

**POLA CYCLICAL PADA HUBUNGAN ANTARA
DESAIN INTERIOR DENGAN ILMU PENGETAHUAN**

Rahmawan D. Prasetya

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia

Tlp/fax (0274) 417219

e-mail: deprazz@yahoo.com

Abstrak

Desain Interior bertugas merancang suatu ruang hunian agar sesuai dengan individu yang menghuni dan menggunakannya. Tujuan utama perancangannya jelas, yaitu untuk meningkatkan kualitas hidup pemakai ruang. Desain interior, sebagai bidang seni terapan, memiliki sifat interdisipliner. Ia memerlukan pengetahuan bidang ilmu lain untuk berkembang. Hubungan keduanya, antara desain interior dengan ilmu pengetahuan memiliki pola *cyclical*. Proses perancangan interior memerlukan seni dan ilmu pengetahuan untuk menghasilkan produk desain interior. Hasil produk desain memberikan peluang untuk diteliti dengan metode penelitian ilmiah. Temuan-temuan dari penelitian itulah yang menjadi dasar bagi perancangan interior selanjutnya. Pola *cyclical* tersebut mendorong bidang desain interior menjadi semakin berkembang.

Kata Kunci: *desain interior, pola cyclical, pengetahuan*

**POLA CYCLICAL PADA HUBUNGAN ANTARA
DESAIN INTERIOR DENGAN ILMU PENGETAHUAN**

Abstract

The function of interior design is to design a dwelling space in order to make it fit with the dweller. The main purpose of design is clear enough, i.e to increase the quality of the dweller's life. Interior design, as applied art, is an interdiscipline field. It needs knowledge of other disciplines to develop. The relation between interior design and knowledge has a cyclical pattern. Interior design process needs art and some knowledge to create an interior design product. The product of design gives an opportunity to be studied with scientific research methods. The findings of the research would become the base of the next interior design projects. The cyclical pattern urges interior design field to become increasingly growing.

Keywords: *interior design, cyclical pattern, knowledge*

PENDAHULUAN

Desain interior menawarkan sebuah pengalaman, sebuah sensasi yang dirasakan ketika berada di dalam sebuah ruang hunian, baik publik, seperti hotel, bandara, auditorium, *mall*, toko, maupun residensial atau rumah tinggal dan apartemen. Sensasi tersebut dapat dirasakan melalui seluruh indera manusia. Estetika ruang, termasuk bentuk dan warna, *lighting*, temperatur, tata akustik, sampai pada kenyamanan untuk beraktivitas di dalamnya yang lebih berhubungan dengan psikologi persepsi, seperti tingkat kesesakan dan kepadatan ruang, serta ergonomi, menjadi pertimbangan dalam detail perancangannya. Keseluruhan aspek ruang tersebut secara holistik dan integratif menciptakan sensasi yang tertanam dalam psikis manusia penggunaannya yang pada akhirnya berimplikasi pada perilaku tertentu dalam ruangan tersebut (Prasetya, 2010).

Penciptaan sebuah komposisi ruang interior menjadi sesuatu yang *complicated* sebab akan ada pertimbangan dampak yang akan muncul setelah desain direalisasikan. Sebagai sebuah 'lingkungan' tempat manusia tinggal, interior ruang huni mempunyai interaksi yang bersifat *reciprocal* (timbang-balik) dengan manusia penghuninya. Sebuah ruang pada satu sisi mampu mempengaruhi perilaku penghuninya. Pada sisi yang lain, jika ruang itu tidak sesuai dengan dirinya, maka ia akan mengubahnya sesuai dengan keinginannya. Dampak pengaruh-mempengaruhi inilah yang menjadi pertimbangan ketika akan merancang sebuah interior ruang huni.

Pada bagian lain, desain interior tidak dapat melepaskan dirinya dari hakikat seni yang lekat pada dirinya. Seni tidak saja berkaitan dengan estetika, tetapi juga kreativitas dan inovasi. Suatu hal yang mustahil jika desain interior mengabaikan *sense of art* dalam proses pengerjaannya. Bukan seni yang 'liar' tidak terkendali, tetapi estetika, kreativitas, dan inovasi yang mengalir melalui prinsip-prinsip desain. Prinsip-prinsip inilah yang juga mendasari komposisi sebuah interior ruang huni.

Anggapan bahwa seni, baik yang bersifat murni maupun terapan terpisah dari pengetahuan perlu dikaji validitasnya ketika yang dibicarakan adalah bidang desain interior. Suatu karya desain interior tidak mungkin terwujud tanpa ada intervensi dari pengetahuan. Ia tidak muncul begitu saja, tetapi melalui sebuah proses panjang yang melibatkan banyak disiplin ilmu, sesuai dengan sifat desain interior yang multidisipliner. Tulisan singkat ini disusun dengan maksud untuk memperjelas posisi desain interior terhadap pengetahuan.

DESAIN INTERIOR DAN ILMU PENGETAHUAN

Sebagian orang mungkin tidak sependapat bahwa desain interior adalah satu bidang seni yang bersifat terapan. Mereka mungkin menganggap bahwa desain interior lebih dekat dengan bidang *engineering* atau teknik, khususnya

teknik arsitektur dan teknik sipil. Memang tidak dapat dipungkiri bahwa desain interior selalu berkaitan dengan bangunan ruang huni yang banyak berhubungan dengan aspek teknis konstruksi dan segala aspek pendukungnya. Dalam bidang desain interior, pengetahuan tentang konstruksi bangunan memang mutlak diperlukan sekalipun tidak sedetil dan serumit hal yang sama di bidang teknik arsitektur dan sipil. Barangkali secara sekilas dapat digambarkan bahwa teknik arsitektur lebih bersifat umum dalam menangani desain sebuah bangunan, meliputi eksterior, fasade, organisasi ruang, dan aspek teknis bangunan. Teknik sipil lebih berkonsentrasi pada rancangan konstruksi berikut penghitungan matematisnya. Desain interior berperan lebih spesifik dan detil menangani sisi dalam bangunan tersebut. Ruang-ruang yang terbangun diolah dan dikelola sehingga penghuninya merasa nyaman beraktivitas di dalamnya. *Lay out* ruang diatur sedemikian rupa, furniturnya dirancang menyesuaikan pemakai dan aktivitasnya, tata cahaya dirancang dengan tepat, beberapa aksesoris ruang, seperti lukisan, pigura foto, poster, planter, dipilih dan ditempatkan dengan pertimbangan-pertimbangan yang cermat, jendela di-*treatment* agar dapat berfungsi optimal sebagai pengatur *view* dan pengatur cahaya, dan sebagainya.

Rangkaian pekerjaan di atas, bagaimanapun, tetap membutuhkan *sense of art* dalam pelaksanaannya. Ini yang menyebabkan desain interior menjadi satu bagian yang sulit dipisahkan dari bidang seni. Tidak salah sebenarnya mengatakan bahwa desain interior adalah satu bidang seni rupa yang bersifat terapan. Sebab ketika kita berbicara seni maka kita juga akan berbicara tentang estetika. Pada kenyataannya, dalam desain interior, dominasi estetika sepertinya sulit untuk dielakkan. Apa yang muncul pertama kali dalam karya desain interior adalah estetika, utamanya estetika visual. Berapa persen peran estetika dalam karya desain interior? Rasanya sulit untuk menjawabnya dengan pasti. Namun jelas, estetika memiliki peran besar dalam desain interior.

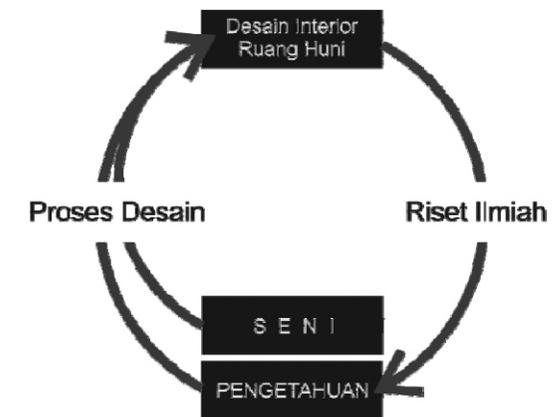
Sekalipun demikian, karena sifatnya terapan, maka desain interior tidak sekedar menuntut adanya apresiasi estetika. Lawson (2007:9) mengatakan bahwa desain melibatkan proses mental yang sangat terorganisir yang bisa memanipulasi pelbagai macam informasi, mencampurnya menjadi satu set ide koheren, dan pada akhirnya menghasilkan realisasi ide-ide tersebut. Informasi-informasi yang dimanipulasi tersebut menurut Markus (1966) berasal dari 4 sumber dasar: pengalaman desainer itu sendiri, pengalaman orang lain, riset yang ada, dan riset yang sama sekali baru. Proses merancang menjadi sebuah kegiatan yang kompleks. Mendasarkan diri pada proses penciptaan seni *ansich* saat merancang sepertinya sudah tidak relevan lagi saat ini. Bahkan Green (1974) mengatakan bahwa dalam mendesain, pendekatan "seni yang inspirasinya diperoleh tanpa sengaja" bisa dianggap tidak bertanggung jawab.

Oleh karenanya, desain interior menuntut adanya keterlibatan ilmu pengetahuan atau sains dalam proses pelaksanaannya. Hal ini sesuai dengan sifat desain sendiri yang cenderung interdisipliner. Seperti yang disuarakan oleh *Design Research Society* yang memandang aktivitas desain sebagai kegiatan interdisipliner dalam 2 hal: *pertama*, ia terdapat dalam beragam seni dan industri (fashion, arsitektur, perkerjasama, dan lain-lain); *kedua*, ia menyintesis informasi yang berasal dari serangkaian disiplin (ergonomi, sosiologi, psikologi, dll) (Walker, 2010:37). Keterlibatan cabang ilmu lain juga disorot oleh Yasraf A. Piliang (Walker, 2010:xi). Ia mengatakan bahwa desain melibatkan 3 cabang ilmu besar dengan intensitas tertentu dan dalam bentuk yang khusus, seperti (1) Ilmu Pengetahuan Alam (Fisika, Kimia, Biologi), Matematika, Rekayasa (Teknik Mesin, Teknik Elektro, dan sebagainya); (2) Ilmu Pengetahuan Sosial (Sosiologi, Ekonomi, Politik, Hukum); (3) Ilmu Kemanusiaan/Humaniora (Bahasa, Komunikasi, Psikologi, Antropologi, Filsafat), serta Estetika dan Ilmu-ilmu seni.

POLACYCLICAL

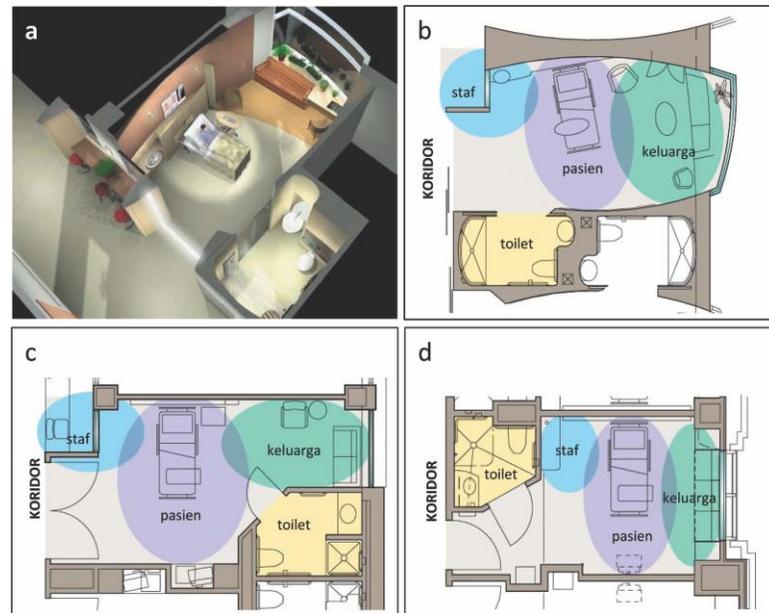
Hubungan antara desain interior dan pengetahuan dapat digambarkan sebagai hubungan yang *cyclical* (Gambar 1). Selain berdasarkan seni, desain interior sebuah ruang hunian dibangun berdasarkan pengetahuan-pengetahuan yang relevan. Pengetahuan dari berbagai bidang tersebut didapatkan melalui riset-riset ilmiah. Desain interior sebuah ruang hunian tidak serta merta dan secara instan menghasilkan pengetahuan tanpa ada langkah-langkah riset. Pengetahuan dapat dihasilkan setelah riset ilmiah dilakukan ketika ada persoalan-persoalan muncul dari desain yang ada. Hasil dari riset tersebut digunakan sebagai pengetahuan untuk menciptakan desain yang baru. Desain interior yang baru tersebut diproyeksikan sebagai penyempurnaan desain-desain yang pernah ada. Persoalan-persoalan yang menyertai desain yang lama diharapkan dapat direduksi dengan pengetahuan-pengetahuan baru yang mendasari desain baru.

Pada perkembangannya, desain baru biasanya juga tidak *totally* bebas dari persoalan. Sebab persoalan baru akan muncul seiring dengan perkembangan jaman dan dinamika aktivitas manusia. Melalui riset ilmiah, persoalan-persoalan yang mungkin timbul tersebut diteliti dan dicarikan upaya solutifnya untuk dapat digunakan sebagai dasar desain baru lagi. Begitu seterusnya, membentuk pola *cyclical* antara desain interior dengan pengetahuan.



Gambar 1. Pola Hubungan *Cyclical*

Dalam bidang desain interior, riset yang bersifat evaluatif menjadi penting untuk dilaksanakan. Riset ini lebih banyak bertujuan untuk menyelidiki hubungan antara desain tersebut dengan manusia penggunaannya. Riset jenis ini banyak melibatkan bidang ilmu lain. Sebagai contoh, riset yang dilakukan oleh Daykin, dkk (2005) menghasilkan temuan bahwa aspek-aspek seni, desain, dan lingkungan dapat mempengaruhi kesehatan, baik efek fisik, psikologis, klinis, maupun perilaku. Menurut riset tersebut, penonjolan benda seni dalam sebuah lingkungan perawatan kesehatan mampu mengurangi tingkat kecemasan dan depresi pada pasien. Hal ini diperkuat dengan penelitian Ortega-Andeane (1991) yang menemukan bahwa stres yang ditimbulkan oleh desain ruang pasien rumah sakit yang buruk dapat berkontribusi pada kemunculan perasaan *hopelessness* (tidak punya harapan), cemas, dan frustrasi pada pasien. McKahan (1997, dalam Blumberg & Devlin, 2006) menyebutkan sasaran desain secara lebih spesifik untuk menciptakan ruang rawat inap rumah sakit yang humanis dan menyembuhkan. Sasaran tersebut adalah *view* (pandangan) ke arah luar (alam), akses ke luar, desain langit-langit, perlengkapan akustik (tata suara), *artwork*, dan warna ruang. Kesadaran dari para praktisi medis tentang pentingnya desain interior ruang rawat inap memang baru beberapa dekade belakangan ini muncul. Kesadaran itu menimbulkan pendapat bahwa pengobatan konvensional dan teknologi canggih semestinya dikombinasikan dengan desain interior yang *supportive* agar tercipta efektifitas penanganan kesehatan secara menyeluruh (Gambar 2). Kombinasi itulah yang menjadi substansi dari Teori *Supportive Design* yang lahir dari riset-riset yang dilakukan oleh Roger S. Ulrich (1991). Riset-riset tersebut banyak melibatkan bidang kesehatan dan psikologi.



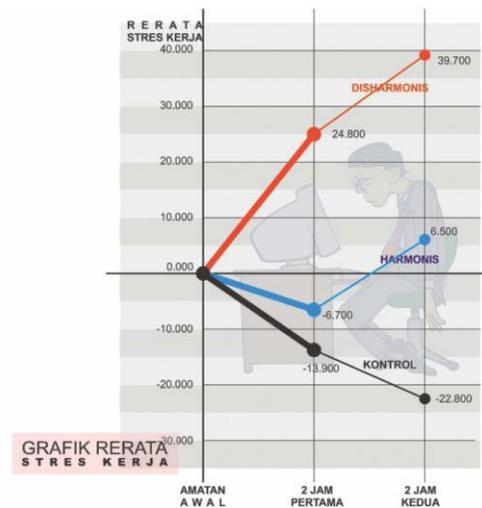
Gambar 2. Interior sebuah ruang rawat inap yang dirancang berdasarkan riset. Staf (perawat) masih dapat memantau pasien meski berada di luar ruang. Toilet berada di dekat koridor, sehingga view ke arah luar melalui jendela terbuka lebar. *Space* untuk keluarga pasien cukup lebar, sehingga masih bisa mengerjakan aktivitas tulis-menulis dengan leluasa (a & b). Bandingkan dengan lay out di bawahnya (c & d).

Sumber: Terry Zborowsky, International Academy for Design & Health.

Riset eksploratif tentang desain interior yang terkait dengan bidang kesehatan telah banyak dilakukan pula. Seperti riset tentang kriteria ideal desain interior ruang rawat inap khusus remaja (Blumberg & Devlin, 2006). Riset tersebut menemukan bahwa remaja lebih suka warna ruang yang *cheerful* dan dekorasi yang warna-warni tetapi tidak menyukai sesuatu yang dapat diasosiasikan dengan masa kanak-kanaknya, misalnya tokoh kartun Teddy Bear, badut, balon, dan sebagainya. Mereka juga menginginkan *space* di dinding ruang untuk memasang poster bergambar sesuatu yang disenanginya. Hal itu berbeda dengan temuan riset yang melibatkan anak-anak sebagai subjeknya. Riset tersebut berbicara tentang preferensi anak-anak terhadap tema desain dan warna interior rumah sakit (Coad & Coad, 2008). Tema desain yang paling disukai anak-anak usia 3-10 tahun adalah tema laut, air, atau pantai. Riset tersebut juga menyimpulkan bahwa warna yang paling disukai anak-anak adalah warna biru-sedang. Jika berada dalam sebuah komposisi, warna biru-sedang, biru-pastel, dan netral ternyata paling banyak disukai.

Pengetahuan berdasarkan riset dalam bidang desain juga melibatkan bidang sosial, ekonomi, manajemen, dan industri. Seperti riset tentang faktor sosial dan fisik yang terjadi dalam sebuah *coffe shop* (Waxman, 2006). Riset tersebut merekomendasikan bahwa ada lima karakteristik kunci yang harus dipertimbangkan dalam mendesain interior *coffe shop*, yaitu: kebersihan, aroma (bau-bauan), pencahayaan, furnitur yang nyaman, dan *view* ke arah luar ruang. Temuan lainnya adalah bahwa atmosfer interior *coffe shop*, secara sosial, ternyata mampu mendorong tumbuhnya kelekatan terhadap komunitas yang sering berada di dalamnya. Riset lainnya adalah riset tentang instrumentalitas, estetika, dan simbolisme dalam interior ruang kerja (Vilnai-Yavetz dkk, 2005). Riset tersebut menemukan bahwa ada 3 dimensi dalam desain ruang kantor: instrumentalitas (berkaitan dengan kegunaan dan ergonomi), estetika (berkaitan dengan persepsi), dan simbolisme (menunjuk pada asosiasi yang muncul dari sebuah desain). Temuan lainnya adalah bahwa instrumentalitas ternyata berhubungan dengan tingkat kepuasan dan efektivitas pekerja, sedangkan estetika berhubungan dengan kepuasan kerja, tetapi simbolisme tidak memiliki hubungan dengan keduanya.

Riset lain yang berkaitan dengan lingkungan kerja adalah riset tentang ruang personal, susunan tempat duduk, dan privasi di lingkungan kerja (Sommer, 1969), juga riset tentang komposisi warna ruang kerja (Prasetya, 2007) yang menghasilkan temuan bahwa komposisi warna harmonis dapat mereduksi peningkatan stres kerja, komposisi disharmonis secara signifikan meningkatkan stres kerja, sedangkan komposisi warna netral cenderung menurunkan stres kerja (lihat Gambar 3). Riset ini membantu perancangan interior ruang kerja sesuai dengan tingkatan potensi stres yang ditimbulkan oleh pekerjaan-pekerjaan tertentu. Masih terkait dengan ruang kerja, Wells, dkk (2007) melakukan riset tentang personalisasi ruang kerja. Riset ini menemukan bukti bahwa personalisasi ruang kerja memiliki efek yang membantu pekerja menghindarkan stres, membantu meluapkan ekspresi, bahkan secara intens menjaga suatu kondisi emosi yang diharapkan. Personalisasi ruang kerja selain menjauhkan pekerja dari kejenuhan akibat pekerjaan, juga memiliki fungsi ekspresi kepribadian, keunikan individual, status dalam lembaga di mana ia bekerja, dan kelompok afiliasinya.



Gambar 3. Grafik Dinamika Stres Kerja.

Gambar ini memperlihatkan peningkatan dan penurunan stres kerja pada 3 ruang kerja yang memiliki komposisi warna yang berbeda-beda, Harmonis, Disharmonis, dan Netral selama 4 jam eksperimen.
Sumber: Prasetya (2007).

Terkait dengan industri, Prasetya dan Nugroho (2009) melakukan sebuah riset tentang pengelolaan limbah kayu untuk produk *home accessories*. Riset tersebut menghasilkan rekomendasi-rekomendasi desain *home accessories* (aksesoris ruang) yang dihasilkan dari hasil pemanfaatan limbah industri mebel kayu. Riset ini memiliki kontribusi pada isu *green design* dengan meminimalkan material kayu yang terbuang sekaligus mengolahnya menjadi barang yang memiliki *value*. Riset bidang industri lainnya adalah riset tentang *workstation* bagi penyetrika di industri *laundry* (Tarwaka, dkk, 2004). Output riset ini adalah sebuah prototipe desain kursi kerja bagi penyetrika yang bentuknya menyerupai sadel sepeda. Hasil riset-riset tersebut menjadi dasar bagi perancangan berikutnya. Dan karena bersifat *cyclical*, maka desain yang dihasilkan nantinya juga dapat menjadi objek penelitian untuk menghasilkan pengetahuan yang baru.

Tujuan dari proses yang bersifat *cyclical* tersebut adalah semata-mata untuk meningkatkan kualitas desain di masa-masa yang akan datang. Konsep utama desain interior sebenarnya adalah perubahan ruang hunian menuju suatu kondisi yang lebih baik. Tentunya hal tersebut harus dilandasi oleh komitmen moral untuk mengubah yang sudah ada dengan sesuatu yang baru yang lebih baik. Komitmen tersebut menurut Dormer (2008:228) harus diperkuat dengan kesadaran bahwa semua perubahan hendaknya cermat, dan tidak didasarkan pada

angan-angan, tetapi pada pengetahuan – terutama pengetahuan melalui riset dan sains terapan tentang berbagai konsekuensi dari desain kita terhadap kesehatan kita, spesies-spesies lain, dan dunia secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Desain interior tidak pernah sempurna. Selalu ada celah kekurangan yang menimbulkan persoalan baru. Persoalan itulah yang membuat bidang desain interior menjadi bidang ilmu yang dinamis, sebab dari persoalan-persoalan yang ditimbulkan sebagai dampak desain interior ruang huni itulah rangsangan untuk melakukan riset muncul. Pada gilirannya muncul pengetahuan-pengetahuan baru yang berasal dari temuan riset tersebut. Berdasarkan pengetahuan inilah akan muncul desain-desain interior yang baru yang lebih berkualitas dan lebih mendekati sempurna. Pola *cyclical* inilah yang dimiliki oleh hubungan antara desain interior dengan ilmu pengetahuan.

Tidak dapat diragukan lagi bahwa desain interior dengan bantuan berbagai disiplin menjadi subjek dan objek yang dapat menghasilkan pengetahuan melalui riset-riset ilmiah. Peluang riset yang sangat lebar dengan objek-objek kajian yang hampir tak terbatas yang berkaitan dengan desain interior kiranya dapat dijadikan sebagai tantangan untuk meneliti bagi individu-individu yang *concern* dengan permasalahan desain interior.

DAFTAR PUSTAKA

- Coad, Jane & Coad, Nigel. 2008. Children and Young People's Preference of Thematic Design and Colour for Their Hospital Environment. *Journal of Child Health Care*. 12 (1) 33-48
- Blumberg, Rachel & Devlin, Ann S. 2006. Design Issues in Hospitals: The Adolescent Client. *Environment and Behavior*. 38 (3) 293-317
- Daykin, N., Byrne, E., Soteriou, T., & O'Connor, S. 2005. The Impact of Art, Design, and Environment in Mental Healthcare: A Systematic Review of The Literature. *The Journal of The Royal Society for the Promotion of Health*. 128 (2) 85-94
- Dormer, Peter. 2008. *Makna Desain Modern: Budaya Material, Konsumerisme, (Peng)Gaya(an)*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Green, P. 1974. *Design Education: Problem Solving and Visual Experience*. London: Batsford
- Lawson, Bryan. 2007. *How Designers Think* atau *Bagaimana Cara Berpikir Desainer*. Terjemahan Harfiah Widiawati. Yogyakarta: Jalasutra
- Markus, T.A. 1966. The Role of Building Performance Measurement and Appraisal in Design Method, dalam G. Boradbert dan A. Ward (eds). *Design Methods in Architecture*. London: Lund Humphries

- Ortega-Andeane.1991. Physical, Comfort, Social Contact, Wayfinding as Indicators of Stress in A Hospital Environment. Dalam J. Urbina-Soria, P. Ortega-Andeane, & R. Bechtel (eds), *Proceeding of the Twenty-Second Annual Conference of The Environmental Design Research Association: Oaxtepec, Morelos, Mexico*. Oklahoma City: Environmental Design Research Association.
- Prasetya, Rahmawan D. 2007. Pengaruh Komposisi Warna Ruang Kerja terhadap Stres Kerja, *Lintas Ruang: Jurnal Pengetahuan dan Perancangan Interior*. 1 (1)07-16.
- _____. 2010. *Peran Aktif Desainer Interior dalam Industri Kreatif*. Makalah disampaikan dalam Seminar Akademik Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta Tahun 2010. Yogyakarta. 23 Oktober 2010
- Prasetya, Rahmawan D. & Nugroho, Martino D. 2009. *Potensi Limbah Kayu Industri Mebel untuk Produk Home Accessories*. Makalah disampaikan dalam Workshop Trend Design-Home Accessories 2009. Yogyakarta. 16 November 2009
- Sommer, R. 1969. *Personal Space: The Behavioral Basis of Design*. New Jersey: Prentice Hall9
- Tarwaka, Bakri, S.H.A., & Sudiajeng, L. 2004. *Ergonomi untuk Keselamatan, Kesehatan Kerja, dan Produktivitas*. Surakarta: Uniba Press
- Ulrich, Roger S. 1991. Effects of Interior Design in Wellness: Theory and Recent Scientific Research. *Journal of Healthcare Design* (3) 97-109
- Vilnai-Yavetz, I., Rafaeli, A., Yaacov, C.S. 2005. Instrumentality, Aesthetics, and Symbolism of Office Design. *Environment and Behavior*. 37 (4)533-551
- Walker, John A. 2010. *Design History and The History of Design atau Desain, Sejarah, Budaya: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Terjemahan Laily Rahmawati. Yogyakarta: Jalsutra
- Waxman, Lisa. 2006. The Coffe Shop: Social and Physical Factors Influencing Attachment. *Journal of Interior Design*. 31 (3) 35-53
- Wells, Meredith M. 2007. Workspace Personalization and Organizational Culture: Does Your Workspace Reflect You or Your Company? *Environment and Behavior* 39 (5) 616-634