untuk ruang-ruang tertentu).

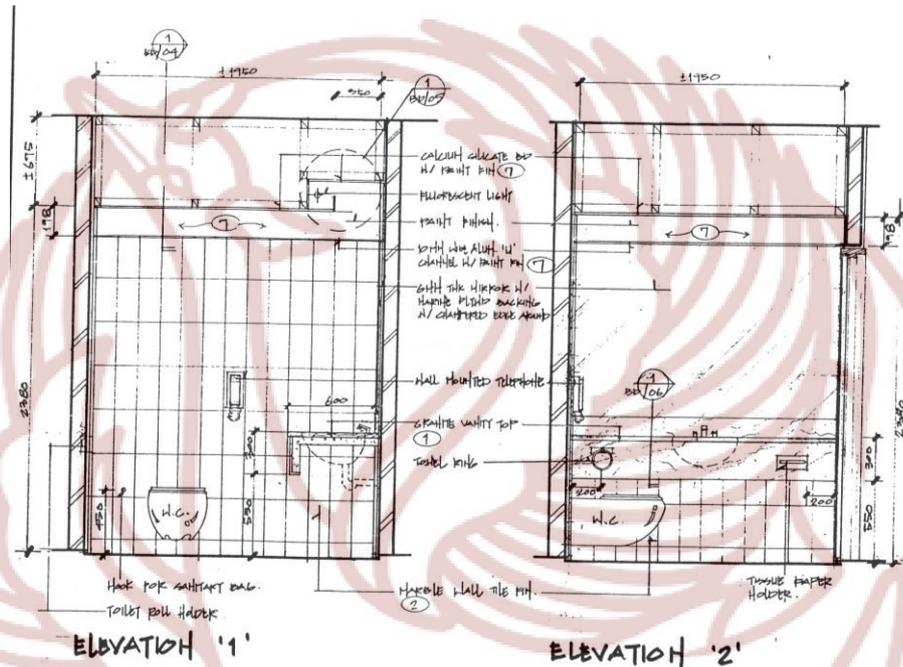


Gambar denah lay-out dan rencana lantai digabung menjadi satu denah.

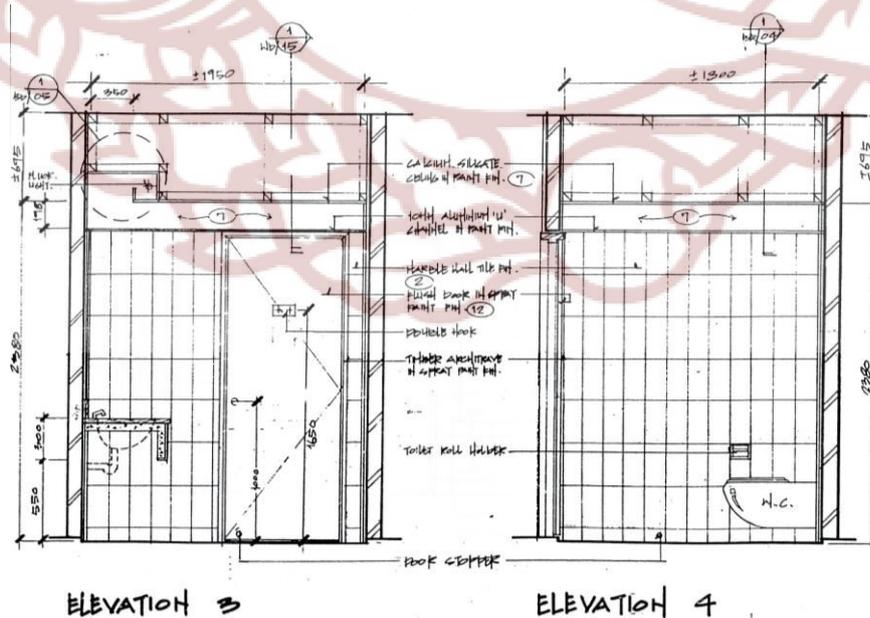
b. Gambar Rencana Lantai

Yang dimaksud gambar rencana lantai adalah gambar yang menunjukkan rencana rancangan pola lantai pada sebuah ruang yang dilengkapi dengan jenis material lantai, ukuran, level lantai dan teknik pemasangannya. Rencana lantai digambar secara tampak atas dengan skala 1:50.

ketinggian *ceiling*, dan system struktur. Digambar dengan skala 1:50 dan 1:20. Mengingat begitu pentingnya gambar potongan karena menyangkut teknis pelaksanaannya di lapangan, maka gambar potongan diusahakan mencakup seluruh ruangan.



Gambar tampak potongan ruang kamar mandi.



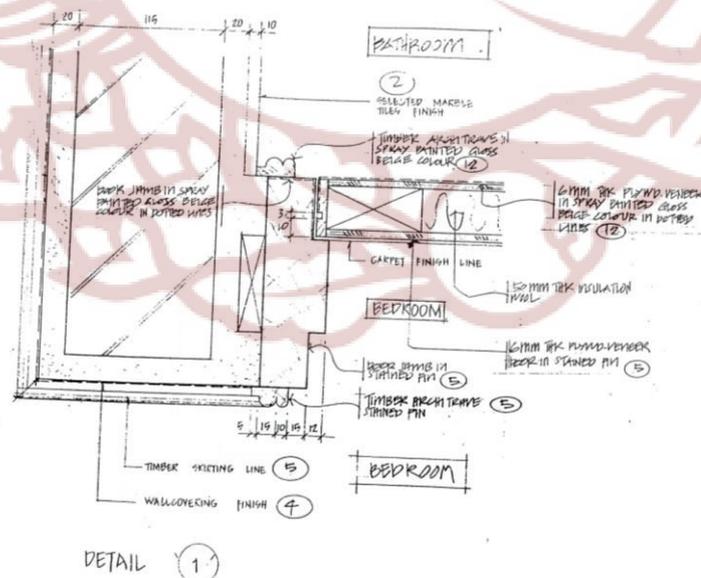
Gambar tampak potongan ruang kamar mandi.



Gambar tampak potongan berwarna.

e. Gambar Detil Konstruksi

Gambar detil konstruksi mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pelaksanaan di lapangan. Gambar detil konstruksi setidaknya mencantumkan teknik konstruksi/pemasangan/sambungan, jenis material (spesifikasi), jenis finishing, dan ukuran lengkap dengan keterangan gambar. Gambar detil juga mempunyai peran untuk menentukan berapa besar biaya konstruksinya. Gambar detil konstruksi dibuat dengan skala 1:10, 1:5, 1:2, atau menyesuaikan kebutuhan.



Detail konstruksi dinding.

g. Gambar Perspektif

Gambar perspektif ruang dimaksudkan untuk memberikan gambaran ruang hasil perancangan secara tampak tiga dimensional. Gambar tiga dimensi (perspektif) untuk menunjukkan skala ruang terhadap manusia pengguna, mebel, dan perlengkapan interior lainnya, proporsi, bentuk mebel, tekstur dan warna, pola lantai, pola *ceiling* dan pencahayaannya secara menyeluruh. Jadi gambar tiga dimensi ruang untuk memberikan gambaran ruang secara menyeluruh terhadap suasana ruang, keseimbangan, ritme, keserasian bentuk, warna dan proporsi dan juga kesatuan penataannya.



Rancangan skematik ruang dapur.



Perspektif hasil rancangan dapur dalam bentuk tiga dimensi (belum berwarna).



Perspektif hasil rancangan dapur dalam bentuk tiga dimensi (berwarna). Perhatikan skala ruang, proporsi, tata letak mebel, aspek unity, balans, dan harmoni ruang.



Gambar perspektif berwarna. Perhatikan skala ruang, proporsi, tata letak mebel, aspek unity, balans, dan harmoni ruang. Perhatikan pula suasana, warna dan tekstur, serta elemen hiasnya.

B. Skema Bahan dan Warna

Skema bahan dan warna dimaksudkan untuk membuat simulasi material dan warna yang akan digunakan (dipasang) agar serasi dan diperoleh hasil rancangan yang sesuai dengan selera pemakainya secara memuaskan. Ajuan skema bahan dan warna ini penting karena untuk menghindari bongkar pasang dalam pelaksanaan konstruksi di lapangan yang akan menyebabkan biaya yang dikeluarkan terlalu mahal. Pada umumnya ajuan skema bahan dan warna disajikan pada selembar papan yang ditata rapi dan menampilkan sketsa perspektif mebel/ruangan dan dilengkapi dengan berbagai alternative material yang akan digunakan.



Skema bahan dan warna untuk proyek rumah tinggal.



Skema bahan dan warna untuk proyek rumah tinggal.



Sketsa mebel dan skema warna.



Skema bahan dan warna (alternative desain/skema desain).



Hasil rancangan.

C. Maket

Maket sering disebut dengan istilah prototype atau miniature. Maket merupakan gambaran terhadap obyek hasil rancangan dalam bentuk kecil (skalatif) yang menunjukkan kondisi yang menyerupai aslinya.

1. Bahan Membuat Maket

- a. PVC
- b. Kertas karton tebal
- c. Kertas BC indah
- d. Figmen warna dan cat tembok putih (cat poster)
- e. Lem fox
- f. Lem uhu
- g. Kawat
- h. Multipleks
- i. Spray clear gloss
- j. Kayu
- k. Kain bludru
- l. Tanaman imitasi
- m. Amplas
- n. Kain keras
- o. Jarum bundel
- p. Kaca
- q. dsb

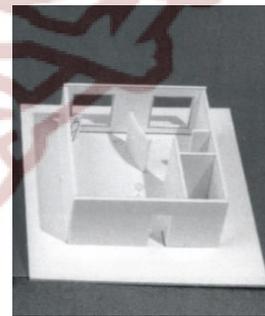
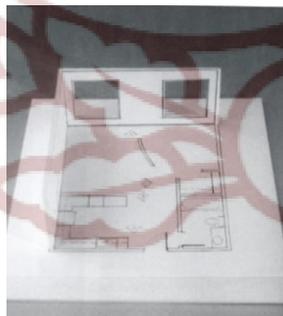
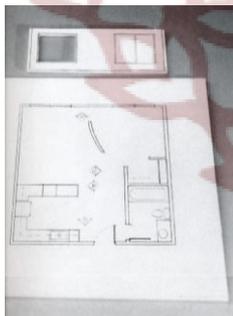
2. Alat membuat maket

- a. Penggaris besi
- b. Cuter
- c. Gunting
- d. Pinset
- e. Gergaji triplek
- f. Palu
- g. Paku kecil
- h. Dsb

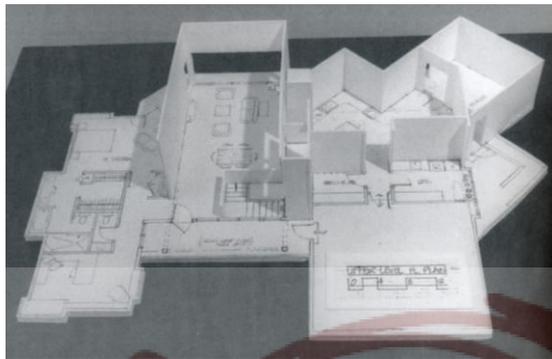
3. Cara Membuat maket

- a. Buat rencana lantai, lengkap dengan pola dan warnanya kemudian tempelkan pada selembar papan (multipleks/kertas karton tebal) dengan lem secara kuat.

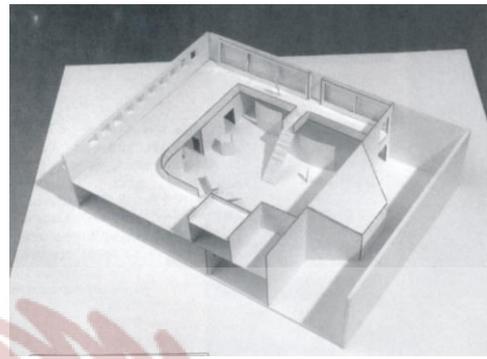
- b. Buat bagian-bagian dinding (depan, samping kanan dan kiri, belakang) lengkap dengan jendela, pintu, dan teknik finishing dinding pada selebar kertas.
- c. Potong PVC/kertas karton tebal. Kemudian tutup pada kedua sisinya dengan dinding gambar dinding yang sudah dibuat tadi.
- d. Tempelkan dengan lem pada denah lantai sesuai dengan peruntukannya. Ulangi pada bagian dinding yang lain. Pastikan dinding berdiri dengan kuat. Agar terlihat rapi, tutup bagian atas dinding dengan kertas hitam selebar tebal dinding secara rapi.
- e. Buat elemen pengisi ruang secara teliti dan detil, sesuaikan dengan ukuran, bentuk, dan warna menyerupai aslinya.
- f. Tempel elemen pengisi ruang yang sudah jadi tadi sesuai dengan tata letaknya.
- g. Untuk mendapatkan hasil akhir yang baik, semprot dengan *spray clear gloss*. Biaskan kering beberapa saat.
- h. Buat *base* untuk maket. Sesuaikan dengan skala maket. Apabila sudah jadi kemudian cat sesuai dengan warna yang diinginkan.
- i. Taruh maket beserta alasnya, dan letakkan pada base yang sudah anda siapkan sebelumnya, kemudian tutup dengan kaca.



Tahapan membuat maket.



Tahap pembuatan dinding maket.



Proses finishing.



Hasil pembuatan maket. Karya mahasiswa Desain Interior ISI Surakarta.

Rangkuman

Dalam dunia arsitektur dan interior, gambar merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan ide/gagasan rancangan dari arsitek/ desainer sebelum menjadi kenyataan. Adapun gambar teknik merupakan alat komunikasi yang digunakan seorang desainer dalam menuangkan dan menyampaikan ide/gagasannya kepada orang lain (klien). Gambar kerja merupakan ungkapan konsep desain dari seorang desainer yang dituangkan dalam bentuk gambar setelah melalui proses desain yang membutuhkan penguasaan teknik, kreatifitas, dan kepekaan estetis yang siap dikerjakan di lapangan. Dapat pula dikatakan pedoman bagi pelaksana konstruksi dalam mewujudkan ide/gagasan desainer/arsitek dalam bentuk real/aslinya. Gambar kerja tersebut meliputi gambar rencana lay-out furniture, rencana lantai, rencana ceiling, tampak potongan, detil konstruksi, bagan mebel, dan perspektif ruang (gambar tiga dimensi).

Skema bahan dan warna dimaksudkan untuk membuat simulai material dan warna yang akan digunakan (dipasang) agar serasi dan diperoleh hasil rancangan yang sesuai dengan selera pemakainya secara memuaskan. Ajuan skema bahan dan warna ini penting karena untuk menghindari bongkar pasang dalam pelaksanaan konstruksi di lapangan yang akan menyebabkan biaya yang dikeluarkan terlalu mahal.

Maket sering disebut dengan istilah prototype atau miniature. Maket merupakan gambaran terhadap obyek hasil rancangan dalam bentuk kecil (skalatif) yang menunjukkan kondisi yang menyerupai aslinya.

Kepustakaan

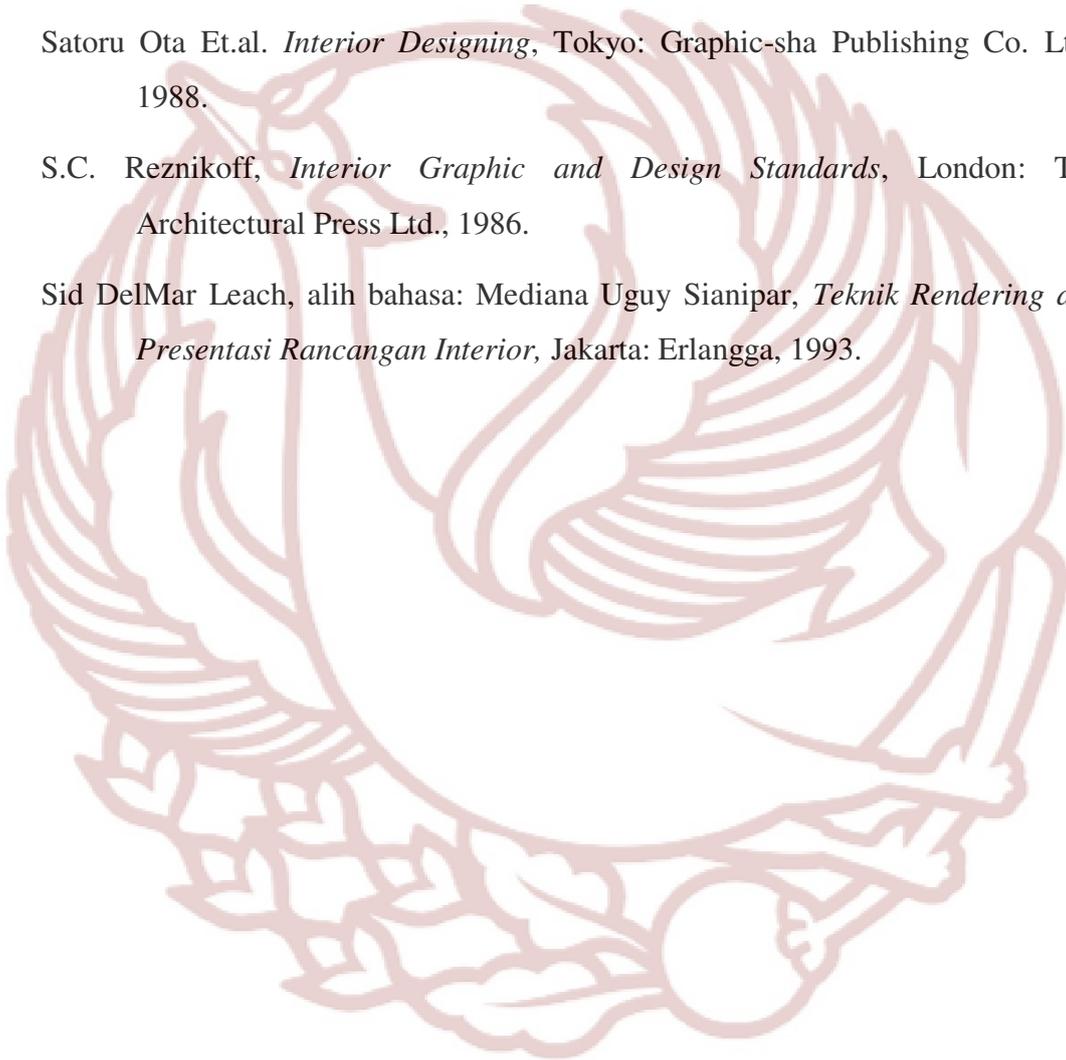
John F. Pile, *Interior Design*. New York: Harry N. Abrams, Inc., 1988.

Maureen Mitton, *Interior Design Visual Presentation: A Guide to Graphic, Models, and Presentation Techniques*, New Jersey: John Wiley and Sons, Inc., 2008.

Satoru Ota Et.al. *Interior Designing*, Tokyo: Graphic-sha Publishing Co. Ltd., 1988.

S.C. Reznikoff, *Interior Graphic and Design Standards*, London: The Architectural Press Ltd., 1986.

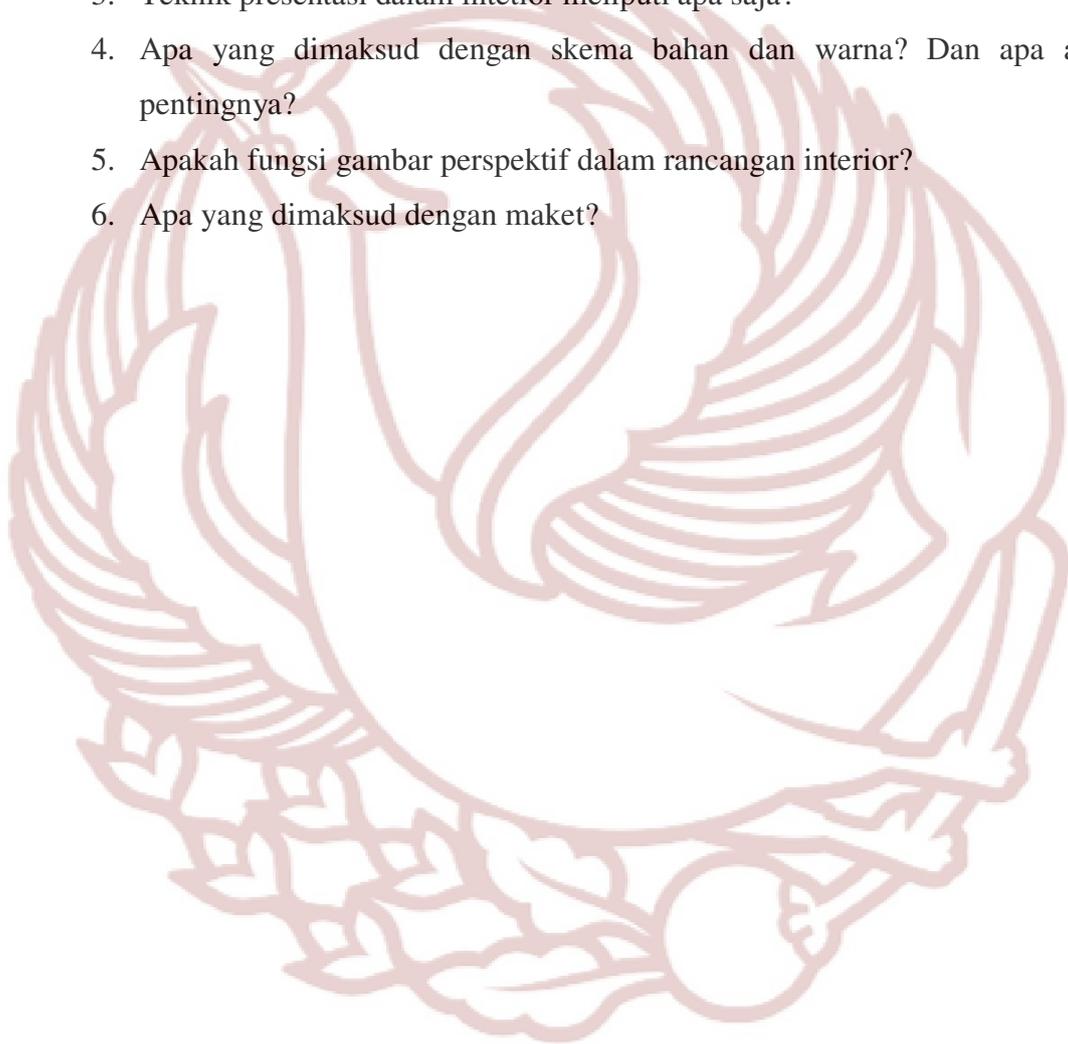
Sid DelMar Leach, alih bahasa: Mediana Uguy Sianipar, *Teknik Rendering dan Presentasi Rancangan Interior*, Jakarta: Erlangga, 1993.



Pertanyaan

Ketika Anda membaca bahan bacaan, gunakanlah pertanyaan-pertanyaan berikut ini untuk memandu Anda:

1. Apa yang dimaksud dengan Gambar Kerja Interior?
2. Penyajian gambar interior meliputi apa saja?
3. Teknik presentasi dalam interior meliputi apa saja?
4. Apa yang dimaksud dengan skema bahan dan warna? Dan apa arti pentingnya?
5. Apakah fungsi gambar perspektif dalam rancangan interior?
6. Apa yang dimaksud dengan maket?



Tugas

Pada mata kuliah ini anda dituntut menyelesaikan tugas merancang interior *rumah tinggal* melalui asistensi dosen pengampu matakuliah yang sudah ditentukan sebagai bentuk tugas secara individual. Akhir tugas berupa gambar *rancangan rumah tinggal*. Tugas dinyatakan memenuhi syarat penilaian apabila telah dikonsultasikan ke dosen pengampu sesuai kesepakatan. Secara Rinci tugas meliputi: konsep, gambar kerja, dan maket.

A. Buatlah konsep rancangan interior rumah tinggal untuk sebuah keluarga yang terdiri dari ayah, ibu, anak, dan pembantu. Konsep desain meliputi latar belakang sosial budaya keluarga, yang meliputi: status sosial, pekerjaan, hoby, aktivitas dan perilaku yang akan berpengaruh pada gaya dan tema rancangan interior tersebut. Pilih denah yang sesuai dengan kasus Anda masing-masing. Minimal keluasaan denah 120 m². Identifikasilah berbagai macam aktivitas dan kebutuhan ruang, kemudian buatlah program ruang sebagai dasar Anda membuat rancangan interiornya. Tentukan pula gaya yang akan Anda terapkan. Langkah selanjutnya tranformasikan ide/gagasan Anda tersebut ke dalam gambar kerja.

B. Mentransformasi ide/gagasan ke dalam Gambar Desain, dalam bentuk:

1. Gambar Denah Lay Out, skala 1:50
2. Gambar Perencanaan Lantai, skala 1:50
3. Gambar Rencana *Ceiling* dan *Lighting*, skala 1:50
4. Dua Gambar Potongan diwarnai, skala 1:20
5. Dua Gambar Potongan tidak diwarnai, skala 1:50
6. Gambar Detail Konstruksi, skala 1:1/1:2/1:5/1:10
7. Gambar Furniture Terpilih, skala 1:10 disertai gambar lengkap.
8. Perspektif ruang
9. Skema Bahan dan Warna

Adapun aturan pemakaian alat gambar adalah:

1. Garis benda menggunakan rapido ukuran 0,2 dan 0,1 untuk arsir benda
2. Garis struktur bangunan yang terpotong menggunakan rapido ukuran 0,5, dan untuk isian 0,1.

3. Ukuran dan notasi menggunakan rapido ukuran 0,1
4. Kertas yang digunakan kertas gambar/kalkir dengan menggunakan kepala gambar (sablon) format sama untuk satu kelas dengan ukuran A2.
5. Teknik pewarnaan gambar bebas (pensil warna, ilustrator, cat air, cat poster atau gabungan dari beberapa media).

Nilai akhir akan ditentukan dengan pembobotan nilai sebagai berikut:

- Pra Rancangan : 20%
- Gambar Rancangan : 70%
- Maket : 10

A. Maket

Setelah ide atau gagasan tentang perancangan rumah tinggal tersebut dapat anda wujudkan dalam bentuk gambar kerja sebagaimana ketentuan pada tugas II. Selanjutnya buatlah maket/prototype dari rumah tinggal tersebut dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Maket, untuk dinding dibuat dari bahan kertas tebal (karton 3 mm atau akrilik), sedangkan untuk elemen ruang yang lain (lantai, perabot dan asesories) bahan sesuaikan dengan rencana Anda. Dalam perancangan ini, perlu dipertimbangkan proporsi antara tinggi dinding, dengan mebel atau elemen pengisi ruangnya. Untuk dinding dan jendela bisa digambar langsung pada bagian dinding atau kertas tersendiri, kemudian ditempelkan. Untuk merekatkan perbagian, anda dapat menggunakan lem fox, uhu, atau alteco.
2. Maket dibuat dengan skala 1:50.
3. Lantai dan dinding dibuat seperti atau mendekati gambar rancangan.
4. Furnitur dibuat seperti atau mendekati gambar rancangan.
5. Untuk rencana *ceiling* tidak perlu dibuat, karena maket ini ingin menunjukkan hasil rancangan interiornya.
6. *Finishing* maket (warna) usahakan sesuai atau mendekati dengan *finishing* (warna) desain seperti yang anda rencanakan.

7. Maket dibuat di atas alas (*base*) tebal warna hitam dan diberi nama, NIM dan nama tugas matakuliah.

Tugas dikumpulkan bersama dengan gambar kerja yang sudah dijilid dan siap dipresentasikan dan dikumpulkan pada saat ujian semester.

9. Evaluasi

Evaluasi dititik beratkan pada proses pembuatan desain dengan melalui tahapan asistensi dan konsultasi pada setiap bagian/pokok bahasan dengan memperhatikan konsep, kesesuaian antara fungsi dan desain, konstruksi dan bahan, serta faktor kenyamanan dan estetis. Mengingat karya ini merupakan sebuah proyek yang saling berkesinambungan dan berhubungan, maka proses pengerjaan tugas dilakukan pada lembar kerja/kertas roti. Setelah melalui konsultasi dengan memperhatikan faktor desain dan fungsi serta estetikanya, kemudian proses rancangan tersebut dipindah ke dalam kertas kalkir dengan teknik gambar menggunakan rapido (ketentuan lihat tugas II).