UNSUR DESAIN (Spesifik) DALAM PEMBELAJARAN DASAR DESAIN INTERIOR

Yusita Kusumarini
Dosen Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Kristen Petra

ABSTRAK

Pembelajaran dasar desain secara umum terbagi dalam aplikasi karya 2 dimensi (panjang, lebar) atau bidang datar dan 3 dimensi (panjang, lebar, dan tinggi) atau bentuk bervolume. Pembelajaran tersebut terdiri dari materi ajar unsur desain dan prinsip desain. Dalam pembelajaran dasar desain interior diperlukan pengenalan dan aplikasi unsur desain yang lebih spesifik dari yang telah dibelajari secara umum. Unsur desain spesifik tersebut yaitu cahaya, suara, gerak, aroma, dan lain-lain.

Kata kunci: unsur desain, dasar desain, interior.

ABSTRACT

Basic design learning process generally divided in 2 and 3 dimention of creations. The learning process consist of design elements and design principles. The specific design elements are need to learn and implement in interior basic design process. The specific design elements are light, sound, movement, aroma, etc.

***Key words**: design elements, basic design, interior.*

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran dasar desain terhadap pembelajar awal diperlukan kesepahaman terhadap apa yang akan dibelajari dan tujuannya. Seringkali proses pembelajaran dasar desain dilaksanakan serentak kepada pembelajar seni dan desain. Hal tersebut menuntut penyesuaian akan karakteristik materi ajar dan mekanisme pembelajaran yang tidak mudah, karena tujuan akhir masing-masing pembelajar berbeda. Tetapi ada juga proses pembelajaran dasar desain yang dilaksanakan terpisah oleh masing-masing program studi seni dan desain. Dalam proses pembelajaran seperti ini, maka masing-masing pengajar akan memperoleh keleluasaan untuk bereksplorasi lebih fokus kepada detail dasar-dasar yang perlu dibelajarkan sesuai tujuan akhir pembelajar.

Merespon fenomena proses pembelajaran dasar desain yang berbeda tersebut, maka perlu disepakati di awal masing-masing proses pembelajaran. Jika proses dilaksanakan serentak, maka

konsekuensi pembelajaran dasar desain umum yang akan diberlakukan dengan menumbuhkan minat eksplorasi mandiri terhadap karakteristik tujuan belajar masing-masing. Sementara jika proses dilaksanakan masing-masing program studi, maka konsekuensi detail materi ajar dan intensitas eksplorasi serta kreativitas yang mengarah perlu diintensifkan agar tercapai tujuan pembelajaran dasar desain secara maksimal.

Untuk sementara pembahasan ini mengabaikan persamaan bahwa pembelajaran dasar desain sama dengan mempelajari sesuatu yang *nir-mana* (tidak ada) dan berarti kekosongan. Karena multi-persepsi yang ada mengenai *nir-mana* tersebut seringkali membatasi sistem yang mengarah, bertujuan, dan terstruktur. Sedangkan pembelajaran desain menuntut sistem yang mengarah, bertujuan, dan terstruktur dalam proses penyusunan karya, meskipun tetap mempertahankan karakteristik kebebasan dalam proses eksplorasi.

DASAR DESAIN

Dasar desain adalah pembelajaran mengenai dasar-dasar desain yang diperlukan oleh mahasiswa semester awal demi menumbuhkan kepekaan estetis dan teknis terhadap desain (non-fungsional). Kepekaan tersebut diperlukan untuk melanjutkan ke pembelajaran desain lanjutan (fungsional).

Dalam kurikulum pembelajaran desain secara umum, materi dasar desain terbagi dalam aplikasi karya 2 dimensi (panjang, lebar) atau bidang datar dan 3 dimensi (panjang, lebar, dan tinggi) atau bentuk bervolume. Kedua batasan aplikasi tersebut penting untuk dibelajari dan dikuasai dalam awal pembelajaran desain.

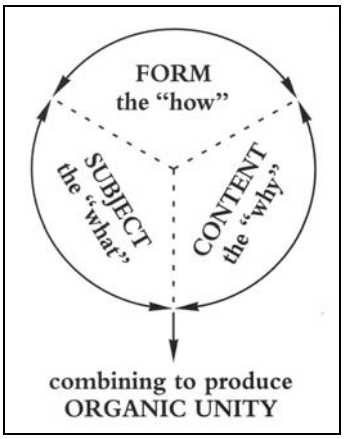
Brainard (1991) mengemukakan bahwa pembelajaran dasar desain yang ideal diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang:

- *Introduction to Design*
- *Elements of Design*
- *Principles of Design*
- *Application*

Introduction to Design berisi tentang pengertian (definisi) desain dan macam (jenis) desain. *Elements of Design* berisi tentang pemahaman unsur desain yang terdiri dari *space, shape, value, line, texture, color,* dan lain-lain. *Principles of Design* berisi pemahaman tentang prinsip desain yang terdiri dari *role of designer, space division and balance, unity, emphasis* dan lain-lain.

Sedangkan *Application* berisi tentang pemahaman aplikasi desain yang terdiri dari *problem solving, design devices* dan *analysis of designs*.

Hal penting lain dalam pembelajaran dasar desain adalah pemahaman tentang tiga komponen dasar dalam berkarya, yaitu *subject, form,* dan *content* yang terkombinasi menuju kesatuan, seperti yang jelas dalam gambaran bagan 1 (Ocvirk, 2002 : 12-16).



Bagan 1. Kombinasi *subject, form, content* untuk menghasilkan kesatuan organik (Ocvirk, 2002: 12)

Pada dasarnya pembelajaran dasar desain bersifat umum bagi disiplin ilmu yang memuat karya rupa (arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, desain tekstil, kriya, dan senirupa). Kemudian masing-masing bidang memberikan penekanan khusus dalam pembelajaran aplikasinya sesuai tuntutan yang diperlukan. Pemahaman-pemahaman dasar desain tersebut dapat diaplikasikan dan dievaluasi melalui tugas berupa karya desain (non fungsional) dan tugas tertulis berupa uraian mengenai apresiasi karya dan analisa secara sederhana.

Pembahasan mengenai dasar desain disini cenderung berorientasi pada pembelajaran dasar desain yang mengarah, bertujuan dan terstruktur. Hal tersebut didukung oleh bagian dari teori dasar desain yang dikemukakan oleh tokoh-tokoh pengajar dasar desain berikut berikut:

- *Material and Techniques* (Anderson, 1961).
- *Problem Solving, Design Devices, Analysis of Designs* (Brainard, 1991).
- *The Problem-Solving Process and Form Generation Model* (Wallschlaeger,1992).
- *Design Process* (Laver, 2002).

Dalam bahasan ini dibatasi pada unsur desain yang umum dibelajarkan pada pembelajar desain dan karya rupa, serta unsur desain yang spesifik perlu diajarkan pada pembelajar khusus

desain interior (meski tidak tertutup kemungkinan bahwa unsur desain spesifik tersebut dapat diterapkan dalam karya desain dan karya rupa yang lain). Pembahasan unsur desain tersebut juga tetap berpedoman pada awalan berpikir terhadap kombinasi *subject, form,* dan *content* untuk menghasilkan kesatuan *(unity)*.

UNSUR DESAIN (Umum dan Spesifik)

Unsur desain dibelajarkan secara bertahap mulai dari unsur desain yang paling sederhana hingga yang paling komplek. Unsur desain terdiri dari unsur-unsur yang dapat tervisualisasikan dan ada yang tidak tervisualisasikan. Dalam mengawali pemahaman tentang unsur desain, pembelajar diasumsikan dan berasumsi sebagai awam yang mempelajari unsur desain paling sederhana yaitu titik *(dot* atau *point)*. Pengenalan unsur desain tersebut mencakup definisi, karakteristik, dan visualisasi. Baru kemudian secara bertahap pembelajar diperkenalkan dengan unsur-unsur lain yang semakin komplek *(visible* hingga yang *unvisible,* dan unsur yang *influence*) dengan cakupan pengenalan yang sama pada tiap unsur.

Unsur dasar *(basic)* yang umum dibelajarkan diantaranya adalah : titik *(dot, point),* noktah *(spot),* garis *(line),* bidang *(shape),* raut *(plane),* bentuk *(form),* ruang *(space)*. Unsur yang berpengaruh *(influence)* terhadap unsur dasar diantaranya adalah jumlah (number), tekstur *(texture),* warna *(colour), letak (position),* ukuran (size), ilusi *(illusion),* jarak *(distance),* arah *(direction),* selang *(interval),* waktu *(time),* orientasi *(orientation)* dan lain-lain. Sedangkan unsur desain lain yang spesifik perlu dibelajarkan kepada pembelajar desain interior diantaranya adalah : cahaya *(light),* suara *(sound),* gerak *(motion),* aroma, dan lain-lain. Unsur desain spesifik tersebut perlu dibelajarkan karena unsur-unsur tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil penciptaan atmosfer ruang. Penciptaan atmosfer ruang adalah tujuan makro dari pembelajaran desain interior. Karakteristik tujuan ini yang membedakan dengan pembelajaran desain dan karya rupa yang lain.

Pada dasarnya unsur desain terdiri dari unsur-unsur yang dapat diolah dengan menggunakan prinsip-prinsip desain sehingga menghasilkan satu kesatuan sistem yang harmoni. Unsur apa saja yang akan disertakan dalam olahan prinsip-prinsip desain disesuaikan dengan tujuan atau target dari sebuah karya desain yang tersistem. Jika target karya desain adalah kesatuan harmoni secara visual, maka unsur-unsur yang *visible* akan dominan digunakan (contoh praktis pada karya desain 2 dimensi). Jika target karya desain adalah kesatuan harmoni secara

visual dan teraba, maka unsur-unsur yang *visible* dan *touchable* akan dominan digunakan (contoh praktis pada karya desain 3 dimensi). Jika target karya desain adalah kesatuan harmoni secara visual, teraba, tercium, terdengar, dan terasa, maka unsur-unsur yang dapat dilihat, dapat teraba, dapat tercium, dapat terdengar, dan dapat terasa akan digunakan (contoh praktis pada karya desain 3 dimensi komplek, dan desain interior).

Unsur-unsur desain yang spesifik seperti cahaya *(light),* suara *(sound),* gerak *(motion),* dan aroma menjadi unsur-unsur yang sangat berpengaruh dalam penciptaan atmosfer ruang setelah unsur dasar *(basic)* diterapkan dalam pembentukan ruang secara fisik. Karakteristik masing-masing unsur spesifik tersebut serta kontribusinya terhadap penciptaan atmosfer ruang akan diuraikan dalam pembahasan ini.

UNSUR DESAIN: CAHAYA (*LIGHT*)

Cahaya memegang peranan penting dalam mewujudkan atmosfer ruang dalam. Pencahayaan yang baik dan sesuai dengan karakter ruang yang direncanakan akan dapat memaksimalkan aktivitas dan produktivitas yang dilakukan dalam ruang tersebut. Copestick (1995) mengemukakan bahwa tata lampu (cahaya) bias menambah atau mengurangi keindahan interior. Tata lampu bias menonjolkan atau menutupi kelebihan suatu ruangan, menentukan warna dan bentuknya, meningkatkan ukuran ruangan dan membantu menciptakan suasana latar belakang.

Sistem pencahayaan yang perlu dipelajari adalah sistem pencahayaan alami dan buatan. Keduanya berperan cukup besar dalam menciptakan suasana ruang dalam, sehingga harus diperhatikan masing-masing karakternya. Lampu sebagai salah satu sumber cahaya buatan tidak hanya sekedar berfungsi sebagai penerang ruang, tatapi juga harus disesuaikan dengan efek cahaya terhadap kebutuhan ruangnya.

Dalam pembelajaran dasar desain interior, cahaya dapat diperkenalkan dalam penyusunan komposisi karya sebagai aksen yang dapat direkayasa dan disesuaikan menuju harmonisasi yang diharapkan. Permainan cahaya dalam penyusunan karya dasar desain akan merangsang kepekaan pembelajar terhadap efek-efe cahaya terhadap komposisi dan bentukan yang telah ada. Perbedaan antara komposisi karya yang tanpa pencahayaan dan dengan pencahayaan dapat diapresiasi dan dievaluasi serta dijadikan bahan diskusi dalam kelompok.

UNSUR DESAIN: SUARA *(SOUND)*

Herrington (1996) mengemukakan bahwa pilihan musik dapat mempengaruhi perilaku, bahkan ketika para pengguna ruang tidak menyadarinya. Hal tersebut dikemukakan dalam studi kasus dan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui efek musik terhadap perilaku konsumen dalam ruang toko.

Selain itu unsur desain suara memang berpengaruh besar terhadap atmosfer sebuah ruang. Seperti misal hal sederhana yang sudah biasa diterapkan namun tidak disadari adalah penciptaan suara air gemericik di taman (baik luar maupun dalam ruang) yang dapat berpengaruh terhadap kesejukan dan ketenangan. Demikian juga efek suara yang tidak diinginkan seperti tetes air pada kran rusak yang seringkali membuat seseorang yang sedang terganggu ketenangan pikirnya akan semakin menjadi tertekan.

Hal-hal tersebut di atas adalah efek suara pada aplikasi ruang nyata dan fungsional. Sedangkan pada pembelajaran dasar desain interior yang nantinya juga akan menuju ke hal aplikatif tersebut memerlukan materi pembelajaran yang merangsang pembelajar untuk menjadi peka terhadap efek suara. Pelatihan tersebut dapat dilakukan melalui penerapan unsur desain suara ke dalam karya desain sederhana berkomposisi dengan unsur-unsur desain yang lain menuju kesatuan harmoni.

UNSUR DESAIN: GERAK *(MOTION)*

Unsur desain gerak juga dapat mempengaruhi atmosfer ruang melalui gerakan-gerakan dari unsur-unsur desain yang ada maupun unsur desain spesifik (cahaya). Gerakan menghasilkan suasana yang dinamis. Gerakan juga dapat menghasilkan ritme. Gerakan yang dimaksud bukan hanya berupa perubahan posisi, karena posisi yang statis juga bagian dari gerakan diam. Gerakan kinetik juga merupakan contoh gerakan yang menarik untuk diterapkan dalam ruang.

Tempo gerakan dalam ruang juga dapat difungsikan sebagai penanda atau batas aktivitas tertentu. Tempo gerakan ini dapat mempengaruhi cepat lambat aktivitas. Seperti misal ruang *disco* yang mengolah gerakan pengunjung dengan menggunakan cahaya bergerak. Pada *setting* lain, gerakan berulang maupun berjalan berubah dapat mempengaruhi pandangan mata sehingga akan menuntun pada pengaturan suasana hati dan pikiran.

Gerakan yang diterapkan dalam penciptaan atmosfer ruang akan menjadi maksimal sesuai tujuan jika disatukan harmoni dengan pilihan suara (musik) yang sesuai. Gabungan keduanya kan memperkuat karakter ruang yang diharapkan.

UNSUR DESAIN: AROMA

Mitchell (1995) mengemukakan bahwa tipe berbeda dari aroma secara signifikan mempengaruhi perilaku pengguna ruang. Dalam penelitiannya yang mengamati perilaku konsumen dalam toko, Mitchell menyatakan bahwa aroma bisa mempengaruhi tingkat penjualan, yang didahului dengan waktu pemrosesan, berbagai perilaku mencari, dan waktu yang dinikmati dalam toko.

Seperti halnya aroma terapi yang sedang banyak digemari sebagai pelengkap meditasi, perawatan tubuh, dan lain-lain adalah aroma-aroma yang dapat mempengaruhi perasaan dan menenangkan pikiran sehingga tujuan relaksasi dapat tercapai maksimal. Contoh lain berkaitan dengan aroma yang mempengaruhi perilaku manusia yang beraktivitas adalah aroma masakan yang nikmat dan wangi sehingga mengundang selera makan (di restoran).

Aroma sebagai unsur desain spesifik yang mempunyai pengaruh besar terhadap penciptaan atmosfer ruang juga harus diperhatikan kesesuaiannya dengan tujuan ruang dan aktivitas pemakai ruang. Jika aroma tidak sesuai dengan tujuan ruang dan aktivitas pemakai ruang maka produktivitas aktivitas pemakai ruang akan berkurang atau bahkan mungkin akan meninggalkan ruang karena ketidaknyamanan.

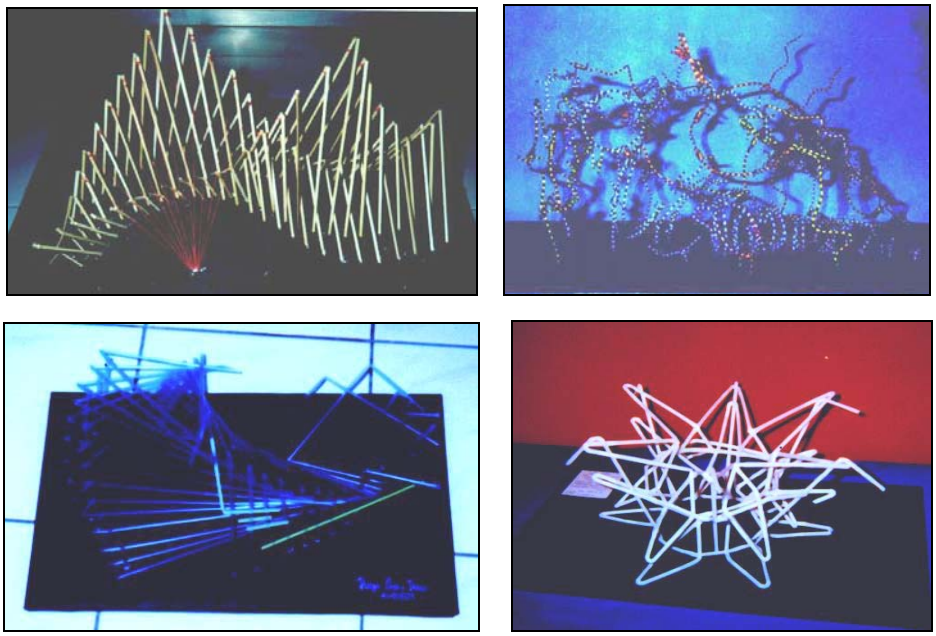
Aroma akan semakin berpengaruh secara maksimal jika didukung dengan kesatuan harmonis dengan pemilihan suara (musik) yang sesuai pula. Kesatuan harmonis keduanya akan menghasilkan ciptaan atmosfer yang maksimal melengkapi kesatuan harmonis unsur desain *basic* yang lain.

TERAPAN UNSUR DESAIN DALAM PENCIPTAAN ATMOSFER RUANG

Pada bahasan ini dikemukakan contoh-contoh karya dasar desain 3 dimensi yang menerapkan unsur-unsur desain mulai dari yang sederhana hingga yang komplek. Contoh yang dikemukakan disini adalah contoh karya dasar desain hasil pembelajaran di Jurusan Desain Interior Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra (2000-2004) yang telah dicobakan untuk pembelajaran yang mengarah, bertujuan, dan terstruktur konkrit pada karakteristik desain interior.

Terapan Unsur Garis dan Ruang

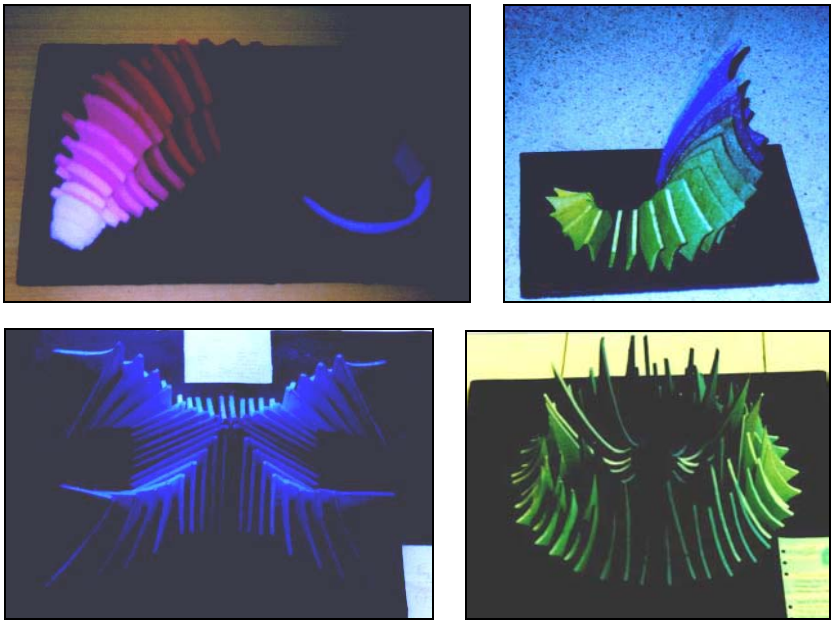
Terapan unsur garis dan ruang di sini adalah upaya penyusunan unsur desain garis menggunakan media bebas dalam ruang yang terbatas imajiner dan terkomposisi menuju kesatuan harmoni.



Gambar 1. Karya komposisi garis dan ruang

Terapan Unsur Bidang *(Regular)* dan Ruang

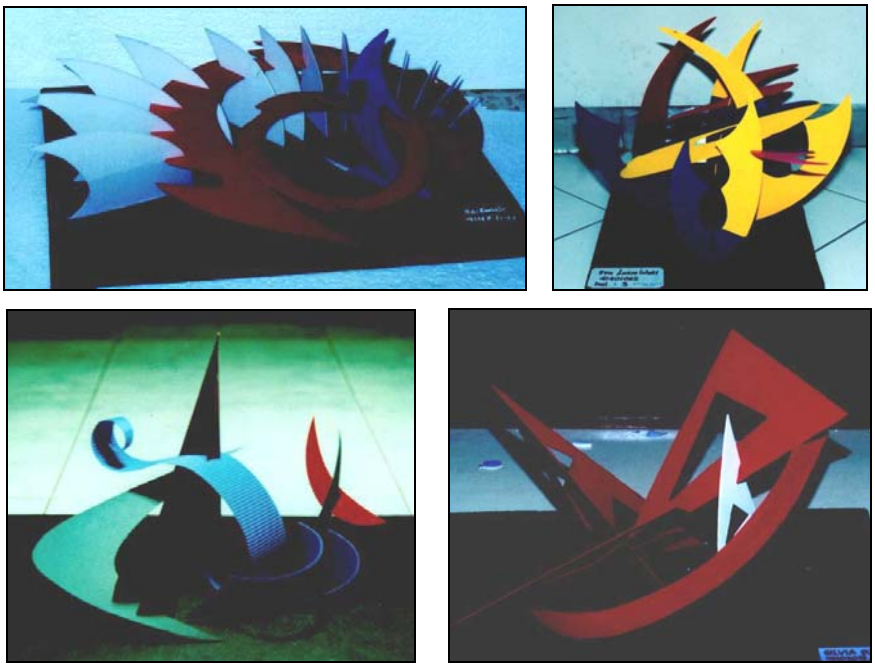
Terapan unsur bidang *(regular)* dan ruang di sini adalah upaya penyusunan teratur unsur desain bidang menggunakan media bebas dalam ruang yang terbatas imajiner dan terkomposisi menuju kesatuan harmoni.



Gambar 2. Karya komposisi bidang *regular*

Terapan Unsur Bidang *(Irregular)* dan Ruang

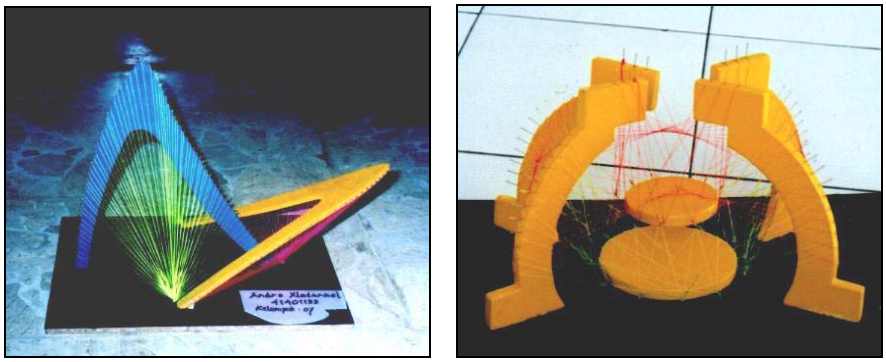
Terapan unsur bidang *(irregular)*dan ruang di sini adalah upaya penyusunan tak tentu (tak teratur) unsur desain bidang menggunakan media bebas dalam ruang yang terbatas imajiner dan terkomposisi menuju kesatuan harmoni.

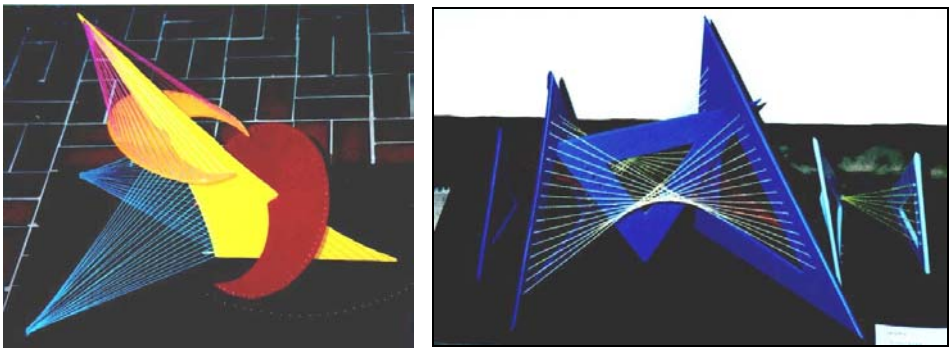


Gambar 3. Karya komposisi bidang *irregular*

Terapan Unsur Garis, Bidang, dan Ruang

Terapan unsur garis, bidang, dan ruang di sini adalah upaya penyusunan unsur desain garis dan bidang menggunakan media bebas dalam ruang yang terbatas imajiner dan terkomposisi menuju kesatuan harmoni.

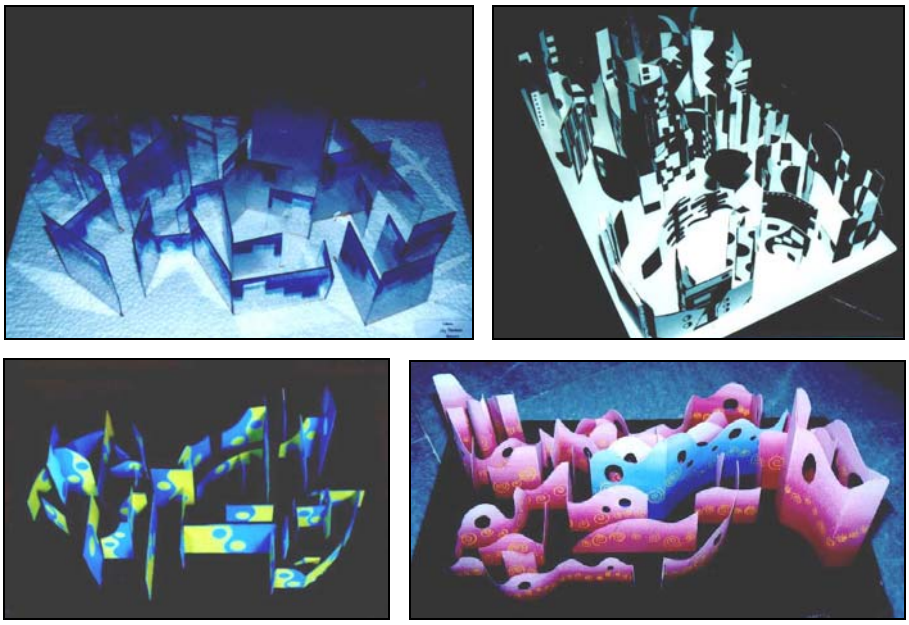




Gambar 4. Karya komposisi garis dan bidang

Terapan Unsur Bidang Alur dan Ruang

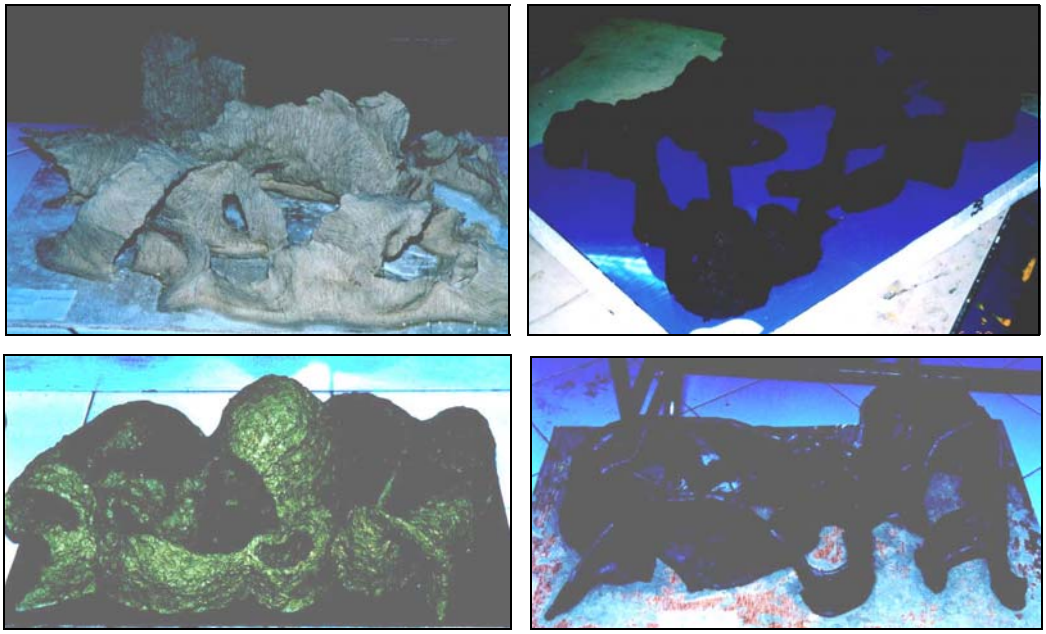
Terapan unsur bidang alur dan ruang di sini adalah upaya penyusunan unsur desain bidang diolah dengan alur tertentu menggunakan media bebas dalam ruang yang terbatas imajiner dan terkomposisi menuju kesatuan harmoni.



Gambar 5. Karya komposisi bidang alur

Terapan Unsur Bidang Plastis dan Ruang

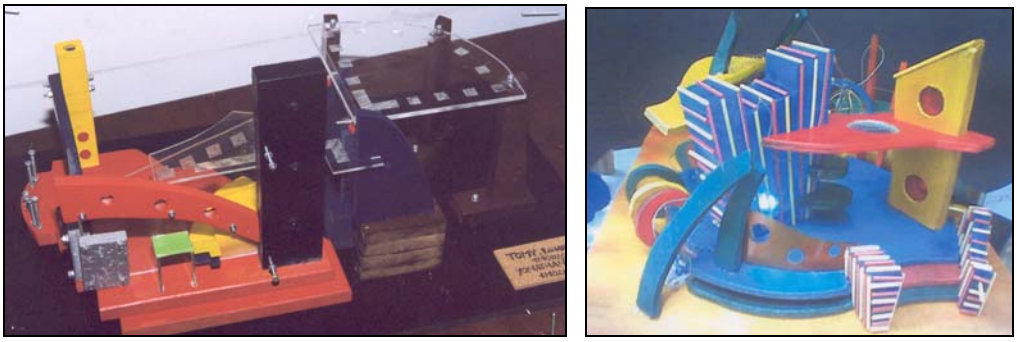
Terapan unsur bidang plastis dan ruang di sini adalah upaya penyusunan unsur desain bidang yang berkarakteristik plastis menggunakan media bebas dalam ruang yang terbatas imajiner dan terkomposisi menuju kesatuan harmoni.



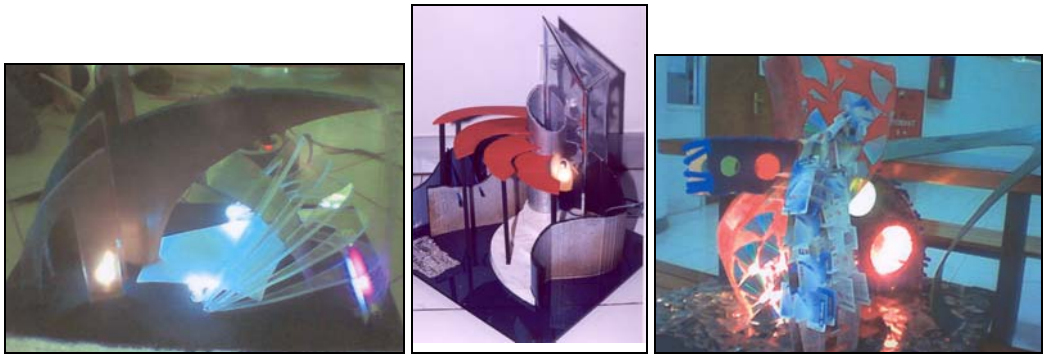
Gambar 6. Karya komposisi bidang plastis

Terapan *Mix-elements*, Unsur Spesifik, dan Ruang

Terapan *mix-elements,* unsur spesifik, dan ruang di sini adalah upaya penyusunan berbagai unsur desain dasar *basic* dan spesifik menggunakan media bebas dalam ruang yang terbatas imajiner dan terkomposisi menuju kesatuan harmoni.



Gambar 7. Karya komposisi *mix elements*



Gambar 8. Karya komposisi *mix elements* dan usur spesifik

Gambar 9. Karya komposisi mix elements dan unsur spesifik (dibandingkan dengan ketika unsur spesifik tidak diekspose)

SIMPULAN

Pada dasarnya pembelajaran dan pemahaman dasar desain adalah umum bagi semua bidang ilmu yang menghasilkan karya rupa. Penekanan diberikan pada masing-masing karakteristik sesuai tuntutan kompetensi. Desain interior sebagai bagian dari karya rupa juga mempunyai karakteristik yang berbeda dengan karya rupa yang lain, utamanya dalam hal cakupan penguasaan ruang sebagai objek berkarya. Karakteristik yang berbeda tersebut adalah

diperlukannya secara dominan unsur-unsur desain spesifik yang diperlukan dalam memaksimalkan karya rupa (desain interior), yaitu cahaya, sura, gerak, dan aroma. Unsur-unsur spesifik tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil penciptaan atmosfer ruang yang merupakan bagian dari tujuan utama perancangan desain interior yaitu *problem solving*.

Pemahaman akan spesifikasi unsur desain tersebut dibahas dalam kerangka pembelajaran dasar desain (khususnya) interior, yang dalam pembelajaran desain secara makro menuntut sistem pembelajaran mengarah, bertujuan, dan terstruktur, utamanya dalam proses penyusunan karya. Pembahasan tersebut tentu akan berbeda dengan pembahasan yang mengutamakan pemahaman ke-nirmanaan baik dalam proses eksplorasi maupun penyusunan karya. Untuk memilih mana yang lebih sesuai untuk diberlakukan diperlukan diskusi lebih lanjut dengan mencermati kurikulum, tujuan pembelajaran, dan karakteristik pembelajar pada masing-masing institusi tempat belajar desain.

REFERENSI

Anderson, Donald M. 1961. *Elements of Design.* New York: Holt, Rinehart and Winston.

Brainard, Shirl. 1991. *A Design Manual.* USA: Prentice-Hall, Inc.

Herrington, J Duncan and Capella, Louis M. 1996. *Effect of Music in Service Environment : a Field Study*. Journal of Services Marketing 10:26-41.

Laver, David A., Pentak, Stephen. 2002. *Design Basics.* USA: Wadsworth Thomson Learning.

Mitchell, Deborah J, Kahn, Barbara E, and Knasko, Susan c. 1995. *There's Something in The Air : Effect of Congruent or Incongruent Ambient Odot on Consumer Decision Making*. Journal of Counsumer Research 22:229-238.

Ocvirk, Otto G. 2002. *Art Fundamentals.* New York: Mc. Graw Hill.

Wallschlaeger, Charles., Busic-Snyder, Cynthia. 1992. *Basic Visual Concepts and Principles.* USA: Mc Graw-Hill Companies.