

Desain Interior Perpustakaan

Sebuah Pengantar

Miyarso Dwi Ajie, M.I.Kom

Prodi Perpustakaan dan Informasi | Universitas Pendidikan Indonesia

A. pengantar

Desain interior merupakan karya seni yang mengungkapkan dengan jelas dan tepat tentang tata kehidupan manusia dari suatu masa melalui media ruang. Istilah desain pertama kali berasal dari bahasa Perancis "dessiner", yang berarti "menggambar", kadang-kadang juga diartikan dalam pengertian perancangan. Sedangkan dalam kamus Indonesia-Inggris dari John M. echols, kata 'desain' berarti: potongan model, pola, konstruksi, mode, tujuan, rencana. Sedangkan dalam kamus Webster pengertian design: adalah gagasan awal, rancangan, perencanaan, pola, susunan, rencana, proyek, hasil yang tepat, produksi, membuat, mencipta, menyiapkan, menyusun, meningkatkan, pikiran, maksud, keselarasan dan seterusnya. Batasan lain mengenai desain diungkap juga oleh Professor Bruce Archer (1777) yaitu:

Design is the area of human experience, skill and knowledge that reflects man's concern with the appreciation and adaption of his surroundings in the light of his material and spiritual needs. In particular, it relates -with configuration, composition, meaning, value and purpose in man-made phenomena.

(Desain adalah bidang keterampilan, pengetahuan, dan pengalaman manusia yang mencerminkan keterkaitannya dengan apresiasi dan adaptasi lingkungannya ditinjau dari kebutuhan-kebutuhan kerohanian dan keberadaannya. Secara khusus, desain dikaitkan dengan konfigurasi, komposisi, arti, nilai dan tujuan dari fenomena buatan manusia). (Jachari, 1986:23)

Sedangkan yang dimaksud dengan "interior" adalah ruang dalam yang berkenaan dengan tata ruang. Sehingga bila diartikan desain interior merupakan gagasan awal, perencanaan, pola yang dapat diperuntukan bagi suatu ruangan atau sudut perancangan dari bagian dalam suatu bangunan sehingga ruangan tersebut memiliki nilai keindahan (estetika).

Arsitek Francis D.K. Ching mendefinisikan desain interior sebagai perencanaan, penyusunan tata ruang, dan perancangan ruang di dalam bangunan. Pengaturan fisik ini memenuhi kebutuhan dasar manusia akan naungan dan perlindungan; pengaturan ini mengatur tahapan dan mempengaruhi bentuk aktivitas penggunaannya; pengaturan ini mengeluarkan aspirasi pengguna dan mengekspresikan ide yang menemani tindakan-tindakan

pengguna; pengaturan ini mempengaruhi pandangan, mood, dan kepribadian pengguna (Ching, 2011:36)

Suptandar (1999), mendefinisikan desain interior sebagai karya arsitek / desainer yang khususnya menyangkut bagian dalam dari suatu bangunan, bentuk-bentuknya sejalan perkembangan ilmu dan teknologi yang dalam proses perancangan selalu dipengaruhi unsur-unsur geografi setempat dan kebiasaan-kebiasaan sosial yang diwujudkan dalam gaya-gaya kontemporer. (Suptandar 1999: 11).

Berdasarkan definisi-definisi diatas maka dapat dibuat kesimpulan bahwa desain interior bertujuan untuk menata kehidupan manusia menjadi lebih baik yang diungkapkan melalui media tata ruang. Desain interior merancang bagian dalam bangunan yang mempertimbangkan mulai dari fungsi ruang, suasana, elemen ruang, pemilihan material, sosial budaya, gaya hidup hingga pertimbangan teknis penataan ruang yang bertujuan untuk memperbaiki fungsi dan memperkaya nilai estetis.

Seiring dengan kemajuan ilmu arsitektur, desain interior yang semula merupakan kebutuhan tersier, menjadi kebutuhan primer yang sangat penting dalam memvisualisasikan keinginan, emosi dan perasaan pengguna ruang dengan ruangan yang ia tempati. Sehingga desain interior menjadi sesuatu yang sangat diperlukan saat ini.

B. Maksud dan Tujuan Desain Interior

Pada mulanya desain interior hanya menitikberatkan pada fungsi semata tetapi pada perkembangan selanjutnya, desain interior mempunyai jangkauan yang lebih jauh lagi yaitu dengan mencangkup semua unsur-unsur keindahan dari berbagai macam aspek sehingga pada akhirnya memberikan kepuasan fisik dan emosional bagi pengguna ruang atau dengan kata lain yaitu bahwa desain interior haruslah dapat memenuhi berbagai kebutuhan pengguna secara memuaskan. Perancang harus berusaha menciptakan suasana interior sedemikian rupa agar mampu memberikan perlindungan, keamanan, kenyamanan, dan menimbulkan rasa betah dalam suasana yang terjalin dengan lingkungan sekitarnya. (Suptandar, 1999: 38)

Tujuan dari desain interior itu menurut Ching (2011: 36) adalah untuk memperbaiki fungsi, memperkaya nilai estetis dan meningkatkan aspek psikologis dari ruang interior. Sedangkan Suptandar berpendapat tujuan desain inteior adalah "untuk menciptakan suasana akrab dengan lingkungan sekitar, menyediakan fasilitas-fasilitas, serta keterkaitannya antara lingkungan dan elemen keindahan" (Suptandar, 1999:9). Terlihat peranan desain interior semakin jelas dengan eratnya hubungan antar manusia dengan arsitektur, terlebih lagi pada perkembangan teknologi saat ini, yaitu dengan diciptakannya perlengkapan-perengkapan dan peralatan-peralatan baru yang canggih untuk kebutuhan manusia.

Tujuan desain apapun adalah menyusun bagian-bagiannya menjadi satu kesatuan terpadu untuk mencapai sasaran tertentu. Dalam desain interior, elemen-elemen yang dipilih diatur ke dalam pola tiga dimensi menurut pedoman fungsi, estetika, dan perilaku. Hubungan

antar elemen yang ditetapkan oleh pola ini pada akhirnya menentukan ciri visual dan kesesuaian fungsi ruang interior tertentu serta mempengaruhi cara kita merasakan dan menggunakannya.

Konsep perancangan desain interior tidak hanya berlandaskan pada fungsionalisasi atau kegunaan semata meskipun asas fungsionalitas tetap dominan, tetapi kelak bukan satu-satunya faktor penentu keberhasilan di dalam perancangan interior. Christian Norberg dan Schulz (dalam Suptandar, 1999: 43) menyatakan bahwa perancangan ruang-ruang suatu bangunan mencakup empat tugas yaitu; *functional frame*, *Physcal Control*, *Social environment*, dan *cultural symbolization*. Inilah suatu pertanda bahwa rancangan desain interior tidak cukup hanya berorientasi pada pemenuhan fungsional semata melainkan juga dituntut oleh aspek-aspek lainnya.

C. IFLA

IFLA adalah kepanjangan dari *International Federation of Library Associations and Institutions*, atau diterjemahkan menjadi Federasi Internasional Asosiasi Pustakawan dan Institusi Perpustakaan, adalah badan internasional terkemuka yang mewakili kepentingan perpustakaan dan layanan informasi dan pemustaka. Lembaga ini merupakan perwakilan dunia dari asosiasi pustakawan dan perpustakaan serta profesi informasi lainnya. Didirikan di Edinburgh, Skotlandia, pada tahun 1927 pada sebuah konferensi internasional. IFLA sekarang memiliki 1600 anggota di 150 negara di seluruh dunia.

IFLA adalah organisasi internasional yang independen, non-pemerintah, dan bersifat non-profit. Tujuan IFLA adalah untuk:

- Mempromosikan standar tinggi untuk layanan perpustakaan dan informasi
- Mendorong pemahaman luas dari nilai layanan perpustakaan & informasi yang baik
- Mewakili kepentingan anggota IFLA di seluruh dunia.

C.1. IFLA Checklist of Library Interior Design and Finishing (Library Building Design Consideration)

IFLA *Library Building Design Consideration* adalah merupakan *checklist* pertimbangan desain gedung perpustakaan yang diterbitkan oleh *International Federation of Library Association* (IFLA) untuk mencapai beberapa tujuan yaitu:

- a) Untuk membantu program tim pembangunan desain ruang perpustakaan yang terdiri dari pustakawan, arsitek, administrator, dan anggota lainnya.
- b) Sebagai panduan berbagai tahapan proses desain perpustakaan, untuk memastikan bahwa semua ruang yang diperlukan serta fungsinya dapat berjalan dengan baik.
- c) Untuk mengaktifkan evaluasi ruang perpustakaan yang ada sebagai bagian dari proses penilaian kebutuhan perpustakaan.
- d) Untuk menyediakan data dan dukungan pihak perpustakaan guna presentasi kepada lembaga penaug dan *stakeholder*.

Dalam daftar pertanyaan (*checklist*) *IFLA Library Building Design Consideration* ini, pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan mengenai setiap aspek ruang dan fungsi gedung perpustakaan. Tujuan dari pertanyaan-pertanyaan ini adalah untuk memastikan bahwa tim evaluasi pembangunan ruang dan program perpustakaan tidak mengabaikan unsur-unsur bangunan dan memastikan bahwa tidak ada elemen utama dari desain perpustakaan yang terabaikan.

Checklist of library building design consideration ini adalah alat yang berguna untuk program dan perencanaan bangunan perpustakaan yang ada maupun potensial untuk diadakan. Sebagian besar lingkup dasar yang tercantum dalam *checklist* diperuntukan untuk perguruan tinggi (universitas), perpustakaan umum, perpustakaan sekolah, dan perpustakaan khusus. *Checklist of library building design consideration* ini relatif mudah untuk diadaptasi guna memenuhi persyaratan dari hampir semua jenis perpustakaan. Dalam *checklist of library building design consideration* ini terdapat 13 bab yaitu;

1. *Building planning and architecture*
2. *Library site selection*
3. *General exterior consideration*
4. *Interior organization of library buildings*
5. *Compliance with ADA Accessibility Guidelines*
6. *Telecommunications, electrical, and miscellaneous equipment*
7. *Interior design and finishes:*
 - a) *Service desks*
 - b) *Seating*
 - c) *Tables*
 - d) *Lighting*
 - e) *Windows*
 - f) *Flooring*
 - g) *Walls*
 - h) *Color*
 - i) *Equipment list*
8. *Book stacks and shelving*
9. *Building systems*
10. *Safety and security*
11. *Maintenance of library building and property*
12. *Building occupancy and pros-occupancy evaluation*
13. *Groundbreaking and dedication ceremonies*

D. Persepsi Ruang Interior

Desain interior harus mengandung makna yang jelas melalui persepsi yang berhasil diungkapkannya. Elemen ruang harus mampu ikut mendukung dan memperkuat fungsi ruang sehingga mudah untuk dikenal kegiatan apa yang terjadi di dalam ruang tersebut beserta ragam fasilitas yang harus dipenuhi keberadaannya. Kejelasan persepsi dari suatu ruang interior harus mudah di mengerti oleh setiap orang disebabkan oleh keberhasilan atau cara pengorganisasian.

Ruang interior dikenali dengan mengkaji elemen-elemen yang terkandung di dalamnya. Ruang selalu melingkupi keberadaan manusia dan melalui volume ruangnya manusia bergerak, melihat bentuk-bentuk benda, mendengar suara-suara, merasakan angin bertiup dan mencium bau semerbak. Pada ruang, bentuk visual, kualitas cahaya, dimensi dan skala, bergantung seluruhnya pada batas-batas yang telah ditentukan oleh unsur-unsur bentuk. Jika ruang telah ditetapkan, dilingkungi dan diorganisir oleh unsur-unsur bentuk, maka ketika itulah interior menjadi sebuah realitas. Interaksi adalah suatu aksi atau tindakan yang saling timbal balik, hal yang saling mempengaruhi. Manusia melakukan aksi terhadap lingkungan atau merubah keadaan lingkungannya, serta bereaksi terhadap keadaan lingkungan. Keadaan lingkungan yang berbeda dapat menyebabkan reaksi yang berbeda bagi seseorang. Individu melakukan aksi terhadap individu lain, begitu pula sebaliknya sehingga menyebabkan terjadi suatu interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis antara perseorangan, perseorangan dengan kelompok, dan antara kelompok dengan kelompok (Tubbs, 1984: 5).

Komunikasi merupakan inti dari interaksi antar individu, dapat terjadi secara verbal yaitu dengan kata-kata, maupun non-verbal yaitu dengan petunjuk. Petunjuk non-verbal dalam komunikasi terdiri dari petunjuk visual dan petunjuk vokal. Petunjuk visual antara lain adalah ekspresi wajah, kontak pandangan, posisi maupun gerakan tubuh, penampilan fisik seseorang, dan sebagainya. Seseorang dapat mengetahui tanggapan orang lain yang diajak berkomunikasi, positif atau negatif, melalui ekspresi wajahnya. Interaksi antara individu dengan individu lain pada dasarnya adalah sebuah proses komunikasi, interaksi individu dengan ruang dan lingkungan hidupnya akan menyangkut masalah psikologis karena berkaitan dengan kepribadian (*personality*). Persepsi dan tingkah laku yang merupakan keluaran (*output*) dari kepribadian individu adalah bagian dari proses interaksi antara kepribadian dengan ruang dan lingkungan hidupnya, karena ruang dan lingkungan tersebut mengandung stimuli (rangsang-rangsang) yang kemudian “dibalas” dengan respons-respons oleh kepribadian yang bersangkutan. Respons-respons ini tidak lain adalah yang membentuk persepsi dan tingkah laku yang dimaksud (Nimpoeno, 1983: 4).

Untuk memperoleh pengertian mengenai kepribadian (*personality*), tingkah laku dan proses interaksi, akan terlebih dahulu dijabarkan pengertian masing-masing. Kepribadian pada dasarnya memperlihatkan:

- a) Penyesuaian diri individu dengan ruang dan lingkungannya.
- b) Adanya aspek-aspek unik dalam tingkah laku individu.
- c) Makna individu sebagai ‘stimulus sosial’ bagi lingkungan
- d) Adanya karakteristik organik yang khas pada individu yang dapat dideskripsi dan diukur.

Tingkah laku dilandasi oleh asumsi-asumsi:

- a) Tingkah laku selalu ada sebab-sebabnya (*caused*)
- b) Tingkah laku selalu bermotivasi (*motivated*)
- c) Tingkah laku selalu bertujuan (*goal oriented*).

Proses interaksi manusia terhadap lingkungan hidupnya tidak hanya secara kongkrit, tetapi juga dalam bentuk imajinasinya. Manusia memiliki daya antisipasi dan dapat membayangkan kondisi lingkungan untuk waktu yang akan datang. Atas dasar inilah manusia mampu merubah lingkungan dan ruang kehidupannya agar lebih sesuai dengan kondisi dirinya

di waktu mendatang. Karenanya manusia menghadapi lingkungan alamiah dan juga lingkungan buaatannya sendiri. Proses psikologis interaksi antara manusia dengan lingkungan dan ruang memperlihatkan suatu proses yang sifatnya timbal balik. Lingkungan menurut wawasan spasial dan temporal memberikan stimulus yang mempengaruhi sistem kepribadian manusia di dalamnya dan merupakan proses persepsi, motivasi, sistem kognisi dan kebiasaan tingkah lakunya. Sesuai dengan tingkatan pengalaman serta orientasi nilai budaya yang melatarbelakangi sistem kepribadiannya, manusia akan memberikan respons-respons terhadap stimulus dari lingkungan tadi dalam bentuk tingkah laku atau tindakan, yang akan memberikan pengaruh terhadap lingkungan tersebut.

Setiap kepribadian akan memberikan respons sebagai tanggapan terhadap lingkungan spasial di sekelilingnya dalam tindakan atau tingkah laku yang berbeda karena proses di dalam sistem kognisi, persepsi dan motivasi dalam kepribadian tersebut juga mengandung perbedaan. Kemudian ditambah lagi dengan orientasi nilai budaya serta pengalaman-pengalaman dibelakangnya juga tidak sama. Karenanya masing-masing kepribadian atau personalitas manusia akan memiliki tingkat penyesuaian diri dengan lingkungannya berbeda, dan memperlihatkan adanya aspek-aspek yang unik pada masing-masing individu.

Respons terhadap lingkungan yang berbeda ditambah dengan unsur-unsur dan latar belakang sosial pada masing-masing pribadi kemudian juga akan memberikan makna individu sebagai 'stimulus sosial' bagi lingkungannya. Persepsi merupakan bagian terawal dalam sistem kepribadian yang menangkap stimulus dari ruang dan lingkungan spasial. Psikologi diartikan sebagai '*sensation plus interpretation*' atau juga pengamatan yang secara langsung dikaitkan dengan suatu makna tertentu. Proses yang melandasi persepsi senantiasa berawal dari adanya 'informasi' dan stimulus dari lingkungan dan suasana ruang.

Motivasi menurut pengertian psikologi (Nimpoeno, 1983:6) adalah suatu kompleksitas proses fisik-psikologik yang bersifat energetik (dilandasi oleh adanya energi), keterangsangan (disulut oleh stimulus) dan keterarahan (tertuju pada sasaran). Sesuai dengan arah pemunculannya, proses motivasi dapat pula dibedakan antara faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu maupun yang dari luar dirinya:

1. '*push-factors*' adalah hal-hal pada diri individu yang mampu mendorong timbulnya motivasi, seperti berbagai macam kebutuhan organis, psikis dan sosial,
2. '*pull-factors*' adalah hal-hal yang berada pada lingkungan di luar individu yang dapat merangsang timbulnya motivasi, seperti sarana dan prasarana untuk memenuhi kebutuhan seperti iklan, pameran, dan lain-lain.

Bentuk-bentuk interior banyak mengandung '*pull-factors*' atau paling tidak dapat merangsang munculnya '*push-factors*' pada individu. Bahkan tidak hanya berhenti disini, unsur-unsur interior tadi dapat bersifat menentukan arah gerakan dan tindakan individu, yaitu menurut approach-modus atau menurut avoidance-modus. Sehingga dengan demikian bentuk-bentuk interior secara sengaja atau tidak sengaja dapat juga menimbulkan konflik pada individu sebagai user, yakni menurut tiga kualitas seperti dijabarkan tadi. Setiap konflik akan disertai 'ketegangan' emosional. Peredaan ketegangan tersebut dapat dicapai dengan menemukan suatu solusi konflik.

Maka suatu masalah interior yang antara lain disulut oleh adanya '*motivational conflict*' menurut salah satu bentuk tadi, menuntut adanya suatu solusi. Contoh yang dapat dikemukakan di sini misalnya: Ruang duduk atau ruang keluarga dengan balkon, yang pemandangannya keluar terarah pada lembah yang indah, menarik untuk didekati, tetapi balkon terlalu sempit sehingga sebagai objek persepsi, ia akan menimbulkan konflik (*approach-avoidance conflict*). Jendela yang tidak proporsional dan terlalu kecil, kemungkinan akan menimbulkan konflik untuk 'didekati' atau 'tidak' (*approach-avoidance conflict*). Di sudut-dalam pada ruang duduk atau ruang keluarga ada house-bar yang kemungkinan akan dipersepsi sebagai obyek yang paling menarik untuk 'didekati' (*approach-approach conflict*). Untuk setiap konflik motivasi yang kemungkinan akan terjadi dapat menjadi pertimbangan dan bahkan dimanfaatkan untuk suatu solusi desain, tergantung pada keperluannya.

Dengan demikian dapat dimengerti bahwa interaksi antara individu dengan ruang dan lingkungannya tidak lain adalah merupakan masalah psikologis yang berkaitan dengan kepribadian (*personality*) individu tersebut. Segala sesuatu yang ada dalam ruang dan lingkungan spasial di sekeliling individu berpotensi mengandung stimuli (rangsang-rangsang) yang mempengaruhi kepribadian. Proses interaksi secara psikologis ini yaitu dengan melewati proses 'penangkapan' oleh persepsi dan diolah sistem kognisi yang melibatkan imajinasi, proses berfikir (*thinking*), bernalar (*reasoning*), dan proses pengambilan keputusan. Proses pada sistem kognisi ini, bersama-sama dengan kompleksitas dari proses motivasi akan memberikan pengaruh pada pola tingkah laku atau kegiatan maupun tindakan.

Elemen lain yang bersifat non-fisik dari suatu ruang adalah elemen-elemen sosial budaya yang merupakan kumpulan dari banyak 'kekuatan' yang mempengaruhi kepribadian secara individual. Stimulus yang datang sebagai elemen sosial maupun elemen budaya yang dibawa orang lain dan lingkungan sekitar dapat mempengaruhi interaksi dalam bentuk elemen non-fisik suatu ruang. Status individu-individu secara sosial yang melakukan kegiatan dalam ruang, maupun bentuk peristiwa secara budaya yang terjadi di dalamnya jelas akan berpengaruh terhadap interaksi ruang dalam bentuk elemen non-fisik. Elemen-elemen fisik dan non-fisik tersebut bekerja sama untuk menciptakan "*setting*" suatu ruang.

Unsur-unsur pembentuk ruang itu terdiri atas unsur horizontal dan vertikal. Unsur horizontal terbentuk dari bidang datar, merupakan bidang yang dipijak sifatnya sebagai permukaan alas atau dasar pijakan, dan bidang ambang atas, merupakan bidang dasar yang melayang, yaitu bidang horizontal yang diletakkan di atas permukaan sehingga membentuk volume ruang diantaranya.

Sedangkan unsur vertikal merupakan bidang atau sisi yang membentuk ketinggian. Unsur-unsur dasar inilah yang membentuk ruang secara fisik, sehingga untuk mendeskripsikan ruang, dapat dilakukan dengan menelusuri unsur-unsur dasar yang membentuk ruang tersebut. Unsur-unsur dasar ini bisa hadir bersamaan dengan warna, cahaya, tekstur dan pola suatu permukaan bidang, yang akan mempengaruhi persepsi terhadap bobot visual, proporsi dan dimensinya.

Persepsi yang ditimbulkan masing-masing individu dalam rangka penelaahan ruang seringkali berbeda satu sama lain. Hal ini disebabkan oleh orientasi nilai budaya serta pengalaman individu sebagai latar belakangnya yang berbeda dan perbedaan penggarapan terhadap unsur-unsur dasar pembentuk ruang tersebut. Sehingga suatu ruang memiliki "jiwa"-nya masing-masing yang dirasakan apabila dalam penelaahannya dilakukan usaha pencarian

pemaknaan yang lebih dalam daripada sekedar pemenuhan fungsinya saja. Jiwa atau “spirit” yang dimaksud tidak lain adalah suasana yang dirasakan dalam menelaah ruang, kemudian menjadi stimulus yang berpengaruh pada individu dalam bentuk pengalaman ruang. Dengan demikian, maka suasana tidak hanya terjadi karena adanya manusia di dalam ruang, tetapi juga oleh unsur-unsur pembentuk ruangnya.

E. Hubungan Suasana Ruang Dengan Kegiatan Manusia

Dengan memanfaatkan konsepsi-konsepsi seperti yang telah dijabarkan dimuka, maka dapat disusun suatu deskripsi tentang hubungan antara suasana ruang dengan kegiatan manusia. Suasana ruang merupakan atribut dari lingkungan spasial terbatas, berupa dampak samar-samar (*diffused*) kondisi ruang secara keseluruhan yang berpengaruh terhadap proses metabolik, persepsi sensorik dan aesthetic response pada manusia di dalam ruang itu. Suasana ruang adalah suasana yang dipancarkan oleh ruang sebagai lingkungan buatan manusia, merupakan kualitas yang dapat diintervensi dan ditingkatkan sampai batas dan kebutuhan tertentu dan untuk membentuk dampak yang tertentu pula terhadap kegiatan manusia di dalamnya. Perubahan dalam suasana ruang dimungkinkan dengan cara menangani dan mengendalikan komponen-komponen pembentuknya sedemikian rupa, sehingga *resultante*-nya dapat menghasilkan kondisi utuh yang diperlukan guna menciptakan suasana yang dikehendaki. Ruang adalah lingkungan spasial terbatas yang melingkupi individu sedemikian rupa, sehingga memungkinkan interaksi antara individu tersebut dengan ruang itu.

Sebagai kualitas lingkungan, suasana ruang merupakan masukan (*input*) pada manusia, yang kemudian oleh manusia dikonversikan menjadi keluaran (*output*) berupa tingkah laku (kegiatan). Sebaliknya, kegiatan manusia itu sendiri dapat mempengaruhi suasana ruang. Interaksi antara manusia dengan suasana ruang menghasilkan constraints, menurut aspek organik, psikologik, dan sosial. Intervensi terhadap proses interaksi antara manusia dengan ruang antara lain bertujuan untuk menciptakan suasana ruang yang sesuai dengan derajat kondisi peradaban dan budaya yang diinginkan. Penciptaan suasana ruang menurut citra dan konsep tertentu mempunyai maksud untuk mempengaruhi kegiatan yang dilakukan manusia yang bersangkutan di dalam ruang tersebut.

E.2. Variabel-variabel Penentu Suasana Ruang

Suasana ruang dapat dibedakan menjadi tiga aspek, yaitu lingkungan fisik, psikologik dan sosial. Masing-masing aspek mengandung kelompok-kelompok stimuli yang khas. Setiap kelompok stimuli yang khas membentuk variabel. Aspek lingkungan fisik mengandung variabel-variabel kondisi suhu udara, atmosfir, nutrisi, pencahayaan, tingkat kebisingan, objek lingkungan dan spatial. Aspek psikologik menunjuk pada variabel-variabel keleluasaan pribadi (*privacy*), ruang seputar badan, kontak mata, ketertutupan ruang, penataan perabotan, kedekatan atau ketertarikan dengan orang lain, kepadatan pemakaian ruang, dan lingkungan perilaku (*behavioral ecology*) (Krasner & Ullmann, 1983 dalam Hidjaz, 2004: 51-65).

Aspek sosial dapat diwakili oleh ‘*recources-stimuli*’ yang diungkapkan menurut variabel-variabel cinta, status, pelayanan, informasi, barang, uang dan yang semuanya itu menjadi “hal yang dipertukarkan” dalam interaksi sosial (Simpson, 1976). Komposisi dari semua variabel,

masing-masing dengan kualitas tertentu, menghasilkan suatu 'resultante' yang disebut sebagai "suasana ruang".

E.3. Variabel-variabel Penentu Kegiatan Manusia

Kegiatan manusia dapat dilihat menurut dua komponen yaitu komponen makna kegiatan dan komponen proses (Gutman & Fitch 1972, dalam Hidjaz, 2004: 51-65). Komponen makna kegiatan dapat dipecah menjadi dua variabel:

1. '*labor*' yaitu aktivitas yang ditujukan hanya untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan biologik, seperti makan, tidur, menikah, bermain.
2. '*work*' yaitu aktivitas untuk menghasilkan bagian-bagian dari lingkungan buatan yang sifatnya non-biologik.

Aspek proses mencakup variabel-variabel proses metabolik, persepsi sensorik, struktur badan – motorik, motivasi (*push-factors*) dan tujuan (*pull-factors*). Komposisi dari semua variabel ini, masing-masing dengan kualitas tertentu, menghasilkan suatu 'resultante' yang disebut sebagai 'kegiatan manusia'. Dengan demikian maka dapat dipahami bahwa antara suasana ruang dengan kegiatan dapat membentuk suatu hubungan sebab akibat yang saling berpengaruh. Suasana ruang merupakan 'resultante' dari komponen-komponen lingkungan fisik, komponen lingkungan psikologik dan komponen sosial, yang terbentuk dengan masing-masing memiliki kualitas tertentu. Sementara kegiatan manusia di dalam ruang merupakan 'resultante' dari komponen 'makna' kegiatan yang dibedakan atas *labor* dan *work*, dan komponen 'proses' kegiatan yang mencakup variabel-variabel proses metabolik, persepsi sensorik, struktur badan-motorik, motivasi dan tujuan.

Komponen fisik pembentuk suasana tersebut adalah unsur-unsur ruang yang merupakan komposisi desain interior. Menurut Gutman & Fitch komposisi tersebut mengandung variabel-variabel kondisi suhu udara, kondisi atmosfer, kondisi nutrisi, kondisi pencahayaan, tingkat kebisingan, obyek-obyek lingkungan dan spasial. Sementara kegiatan manusia yang terjadi di ruang tersebut akan merupakan komponen psikologik dalam hubungan sebab akibat yang saling mempengaruhi ini. Oleh Krasner & Ullmann komponen ini digambarkan mengandung variabel-variabel *privacy*, ruang diseputar badan, kontak mata, ketertutupan ruang, penataan perabot, kedekatan dan ketertarikan dengan orang lain, kepadatan ruang, lingkungan perilaku.

Komponen sosial merupakan ungkapan dari '*recources-stimuli*' yang variabel-variabelnya adalah ungkapan dari perasaan cinta, ungkapan status, ungkapan dari kebutuhan pelayanan, ungkapan dari kebutuhan informasi, ungkapan dari kebutuhan akan barang keperluan, dan juga uang. Dengan demikian dapat dimengerti bahwa suasana ruang itu tidak sepenuhnya tergantung dari kondisi fisik atau hanya atas keberadaan desain interiornya, tetapi masih harus dihidupkan oleh komponen psikologik dari interaksi manusia-manusia di dalamnya dan komponen sosial dari kegiatan yang terjadi di ruang tersebut. Dengan kata lain bahwa betapapun kualitas tatanan fisik yang dibentuk oleh desain interior suatu ruang, tidak akan berarti dan menghidupkan makna kalau belum terjadi aktivitas manusia di dalamnya yang memiliki hubungan-hubungan secara psikologis dan sosial.

Dalam konteks terbentuknya suasana ruang itulah desain interior bisa menyampaikan nilai-nilai atau kualitas tertentu sebagai akibat terbentuknya interaksi dengan pemakai atau pengamat ruang tersebut. Demikian juga sebaliknya, dalam konteks suasana ruang juga pengamat atau pengguna ruang bisa menangkap dan mempersepsi kualitas ruang dan nilai-nilai tertentu dari unsur-unsur yang membentuk ruang tersebut. Di dalam lingkup suasana ruang itu pengguna akan mempersepsi dan mengenali dengan menelaah elemen-elemen ruang, seperti dinding, lantai, langit-langit yang melingkupinya dan tempat ia melakukan pergerakan. Dalam suasana ruang itu juga pengguna akan menangkap bentuk-bentuk secara visual, kualitas cahaya, dimensi dan skala ruang dalam satu kesatuan komposisi sebagai sebuah stimulan bagi proses-proses psikologis dalam dirinya.

Unsur-unsur yang membentuk ruang dan obyek-obyek lain dalam ruang akan menjadi semacam informasi atau tanda yang mempengaruhi kegiatan manusia dalam ruang tersebut. Kegiatan atau tingkah laku dalam hal ini sebagai keluaran (*output*) dari proses interaksi psikologis antara manusia dengan ruang. Tapi di samping keluaran dalam bentuk tingkah laku itu, proses stimulasi ruang terhadap manusia juga dapat menghasilkan terbentuknya *image* dalam pikiran manusia terhadap sejumlah stimuli visual yang diingatnya. Saat sebagian dari informasi tersebut diterima, manusia secara sadar menyimpannya dalam bentuk *image* atau citra, perasaan maupun sensasi tertentu.

Karena itu maka proses interaksi antara ruang dan manusia secara psikologis akan menyebabkan pada dua macam kemungkinan respons yang diberikan oleh sistem kepribadian manusia tersebut. Respons pertama yakni respons 'keluar' berupa kegiatan atau tindakan oleh manusia tersebut, dan respons kedua adalah respons 'kedalam' berupa terbentuknya *image* pada manusia terhadap ruang yang bersangkutan. Tergantung kepada kualitas rangsang atau stimuli yang terjadi, apakah hanya sampai pada sifatnya sebagai informasi (*denotatif*) maka respons yang dimungkinkan adalah ke luar berupa tindakan atau kegiatan, atau stimuli dari ruang tersebut memiliki nilai tambah karena kualitasnya mampu memberikan makna konotatif, maka respons yang terjadi adalah ke dalam yang disimpan sebagai pengalaman kognitif yang membentuk *image* atau citra

E.4. Desain Interior Dalam Konteks Suasana Ruang

Desain interior menurut pengertian secara umum adalah sebuah kegiatan yang dilakukan dalam menanggapi suatu kondisi ruang yang ada, yaitu kondisi-kondisi yang bisa bersifat murni fungsional, tetapi juga mencerminkan iklim ekonomi, sosial, politik dan budaya dalam tingkatan yang bervariasi. Dalam segala hal, diasumsikan bahwa kondisi yang ada memiliki masalah atau problem-problem ruang yang kurang memuaskan, dan diperlukan suatu kondisi baru sebagai solusi yang diinginkan dalam menjawab permasalahan tadi. Oleh karena itu, kegiatan mendesain interior tidak lain adalah proses pemecahan masalah (*problem solving*) yang berkenaan dengan ruang arsitektural atau proses perancangan ruang.

Desainer mau tidak mau secara instingtif meramalkan pemecahan dari berbagai masalah yang akan ditanganinya, namun kedalaman dan jangkauan perbendaharaan desain yang mereka miliki mempengaruhi baik persepsi mereka terhadap sebuah pertanyaan maupun bentuk jawabannya. Jika pemahaman seseorang mengenai bahasa perancangan terbatas, maka jangkauannya atas solusi-solusi yang mungkin diterapkan untuk masalah itu juga akan terbatas. Disamping sebagai suatu bagian dari kegiatan perancangan, desain interior juga menggunakan

basis ketrampilan dan pemahaman pada bidang permasalahan seni rupa, sehingga ini menyiratkan tujuan aktivitasnya lebih dari sekedar jawaban atas kebutuhan-kebutuhan fungsional murni dari suatu program pembangunan lingkungan binaan.

Makna dan keindahan dalam susunan unsur-unsur ruang akan dipersepsi oleh manusia dalam satu medium yang dinamakan suasana ruang (*atmosphere*), yang terbentuk akibat terjadinya interaksi ruang tersebut dengan kehadiran manusia bersama aktivitas di dalamnya. Suasana ruang merupakan *resultante* dari komponen-komponen fisik sebagai wujud hasil desain interior, bersama dengan komponen psikologik dan sosial yang dibawa oleh manusia dengan aktivitas di dalam ruang tersebut, inilah yang akan membantu terjadinya '*transfer*' makna yang dimaksud. (Hidjaz, 2004: 51-65)

Recommended Text

Ching, F. 2011. *Desain Interior dengan ilustrasi*. Jakarta: Indeks

Danger, E.P.1991. *Memilih Warna Kemasan*. Jakarta : Pustaka Binaman Pressindo

Darmaprawira, S. 1989. *Warna sebagai salah satu Unsur seni & Desain*. Jakarta: Depdikbud.

_____. 2002. *Warna; teori dan kreativitas penggunaannya*, Ed-2. Bandung: ITB

Demas, Sam.2005. *From the Ashes of Alexandria: What's happening in the College Library?* Dalam *Library as Place: Rethinking roles, rethinking space*. hlm.25. Washington: Council on Library and Information Resources.

Departemen Pendidikan Nasional RI Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. 2005. "*Perpustakaan Perguruan Tinggi; Buku Pedoman*". Edisi ke-3. Jakarta.

Freeman, G.T. 2005. *The Library as Place: Changes in Learning Patterns, Collections, Technology, and Use*. Dalam "*Library as Place: Rethinking roles, rethinking space*". Washington: Council on Library and Information Resources.

Gifford, R. 1987. *Environmental Psychology, Principles and Practice*. Massachuset: Allyn and Bacon Inc.

Jamaludin. 2007. *Pengantar Desain Mebel*. Bandung: Kiblat.

Krasner, L. & Ullmann, P. 1983. *Behavior Influence and Personality*. New York: Holt-Rinehart & Winston.

Laurens, J.M. 2005. *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Grasindo.

Mangunwijaya, Y.B. 1995. *Wastu Citra*. Jakarta: Gramedia.

Masri, A. 2010. *Strategi Visual; Bermain dengan formalistik dan semiotik untuk menghasilkan kualitas visual dalam desain*. Yogyakarta: Jalasutra.

Nimpoeno, J. S. 1983. *Ruang Sebagai Penunjang Kegiatan*. Jakarta: Universitas Indonesia.

Nurmianto, E. 2008. *Ergonomi; konsep dasar dan aplikasinya*. Surabaya: ITS.

Pilditch, J. 1970. *Communication by design; a study in corporate indentity*. New York: McGraw Hill.

DIKTI. *Perpustakaan Perguruan Tinggi; Buku Pedoman*. Ed-3. Jakarta: DIKTI.

Pritchard, D.C. 1986. *Interior Lighthouse Design*. London: The Lighting Federation Limited and The Electricity Council.

Sachari, A.1986. *Desain dan Teknologi*. Bandung: Pustaka.

_____.1995. *Seri Ilmu-ilmu Desain: Pengantar Sejarah Desain Modern*. Bandung: FSRD ITB.

Sulistyo-Basuki. 1993. *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Gramedia Pustaka.

Suptandar, J. Pamuji. 1999. *Disain Interior*. Jakarta: Djambatan.

Susanto, A. 1988. *Komunikasi dalam teori dan praktek*. Ed-5. Bandung: Binacipta

Tubbs, Stewart, L. & Moss, S. 1996. *Human Communication*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Walker, J.A. 2010. *Desain, Sejarah, Budaya: Sebuah pengantar komprehensif*. Terjemahan Laily Rahmawati. Yogyakarta: Jalasutra

Wirnawan, et.all. 2010. *design*. Jakarta: UPH press.

Jurnal Elektronik

Hidjaz, T. *Terbentuknya citra dalam konteks suasana ruang*. Dimensi Interior, Vol. 2, No. 1, Juni 2004: 51 – 65.

Melalui <http://puslit.petra.ac.id/journals/interior/> [03/01/11]