

PENDEKATAN KONSEPTUAL DALAM PROSES PERANCANGAN INTERIOR

Adi Santosa

Dosen Fakultas Seni dan Desain, Jurusan Desain Interior
Universitas Kristen Petra Surabaya

ABSTRAK

Proses perancangan interior bertujuan untuk memecahkan masalah yang kompleks berkaitan dengan respon manusia terhadap ruang. Untuk dapat memecahkan masalah secara utuh maka diperlukan sebuah konsep perancangan yang tepat. Keberhasilan konsep perancangan tergantung pada pendekatan yang dilakukan dalam proses penyusunannya. Pendekatan konseptual dapat dibangun dengan cara memahami beberapa hal, meliputi: komponen pemahaman desain, skema perancangan analitis, pemetaan pola pikir desain, metode pendekatan desain, dan diakhiri dengan perumusan konsep desain. Dengan memahami hal-hal tersebut maka sebuah permasalahan desain yang kompleks dapat disederhanakan ke dalam klasifikasi yang jelas dan sistematis, sehingga proses penyusunan konsep perancangan yang tepat dapat dilakukan dengan lebih mudah. Konsep yang tepat pada akhirnya akan mampu mengikat hasil perancangan menjadi sebuah desain yang terintegrasi secara utuh.

Kata kunci: pendekatan, konseptual, perancangan, interior.

ABSTRACT

The goal of the process of interior designing is to solve the complex problems related to the respond of human towards space. An appropriate design concept is needed to solve the problems integrally. The success of the design concept depends on the approach of development process. The conceptual approach can be developed by first understanding some points, such as: the component of design knowledge, the scheme of analytical designing, the mapping of the way of thinking of design, the methodology of design approach, that are all then finalized by the formulation of the design concept. By understanding those points, a complex design problem can be simplified into a clear and systematic classification and hence, an exact design concept can be processed easily. Finally, the precise design concept will be capable of integrating the result of design into a complete unimpaired one.

Key words: approach, conceptual, designing, interior.

PENDAHULUAN

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 elektrikal 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 tertentu¹.

Permasalahan yang kompleks tersebut perlu diperhitungkan dalam upaya mewujudkan sebuah desain interior yang memberikan penyelesaian masalah secara integral. Dengan menggunakan metodologi desain yang sistematis (*systematic design method*)² maka upaya pemecahan permasalahan pertama dapat dilakukan dengan mendeskripsikan permasalahan tersebut dengan cara mendata secara lengkap untuk kemudian diuraikan satu persatu secara runtut dalam bentuk analisis masalah. Setelah itu akan ditemukan titik-titik permasalahan yang menjadi bahan untuk menetapkan 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 penggalan 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.

Keberadaan sebuah konsep desain dalam perancangan interior sangatlah penting. Dengan adanya konsep maka seluruh permasalahan yang akan dipecahkan dalam perancangan diformulasikan ke dalam satu perumusan yang bersifat abstrak, sebagai landasan atau panduan untuk diterjemahkan ke dalam tataran teknis, yaitu penerapan dari abstraksi konsep ke dalam perwujudan nyata yang dapat terukur dan tergambar secara visual. Dengan demikian maka diharapkan konsep desain akan dapat mengikat hasil perancangan menjadi sebuah desain yang terintegrasi secara utuh.

Tulisan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang pendekatan-pendekatan yang dapat dilakukan dalam proses perancangan desain interior yang menggunakan metodologi transparan agar permasalahan yang kompleks dapat diuraikan secara sistematis, dan formulasi

¹ Disamping perlu pemecahan integral secara metodologis, kompleksitas permasalahan desain ini juga perlu pemecahan integral secara multi disiplin ilmu. Oleh karena itu penggunaan metodologi, filosofi, atau bahkan penetapan objek desain yang bersifat wajar akan lebih mudah untuk diterima semua kalangan yang terlibat dalam sebuah perancangan (Buchanan dalam Margolin, 1995)

² Metodologi ini dimaksudkan untuk: (1) mengurangi jumlah kesalahan desain, redesign dan penundaan, (2) memungkinkan untuk lebih imajinatif dan perancangan-perancangan lebih lanjut (Jones dalam Cross, 1984)

pemecahan masalah berupa konsep perancangan dapat disusun untuk mengikat hasil rancangan menjadi satu solusi yang integral.

KOMPONEN PEMAHAMAN DESAIN

Hal pertama yang perlu dilakukan untuk merumuskan pendekatan konseptual dalam proses perancangan interior adalah memahami tentang hakekat desain yang secara umum dapat dibagi ke dalam tiga komponen, yaitu: (1) desain sebagai perwujudan nilai simbolik dan budaya, (2) desain sebagai pemecahan masalah teknis, dan (3) desain sebagai perwujudan nilai ekonomis. Tiga komponen ini merupakan pengembangan dari pandangan Hillier, Musgrove dan O'Sullivan (1972) yang dirangkum oleh Mark I. Aditijpto (2002) tentang fungsi lingkungan buatan.

Sebagai perwujudan nilai simbolik dan budaya, maka desain dapat dikaitkan dengan faktor nilai, pandangan hidup, kepercayaan, mitos, dan lain-lain. Disini desain merupakan sarana untuk menginterpretasikan nilai-nilai, pandangan hidup, kepercayaan, mitos, dan lain-lain ke dalam wujud materi yaitu benda konkrit yang berfungsi untuk mengungkapkan sesuatu nilai budaya tertentu. Dengan demikian maka desain dikonsentrasikan pada olah bentuk, komposisi dan kombinasi dari bahan, proporsi, tekstur, warna, dan unsur-unsur detail lainnya. Jadi, dalam konteks ini desain dipahami sebagai seni. Untuk mampu memahami desain sebagai perwujudan nilai simbolik dan budaya maka diperlukan suatu pengalaman mental tertentu. Jadi seseorang perlu masuk ke dalam konteks pemahaman budaya tertentu baik secara alami (dengan sendirinya) maupun disengaja (dengan mempelajari). Komponen pertama ini banyak ditemukan pada masyarakat tradisional atau etnik, dimana benda-benda di sekitar lingkungan kehidupan mereka didesain berdasarkan keterkaitannya dengan nilai-nilai, pandangan hidup, kepercayaan, mitos, dan lain-lain. Anggota masyarakat tradisional secara otomatis akan memiliki pengalaman mental melalui kehidupan sehari-hari mereka sehingga untuk memahami nilai-nilai simbolik pada desain benda-benda di sekitar mereka, mereka akan mudah melakukannya. Orang yang bukan anggota masyarakat tradisional tertentu perlu belajar untuk mampu menyusun pengalaman mental tersebut. Dalam kehidupan masyarakat modern, nilai simbolik dan budaya banyak ditemukan pada desain-desain ruang budaya (*cultural space*) seperti bangunan religius, museum, *city hall*, perpustakaan, dan lain-lain. Nilai-nilai simbolik yang ada pada desain-desain tersebut bertujuan untuk memberikan interpretasi atas peradaban (*civilization*) sebuah masyarakat modern.

Sebagai pemecahan masalah teknis maka desain dapat dikaitkan dengan faktor fungsional. Disini desain merupakan sarana untuk memenuhi kebutuhan fungsi-fungsi dalam kehidupan

sehari-hari. Pemahaman ini muncul sejak adanya revolusi teknik pada era revolusi industri. Desain bukan lagi dipandang sebagai seni melainkan lebih kepada ilmu teknik (*engineering*). Desain dipelajari dan dikembangkan secara ilmiah dengan pendekatan-pendekatan empirik untuk memberikan pemecahan masalah (*problem solving*) secara objektif dan hasil temuannya dapat digeneralisasikan. Hasil atau wujud konkrit dari pemahaman desain sebagai pemecahan masalah teknis adalah desain-desain modern yang mengutamakan fungsi teknis, oleh karenanya desain menjadi bersifat mekanis dan rakitan. Hal ini dapat dilihat contohnya seperti penggunaan bahan-bahan industrial yang standar, homogen dan dapat dirakit secara cepat dan mudah serta hasilnya kuat atau optimum secara teknis. Wujud yang tercipta biasanya bentuk-bentuk standar yaitu geometris, menggunakan bahan, konstruksi, tekstur, pewarnaan dan finishing secara lugas dan produknya homogen.

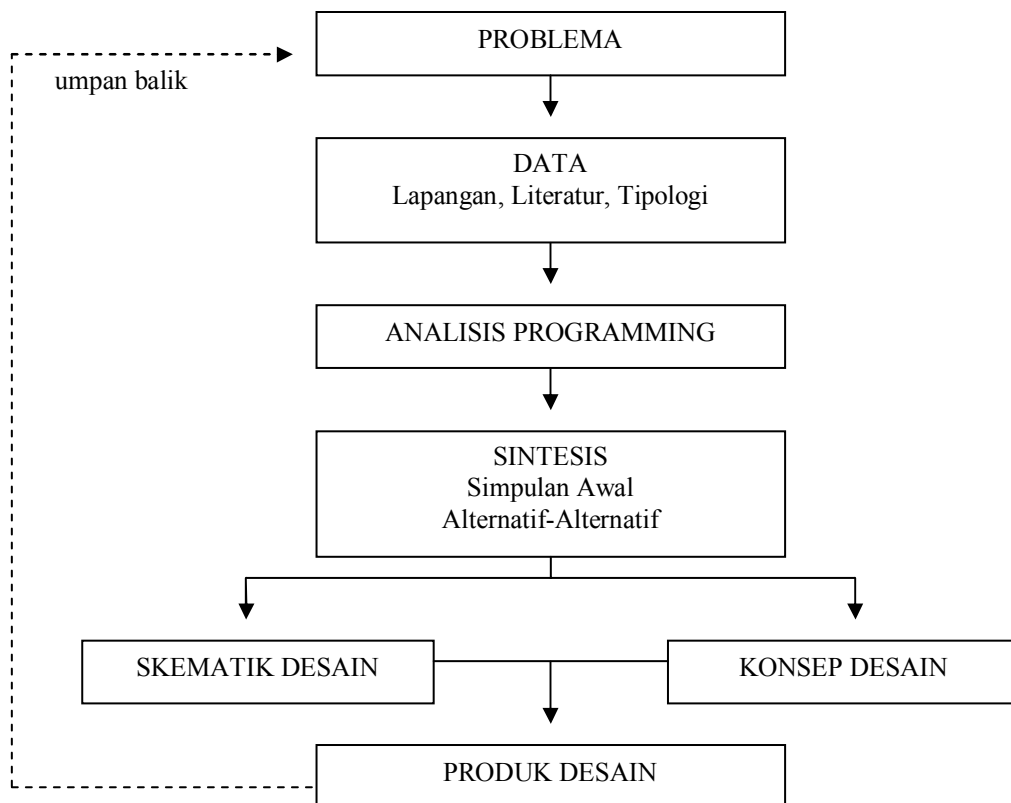
Sebagai perwujudan nilai ekonomis maka desain dapat dikaitkan dengan faktor investasi atau komoditas. Disini desain merupakan solusi untuk memberikan keuntungan ekonomis dalam kaitannya dengan pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari. Sama halnya dengan pemahaman yang kedua di atas, pemahaman desain sebagai perwujudan nilai ekonomis muncul sejak adanya revolusi dibidang ilmu sosial khususnya ilmu ekonomi di era revolusi industri. Hal ini kemudian berkembang seiring dengan perkembangan budaya konsumsi masa yang melahirkan gaya hidup modern (*modern life style*). Gaya hidup modern itu sendiri didasari oleh suatu nilai baru yaitu pencitraan (*image projection*). Pencitraan diciptakan untuk mendukung keberlangsungan budaya konsumsi masa. Dari pencitraan inilah muncul apa yang disebut sebagai *trend*. *Trend* dalam dunia desain dapat diartikan sebagai kecenderungan dalam mengikuti dan menggunakan model desain tertentu dalam kurun waktu yang sementara. *Trend* ini selalu diciptakan dan disurutkan supaya orang terus melakukan konsumsi atas model desain yang terbaru. Oleh karena itu desain sebagai perwujudan nilai ekonomis dapat dipahami melalui pencitraan. Pencitraan ini selalu dikaitkan dengan produk konsumsi, yang dalam dunia desain interior hal ini berkaitan dengan ruang-ruang komersial (*commercial space*) seperti perwujudan citra merek dagang (*brand image*) pada penataan interior *outlet* pertokoan, waralaba (*franchise*), dan sebagainya.

SKEMA PERANCANGAN METODE ANALITIS

Langkah kedua yang perlu dilakukan untuk merumuskan pendekatan konseptual dalam proses perancangan interior adalah memahami tentang skema perancangan atau pentahapan-pentahapan dalam perancangan. Karena perancangan interior pada umumnya memiliki kompleksitas permasalahan yang relatif tinggi, maka metode yang paling banyak digunakan

adalah metode analitis (*analytical method*). Hal ini mengacu pada metodologi desain (Jones, 1971) sebagai formulasi dari apa yang dinamakan “berpikir sebelum menggambar” (“*thinking before drawing*”)³.

Metode ini merupakan metode dasar yang didalamnya dapat dipilah lagi dalam metode-metode pendekatan yang lebih spesifik yang akan diuraikan dalam pembahasan selanjutnya. Dalam metode analitis ini hasil rancangan akan 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.



Gambar 1. Skema Perancangan Metode Analitis

³ *Thinking before drawing* menyatakan adanya suatu disiplin dari perancang dalam aktivitas merancang, dan ini mengarah ke suatu pertimbangan akan perlunya suatu strategi dalam perancangan. Para ahli teori menyatakan bahwa pembentukan suatu strategi, yang mereka istilahkan proses, akan tidak saja memberi perancang suatu kerangka yang tertib yang bisa diandalkan, tetapi juga akan membuat suatu tim perancang bekerja dengan lebih efisien. Semua proses ini bersandar pada suatu prosedur kerja yang bertahap-tahap, secara linier atau melingkar, dengan atau tanpa umpan balik (Jones, 1971 & Broadbent, 1973 dalam Mark I. Aditjpto, 2002).

Untuk memunculkan sebuah kebutuhan perancangan maka hal pertama yang perlu dilakukan adalah menemukan permasalahan⁴. Permasalahan disini akan selalu dikaitkan dengan faktor manusia sebagai pengguna, yang menghadapi kendala-kendala dalam merespon keberadaan suatu ruang tertentu, baik itu disadari maupun tidak. Untuk kendala yang dapat diasadari oleh pengguna, maka pengguna itu sendiri yang menetapkan permasalahan; sedangkan untuk kendala yang tidak disadari maka desainer sebagai orang yang menguasai teori dan aplikasi perancangan akan dapat memiliki kepekaan untuk menemukan kendala-kendala tersebut⁵.

Langkah selanjutnya adalah melakukan pendataan. Pendataan dapat dilakukan setidaknya dari lapangan, yaitu kondisi objek yang akan dirancang meliputi data fisik (unsur pembentuk dan pengisi ruang, ukuran-ukuran, material, kondisi udara, suara, cahaya dan lain-lain) dan data non fisik (lingkungan sosial, ekonomi, budaya, psikologis dan lain-lain). Data lainnya adalah data literatur. Data literatur sangat penting untuk dijadikan tolok ukur perancangan. Data literatur disusun berdasarkan tingkat kebutuhannya untuk menilai hasil pendataan fisik dan non fisik. Data literatur dapat disusun secara tekstual maupun tidak. Apabila literatur-literatur itu bersifat umum dan formalistik maka tidak perlu dicantumkan dalam pendataan, karena mudah dimengerti secara umum. Literatur yang spesifik yang berkaitan dengan permasalahan utama perancangan penting untuk dicantumkan secara mendetail dalam proses pendataan. Jenis data ketiga adalah data tipologi, yaitu berupa data lapangan yang diambil dari lokasi berbeda namun memiliki tipe yang sama dengan data lapangan yang menjadi objek perancangan. Data tipologi ini berfungsi sebagai pembandingan atas data lapangan. Disamping itu data tipologi juga dapat digunakan sebagai tolok ukur untuk membantu kasus-kasus perancangan yang sulit dicari literaturnya.

Setelah data terkumpul lengkap maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis. Tahap ini merupakan tahap pemrograman, yaitu membuat program-program kebutuhan desain berdasarkan hasil-hasil analisis. Semakin data yang dihimpun lengkap maka hasil analisis pun

⁴ Dalam morfologi penyelesaian masalah, Jaques menjelaskan bahwa masalah merupakan penyelesaian itu sendiri. Masalah-masalah yang mendasar dalam tiap-tiap bidang perancangan pada dasarnya telah berulang kali diselesaikan dan telah dikenali dengan baik. Hal ini memungkinkan terjadinya akumulasi pengetahuan terhadap cara penyelesaian masalah yang mengakibatkan adanya landasan untuk memunculkan versi penyelesaian masalah yang baru berangkat dari hal-hal yang telah sering dilakukan (Jaques dalam Evans, 1982).

⁵ Dalam hal nilai, Jaques menjelaskan bahwa orang harus ditunjukkan apa yang semestinya diinginkan. Desainer memiliki persepsi dan kepekaan yang lebih tinggi terhadap nilai-nilai sosial dan budaya melampaui apa yang dimiliki orang awam. Hal ini merupakan tanggung jawab para desainer untuk mengembangkan dan menanamkan nilai-nilai tersebut bagi kepentingan masyarakat. Hal ini membutuhkan keteguhan dalam penciptaan hasil akhir dan cara hidup yang orang awam tidak akan tahu bahwa mereka sesungguhnya membutuhkannya hingga mereka sungguh-sungguh mengalaminya sendiri. Hal tersebut merupakan tugas para desainer untuk memberikan kepada masyarakat apa yang mereka tidak pernah impikan bahwa mereka dapat memilikinya, oleh karena itu akan ada gunanya untuk memberikan konsultasi kepada mereka (Jaques dalam Evans, 1982).

dapat semakin tuntas sehingga program-program kebutuhan yang dimunculkan akan dapat menjadi acuan yang dapat dipenuhi.

Hasil analisis program merupakan dasar dalam menarik sintesis berupa simpulan-simpulan awal yang dapat dijadikan alternatif-alternatif arah perancangan. Dari sinilah proses perancangan dapat dipecah menjadi dua jalur yaitu membuat skema-skema pemecahan masalah perancangan atau skematik desain dan disisi lain mulai memformulasikan konsep desain yang dijadikan pengikat arah perancangan. Skematik desain dan konsep dasar desain ini dapat dievaluasi sebelum dikembangkan lebih lanjut menjadi sebuah produk desain berupa gambar-gambar penyajian. Produk desain ini juga perlu dievaluasi berdasarkan program-program yang ditetapkan dalam analisis pemrograman melalui sebuah proses umpan balik (*feed back*).⁶

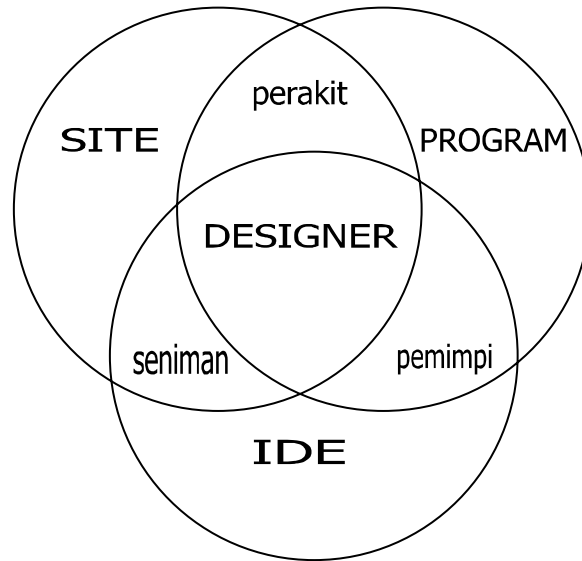
PEMETAAN POLA PIKIR DESAIN

Pembahasan langkah kedua tentang skema perancangan merupakan pembahasan dari sisi objek perancangan. Oleh karena itu, langkah ketiga yang perlu dilakukan untuk merumuskan pendekatan konseptual dalam proses perancangan interior adalah memahami tentang pemetaan pola pikir desain, yaitu posisi desainer dalam kaitannya dengan cara berpikir terhadap objek yang dirancang⁷. Untuk memposisikan diri sebagai desainer maka seseorang setidaknya memiliki tiga materi yaitu tapak (*site*), program dan ide⁸.

6. Bentuk dasar dari metode perancangan analitis ini dijelaskan oleh Luckman tersusun atas: (1) analisis: pengumpulan dan pemilihan semua informasi yang relevan berkaitan dengan masalah desain yang ditangani, (2) sintesis: formulasi penyelesaian yang potensial atas bagian-bagian dari permasalahan yang memungkinkan ketika pengambilan keputusan atas informasi telah terpenuhi di tahapan analisis, (3) evaluasi: usaha pengambilan keputusan dengan menggunakan beberapa kriteria yang diantara pemecahan-pemecahan masalah yang memungkinkan merupakan yang paling bisa menjawab permasalahan secara memuaskan (Luckman dalam Cross, 1984).

7. Hal ini berkaitan dengan masalah kepercayaan, yang dijelaskan oleh Jaques bahwa orang awam harus dirubah cara berpikirnya untuk dapat memberikan kepercayaan kepada desainer profesional yang berpengalaman. Kualifikasi profesional dan reputasi dari seorang desainer akan memberikan jaminan bahwa hasil pemikirannya dapat diandalkan dan tepat sesuai tujuan (Jaques dalam Evans, 1982).

8. Pemecahan desain harus merespon beraneka pembatasan, meliputi ide-ide, kondisi lingkungan dan teknis. Kondisi teknis ini berkaitan dengan tapak. Tapak bukan sekedar latar belakang melainkan perangsang bentukan arsitektural. Tapak akan mempengaruhi zoning, peraturan-peraturan, pembatasan-pembatasan berkaitan dengan sejarah atau pengembangan area, perjanjian akte, kesulitan-kesulitan teknis dan nilai-nilai sosial kemasyarakatan. Segala hal yang berkaitan dengan ide dan tapak tersebut diolah dalam program. Program yang baik semestinya dapat dikomunikasikan dengan baik, memuat segala permasalahan dalam tabel, dan mengatur lingkup dan bahkan biaya dari sebuah proyek (Shoshkes, 1989)



Gambar 2. Pemetaan Pola Pikir Desain

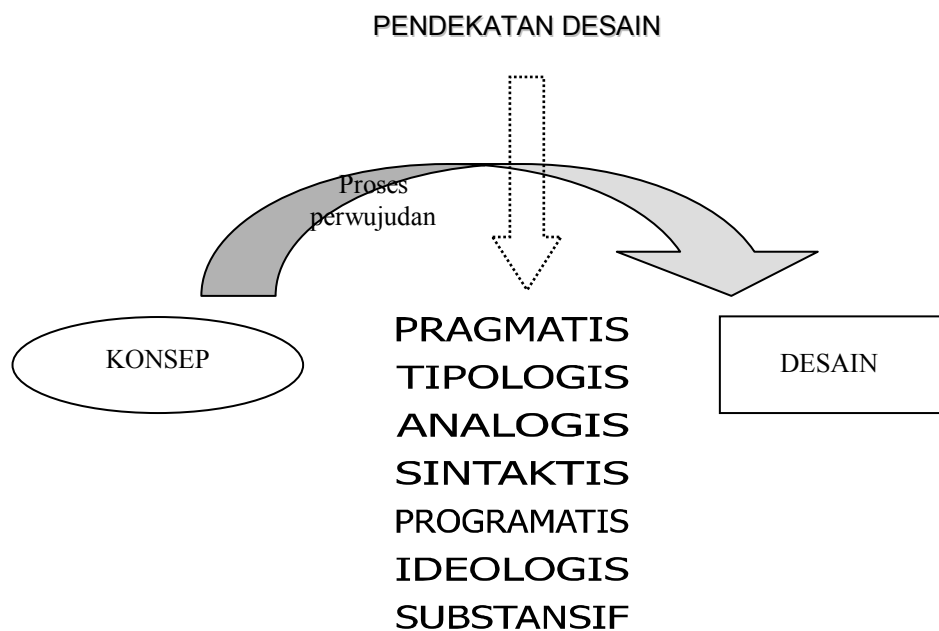
Apabila seseorang hanya memiliki tapak dan program maka ia akan memposisikan dirinya sebagai seorang perakit. Pekerjaan ini lebih mudah karena ia hanya dituntut untuk menghasilkan rakitan dari olah tapak dengan mengacu pada program-program yang ditetapkan untuk mengolah tapak tersebut. Hasil dari pekerjaan ini adalah desain yang fungsional. Sebagai sebuah rakitan maka desain ini memiliki ciri-ciri kompak, standar objektif, dan homogen. Selanjutnya apabila seseorang hanya memiliki tapak dan ide maka ia akan memposisikan dirinya sebagai seorang seniman. Pekerjaan ini lebih bebas karena ia dapat mengolah tapak dengan ide-idenya sendiri tanpa adanya batasan-batasan dari program yang telah ditetapkan. Hasil dari pekerjaan ini adalah desain yang ekspresif. Sebagai sebuah hasil ekspresi seni maka desain ini memiliki ciri-ciri bebas, tidak standar, subjektif, dan khas atau unik. Selanjutnya apabila seseorang hanya memiliki program dan ide maka ia akan memposisikan dirinya sebagai seorang pemimpi. Pekerjaan ini lebih idealis karena ia dapat mengolah program yang telah ditetapkan dengan ide-idenya sendiri tanpa adanya tapak yang membatasi ide-ide tersebut. Hasil dari pekerjaan ini adalah desain yang eksperimental bahkan terkadang utopis sehingga hanya ada di dalam angan-angan saja dan belum tentu dapat diwujudkan secara nyata. Sebagai sebuah hasil pemikiran ideal yang eksperimental maka desain ini memiliki ciri-ciri sempurna, imajiner, ideologis, dan bahkan *absurd*.

Dengan posisi desainer yang memiliki ketiga materi yaitu tapak, program dan ide berarti seorang desainer hendaknya mampu menjembatani tiga macam posisi yaitu sebagai perakit,

seniman dan pemimpi menjadi satu kesatuan yang saling bersinergi antara satu dengan yang lain. Jadi hasil kerja desainer berupa desain yang fungsional tetapi tetap memperhatikan ekspresi dan juga mengandung eksperimen-eksperimen untuk membuka peluang bagi pengembangan lebih lanjut. Dengan demikian maka karya seorang desainer bukan karya yang statis melainkan dinamis, bukan karya yang subjektif sepenuhnya melainkan tetap bisa dipertanggungjawabkan objektifitasnya, bukan karya yang mengawang-awang melainkan realistis dan dapat diwujudkan.

METODE PENDEKATAN DESAIN

Langkah keempat yang perlu dilakukan untuk merumuskan pendekatan konseptual dalam proses perancangan interior adalah memahami tentang metode pendekatan desain. Ada banyak metode-metode pendekatan desain yang dapat dipakai dalam proses perancangan interior, meliputi metode pendekatan pragmatis, tipologis, analogis, sintaktis, programatik, ideologis, dan substansif. Metode-metode pendekatan tersebut diperlukan untuk mewujudkan ide-ide atau gagasan yang tertuang dalam konsep menjadi sebuah desain. Jadi metode-metode pendekatan tersebut bukan merupakan konsep itu sendiri melainkan merupakan “katalisator” konsep.



Gambar 3. Metode Pendekatan Desain

Uraian macam-macam metode pendekatan desain ini merupakan pengembangan dari metode-metode yang dikemukakan oleh Broadbent (1973) dalam Aditjipto (2002). Melalui

metode pendekatan pragmatis maka olah desain dilakukan melalui proses uji coba. Hasil desain bersifat eksploratif dan ketepatan pemecahan masalah akan diketahui setelah melalui proses evaluasi berkala. Apabila hasil desain tidak mampu memecahkan masalah secara tepat maka akan dicoba lagi dengan alternatif pengolahan yang lain, demikian seterusnya hingga sampai pada batas tertentu hasil olah desain dianggap optimal.

Melalui metode pendekatan tipologis maka olah desain dilakukan dengan cara mencontoh model yang pernah dilakukan orang lain yang dianggap berhasil. Hasil desain bersifat imitatif tipikal dan ketepatan pemecahan masalah akan diketahui bila hasilnya memiliki tingkat kesesuaian yang tinggi dengan model yang dijadikan acuan.

Melalui metode pendekatan analogis maka olah desain dilakukan dengan cara membandingkan dari bentuk dan mungkin konstruksi yang didapat dari alam atau lingkungan disekitarnya. Hasil desain bersifat imitatif analog dan ketepatan pemecahan masalah akan diukur melalui kesamaan sifat atau karakter desain dengan bentuk benda yang dijadikan analognya.

Melalui metode pendekatan sintaktis maka olah desain didasarkan pada seperangkat aturan, dalam hal ini kebanyakan adalah aturan-aturan geometris. Hasil desain bersifat material terstruktur dan ketepatan pemecahan masalah akan diukur melalui kesesuaian wujud fisik desain dengan aturan-aturan komposisi bentuk.

Melalui metode pendekatan programatis maka olah desain didasarkan pada seperangkat aturan program. Hasil desain bersifat material-kuantitatif dan ketepatan pemecahan masalah akan diukur melalui kesesuaian wujud fisik desain dengan program yang telah ditetapkan.

Melalui metode pendekatan ideologis maka olah desain didasarkan pada cita-cita yang dipegang sebagai tujuan berdasar faham-faham tertentu yang diyakini sebagai sebuah kebenaran mutlak. Hasil desain bersifat ideal menurut faham yang dianut dan ketepatan pemecahan masalah diukur melalui kesesuaian dengan wujud-wujud yang dianggap mampu merefleksikan nilai-nilai dari faham tersebut.

Melalui metode pendekatan substansif maka olah desain didasarkan pada hakikat atas apa yang dirancang. Hasil desain diarahkan untuk menemukan kebenaran yang mendasar atau hakiki dan ketepatan pemecahan masalah diukur melalui prinsip-prinsip kebenaran dasar tersebut. Kebenaran dasar tersebut ditemukan melalui penjelajahan nilai-nilai filsafat.

Dari metode-metode pendekatan di atas maka penggunaan metode pendekatan pragmatis, tipologis, analogis, dan sintaktis biasanya mampu menghasilkan desain yang dapat diwujudkan secara nyata karena nilai-nilai yang dijadikan tolok ukur lebih bersifat konkrit. Sementara itu penggunaan metode pendekatan ideologis dan substansif belum tentu dapat menghasilkan desain

yang aplikatif karena nilai-nilai yang dijadikan tolok ukur kadang lebih bersifat abstrak. Semua metode pendekatan di atas merupakan bagian dari metode analitis yang mengacu pada metodologi desain yang sistematis (*systematic design method*).

PERUMUSAN KONSEP DESAIN

Untuk mampu merumuskan konsep desain maka pengertian tentang kata “konsep” itu sendiri terlebih dahulu harus dipahami. Secara umum konsep merupakan ide atau pengertian yang diabstrakkan dari peristiwa konkrit (Depdikbud, 1992). Lebih lanjut, secara mendasar konsep diartikan sebagai berikut: “Konsep merupakan abstrak, entitas mental yang universal yang menunjuk pada kategori atau kelas dari suatu entitas, kejadian atau hubungan” (<http://id.wikipedia.org>).

Dalam kaitannya dengan desain maka konsep berhubungan dengan sistem. Oleh karena itu secara lebih khusus konsep diartikan sebagai berikut: “Konsep sebagai suatu sistem adalah sehimpunan unsur yang melakukan suatu kegiatan menyusun skema atau tata cara melakukan suatu kegiatan pemrosesan untuk mencapai tujuan dan dilakukan dengan mengolah data guna menghasilkan informasi” (Amirin, 1990).

Langkah pertama hingga keempat yang telah dipaparkan di atas merupakan faktor-faktor yang perlu dipahami menuju pada perumusan konsep desain. Empat langkah tersebut berguna untuk memetakan atau menetapkan jenis dan arah perancangan. Dengan memahami komponen pemahaman desain maka sebuah objek perancangan akan dapat dilihat dari sudut pandang yang tepat apakah masuk dalam kategori ruang budaya, ruang fungsional, ataukah ruang komersial. Masing-masing jenis ruang akan memiliki karakteristik yang berbeda yang akan menentukan cara pandang terhadap permasalahan yang dimunculkan.

Dengan memahami skema perancangan metode analitis maka sebuah objek perancangan dengan mudah dapat dicermati, ditemukan, dan diformulasikan langkah-langkah pemecahan permasalahannya dalam proses perancangan yang akan dijalankan. Proses perancangan yang akan dijalankan tersebut dapat direncanakan secara transparan dan melalui pentahapan kerja yang sistematis.

Dengan memahami pemetaan pola pikir desain maka desainer dapat menyadari posisinya terhadap objek perancangan, sehingga ia dapat memandang objek perancangan tersebut secara menyeluruh meliputi semua unsur yang ada baik itu tapak, program, maupun ide. Dari sini seorang desainer dituntut untuk mampu mengintegrasikan tiga fungsi yang harus dijalankan, dan bukan hanya menjadi perakit, seniman, atau pemimpi yang masing-masing hanya menekankan pada beberapa unsur perancangan saja.

Dengan memahami metode pendekatan desain maka sebuah objek perancangan dapat diarahkan untuk diolah dengan menggunakan metode pendekatan tertentu. Semakin spesifik sebuah objek perancangan maka semakin fokus pula metode pendekatan yang dapat diterapkan. Pemilihan metode pendekatan yang tepat akan sangat menentukan optimalisasi hasil perancangan.

Bila sebuah objek perancangan telah ditelusuri dengan menggunakan empat langkah tersebut maka objek perancangan tersebut telah terklasifikasi ke dalam beberapa sudut pandang pemahaman. Dengan demikian maka objek perancangan yang tadinya rumit dan kompleks menjadi lebih sederhana, sehingga permasalahan-permasalahan dapat dipilah-pilah bagian per bagian secara sistematis dan terstruktur. Dengan adanya pemilahan permasalahan ini maka perumusan konsep (sebagai sebuah sistem yang terdiri atas sehimpunan unsur yang melakukan suatu kegiatan menyusun skema atau tata cara melakukan suatu kegiatan pemrosesan untuk mencapai tujuan dan dilakukan dengan mengolah data guna menghasilkan informasi) dapat dilakukan dengan lebih mudah. Perumusan konsep yang berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang mencakup banyak unsur akan dapat menciptakan konsep yang tepat sehingga dapat mengikat hasil perancangan menjadi sebuah desain yang terintegrasi secara utuh⁹.

SIMPULAN

Kompleksitas permasalahan yang dihadapi dalam perancangan interior dapat disederhanakan dengan cara mengklasifikasi permasalahan tersebut. Dengan mengenali komponen pemahaman desain, skema perancangan analitis, pemetaan pola pikir desain dan metode pendekatan desain maka klasifikasi permasalahan dapat dilakukan dengan lebih mudah. Hal ini akan berpengaruh terhadap upaya perumusan konsep desain sebagai formulasi pemecahan masalah perancangan. Konsep desain tersebut merupakan abstraksi yang menjadi landasan atau panduan untuk diterjemahkan ke dalam tataran teknis, yaitu penerapan abstraksi konsep ke dalam perwujudan nyata yang dapat terukur dan tergambar secara visual. Dengan demikian konsep yang tepat akan mampu mengikat hasil perancangan menjadi sebuah desain yang terintegrasi secara utuh.

REFERENSI

⁹ Lebih lanjut tentang hakekat konsep dapat ditelusuri dalam kajian filosofi desain interior seperti yang ditulis Abercrombie sebagai berikut: "Kesuksesan sebuah desain akan dibatasi oleh kebijaksanaan konsep yang mengikutinya; selanjutnya kebijaksanaan sebuah konsep akan dibatasi oleh pandangan dan pengetahuan desainer yang menyusunnya" (Abercrombie, 1990).

- Abercrombie, Stanley. 1990. *A Philosophy of Interior Design*. New York: Harper & Row.
- Broadbent, G. 1973. *Design in Architecture*. London: John Wiley & Sons.
- Cross, Nigel. 1984. *Developments in Design Methodology*. London: John Wiley & Sons.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Evans, Barrie. 1982. *Changing Design*. London: John Wiley & Sons.
- Jones, John Chris. 1992. *Design Method (Second Edition)*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Jones, John Chris. 1971. *The State of the Art in Design Methods*. DMG-DRS Journal. Vol. 7, No. 2.
- Margolin, Victor and Richard Buchanan. 1995. *The Idea of Design. A Design Issues Reader*. London: The MIT Press.
- Mark I. Aditjpto. 2002. *Studi Perancangan Arsitektur*. Surabaya: Jurusan Arsitektur Universitas Kristen Petra.
- Shoshkes, Ellen. 1989. *The Design Process*. New York: Whitney Library of Design.
- Tatang M. Amirin. 1990. *Menyusun Rencana Penelitian*. Jakarta
- <http://id.wikipedia.org>