

IMPLEMENTASI PENGALAMAN RUANG DALAM DESAIN INTERIOR

Sriti Mayang Sari

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

ABSTRAK

Ruang merupakan unsur utama dalam desain interior. Melalui volume ruang, manusia tidak hanya bergerak tetapi juga melihat bentuk-bentuk, warna, mendengar berbagai suara, merasakan hembusan angin dan sebagainya. Manusia dengan segala kelengkapan fisik dan psikis memungkinkannya untuk menanggapi, merespon berbagai macam bentuk dan pengolahan ruang, serta secara emosional memberi pengalaman ruang. Implementasi berbagai macam variabel pembentuk dan pengisi ruang yang sesuai dengan fasilitas ruang akan meningkatkan nilai ruang, dan melalui indera mereka secara emosional memberikan berbagai macam pengalaman ruang yang berbeda-beda pada manusia.

Kata kunci: implementasi, pengalaman ruang, desain interior.

ABSTRACT

Space is the main element in interior design. People do not only move about through the space volume but also observe the forms and colours, hear the various sounds and feel the breeze of the wind and so on. The human physical and psychological sensors enable people to respond to the various forms and usage of space which emotionally evokes the user with an experience of space. The implementation of various sorts of constructing and filling variabls complementing to the room facilities increases the meaning of space, and through the human sensors, it emotionally evokes various sorts of distinct space experiences.

Key words: implementation, space experience, interior design.

PENDAHULUAN

Ruang universal atau jagad raya tidak terbatas, tidak mempunyai definisi. Pada saat suatu unsur diletakkan pada suatu bidang, barulah hubungan visualnya terbentuk. Ketika unsur-unsur lain mulai diletakkan pada bidang tersebut, terjadilah hubungan majemuk antara ruang dan unsur-unsur tersebut maupun antara unsur yang satu dengan unsur lainnya. Ruang oleh karenanya terbentuk dari adanya hubungan-hubungan tersebut (Ching, 1998).

Dalam desain interior, elemen-elemen pembentuk ruang seperti lantai, dinding dan langit-langit serta elemen pengisi ruang ditata menjadi pola tiga dimensi sesuai dengan fungsi dan estetikanya. Hubungan antara elemen-elemen yang terbentuk dari pola-pola ini pada akhirnya

menentukan kualitas visual dan kesesuaian fungsi suatu ruang interior, mempengaruhi bagaimana memahami dan menggunakannya.

Ruang merupakan unsur utama dalam desain interior. Melalui volume ruang, manusia tidak hanya bergerak tetapi juga melihat bentuk-bentuk, mendengar berbagai suara, merasakan hembusan angin dan hangatnya sinar matahari, mencium harumnya bunga-bunga yang mekar.

Bruno Zevi (1974) menjelaskan bahwa interior adalah ruang yang tak dapat ditampilkan secara lengkap dalam bentuk apapun dan hanya dapat dipahami dan dirasakan melalui pengalaman langsung. Memahami ruang, mengetahui bagaimana melihatnya, merupakan pengalaman tersendiri bagi manusia.

Manusia dengan segala kelengkapan fisik dan psikis memungkinkannya untuk menanggapi, merespon berbagai macam bentuk dan pengolahan ruang, serta pengaruhnya terhadap intelektual maupun emosional mereka. Mikro kosmos manusia (*the inner side of man*) berkomunikasi dengan makro kosmos (alam dunia) dengan meniru panca indera. Kesan ruang diterima manusia terutama melalui indera penglihatan, karena mata mempunyai kemampuan mengamati suatu objek dan dibantu indera-indera lainnya seperti pendengaran, penciuman dan sebagainya sehingga membangkitkan suatu kesan emosional atau *image* tertentu bagi jiwanya.

Kebutuhan manusia akan ruang tidak lagi hanya faktor fungsional saja akan tetapi pemenuhan kebutuhan ruang yang mampu membangkitkan emosi. Pengolahan ruang yang mampu merangsang indera manusia untuk berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya yang diimplementasikan pada variabel-variabel ruang. Menciptakan susunan suasana ruang yang mampu memberikan pengalaman tersendiri bagi manusia dengan memberikan penekanan pada variabel-variabel ruang tertentu yang dapat menciptakan berbagai lapangan pengalaman berbeda-beda.

Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk memberi gambaran tentang pentingnya menciptakan suasana ruang interior yang dapat memenuhi kebutuhan emosional melalui pengalaman ruang. Implementasi berbagai macam variabel pembentuk dan pengisi ruang yang sesuai dengan fasilitas ruang akan meningkatkan nilai ruang, dan melalui indera mereka secara emosional memberikan berbagai macam pengalaman ruang yang berbeda-beda pada manusia.

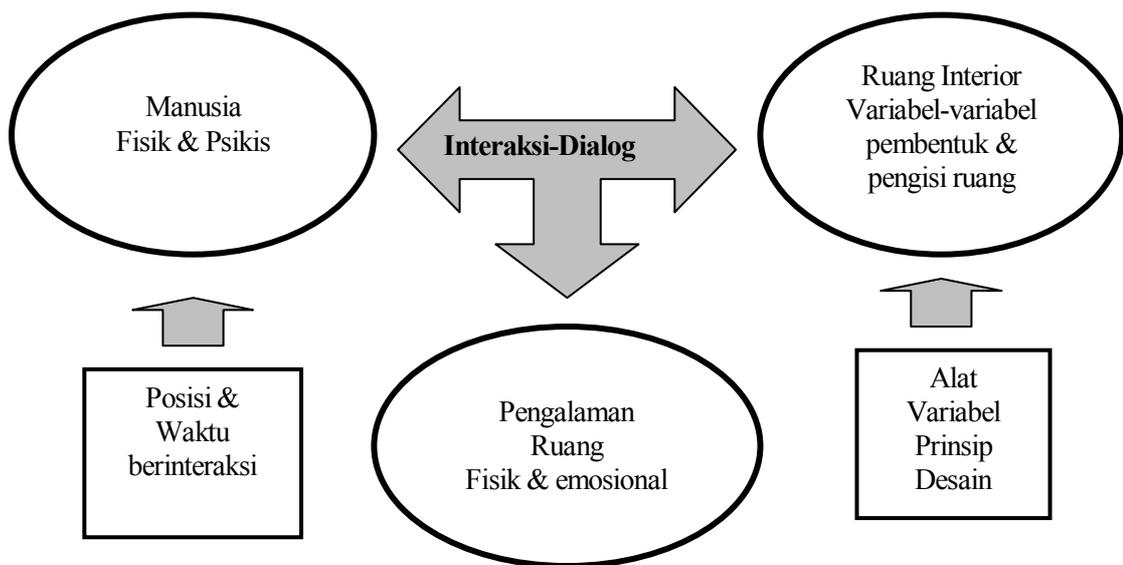
INTERAKSI MANUSIA DALAM RUANG

Pada saat manusia memasuki sebuah bangunan akan merasakan adanya perlindungan. Persepsi ini timbul karena bangunan terdiri dari bidang-bidang lantai, dinding dan langit-langit ruang interior. Manusia berinteraksi dengan ruang, berdialog dengan lantai, dinding, langit-langit,

bentuk, pola bukaan jendela, pintu dimana manusia mendapat pengalaman spasial. Bidang-bidang miring dapat memberi perasaan terangkat atau tertekan. Akibat dimensi yang berbeda didapat kesan nilai ruang yang berbeda.

Lantai, dinding dan langit-langit tidak sekedar menandai adanya ruang. Bentuk, konfigurasi dan pola bukaan jendela dan pintu juga mengisi ruang tersebut dengan kualitas spasial atau arsitektur tertentu. Terminologi-terminologi seperti Balai Agung, Lobby Hotel dan sebagainya, tidak hanya untuk menggambarkan besar atau kecilnya suatu ruang, tetapi juga mengkaraktisasi skala dan proporsinya, kualitas penerangannya, sifat permukaan bidang yang mengelilingi dan bagaimana relasi ruang tersebut dengan ruang-ruang lain didekatnya.

Selain dimensi-dimensi fisik dan psikologis, ruang juga dapat mempunyai karakteristik yang dapat dirasakan, didengar, dicium baunya dan dirasakan temperaturnya yang mempengaruhi bagaimana kita merasa didalamnya. Dialog manusia dengan ruang selain melalui proses visual seperti permainan jarak jauh dan dekat, nilai-nilai warna, tekstur, bentuk, dapat juga melalui pendengaran, perabaan, penciuman. Seperti efek gema dapat memperkuat kesan dari volume ruang, bau lembab dapat mempertegas perasaan tertutup.



Gambar 1. Proses Interaksi Manusia dalam Ruang

Interaksi, dialog manusia dalam ruang dengan implementasi berbagai variabel ruang dan alat yang berberbeda memberikan pengalaman ruang tidak terbatas. Manusia bergerak dari satu ruang ke ruang berikutnya, melihat, mengamati dan merasakan ruang yang sama tetapi dengan posisi dan waktu yang berbeda akan mendapatkan pengalaman ruang yang sangat berbeda,

sebuah ruang ketika dilihat, diamati dan dirasakan pada waktu siang hari akan memberi pengalaman ruang yang sangat berbeda ketika dilihat pada malam hari, dengan hadirnya variabel pencahayaan.

PENGALAMAN RUANG

Adolf Hildebrand dalam *Problem of Form* menjelaskan bahwa pengalaman dapat dicapai dengan dua cara persepsi. Pertama, melalui visi murni (*pure vision*), terjadi bila kedua mata sejajar dan tubuh tetap berada pada satu kedudukan dengan jarak tertentu. Dari objek tersebut ditangkap sebuah kesan yang menyatu (*distant image*). Kedua, melalui visi kinetik (*kinetic vision*), pada saat mata si pengamat konvergen dan berakomodasi, sedang tubuhnya dalam keadaan bergerak, melihat dari berbagai titik pandang atau mendekati objeknya. Tidak mungkin mendapatkan citra keseluruhan, hal ini terjadi pada saat mendekati atau memasuki suatu ruang arsitektural. Pada saat bergerak mengelilingi, menangkap objek dengan kedua mata, menangkap ide plastis, atau impresi dari bentuk tiga dimensi.

Semua pengalaman mengenai bentuk plastis dari objek-objek, berasal dari indera peraba juga, baik dengan tangan maupun mata. Persepsi bentuk tergantung pada faktor-faktor variabel, seperti pencahayaan, lingkungan dan titik pandang si pengamat. Ketiga hal tersebut, cahaya, skala dan sudut pandang hanya dapat ada dalam hubungan antara satu dengan lainnya. Rabaan dan setiap indera merupakan suatu syarat mutlak yang secara serempak bekerja bagi pengalaman spasial. Pengalaman ruang dapat dialami manusia di mana manusia membatasi ruang terbuka dan dengan demikian menciptakan ruang lingkup. Pengalaman ruang didapat dari batas-batas visual dan pengalaman kinetik, seperti sensasi dari gerakan-gerakan.

Variabel-variabel Ruang yang Mempengaruhi Pengalaman Ruang

Ada banyak variabel ruang yang mempengaruhi persepsi dan pengalaman ruang pada waktu manusia berada dalam sebuah ruang, berikut ini akan dibahas beberapa variabel ruang yang cukup berperan dalam proses terjadinya pengalaman ruang.

Titik dapat membentuk bermacam-macam komposisi yang dinamis, tapi sebagai sebuah kesatuan atau dalam susunan yang teratur titik memiliki kecenderungan sebagai pusat untuk mengontrol dalam desain, hal ini mengarah pada '*focal point*' yang direncanakan untuk menarik perhatian. Penggunaan titik khususnya dapat mengidentifikasi pusat dari sebuah komposisi, mengindikasikan parameter spasial dan langsung sebagai poros dari pandangan dan gerakan. Titik juga menggambarkan perasaan tenang dan keseimbangan yang sangat besar dan meniadakan kemungkinan perubahan mendadak. Titik digunakan sebagai perencanaan dalam interior untuk memberi kesan harmoni.

Kandinsky (1979) melihat titik sebagai sesuatu yang kompleks dan beraneka macam (*multifaceted*), sedangkan garis adalah puisi. Dia melihat garis sebagai kekuatan dari titik yang bergerak terus, karena itu garis dinamis. Kandinsky berpendapat bahwa garis memiliki 4 kualitas yang berbeda, pertama arah (*Direction*) menjadi 3 model yang ada, horizontal, vertikal dan diagonal. Ketiga hal tersebut memberi pengaruh psiko estetik, dari garis horizontal yang memberi pengaruh ketenangan sampai dengan garis diagonal memberi pengaruh aktivitas. Kedua gerakan (*Movement*), garis mempunyai gerakan, kebiasaan membaca garis vertikal dan diagonal dari bawah ke atas mendasari pemikiran kognitif dan perspektif visual, garis-garis netral memberi indikasi spasial. Ketiga dimensi (*Dimension*), arah dan gerakan dalam garis memberi beraneka definisi dimensi panjang bidang-bidang atau implikasinya. Dimensi ini terasa sekali saat garis dikombinasikan dengan berbagai alat yang digunakan dalam pandangan perspektif. Keempat, durasi atau waktu (*Duration*). Kandinsky percaya bahwa waktu dapat dibaca dalam garis, tentu saja bahwa “jarak adalah konsep waktu”. Waktu jelas dibutuhkan, untuk mengikuti garis lengkung lebih panjang dari pada garis lurus dan lebih berbelok-belok garis lebih banyak lagi waktu yang dibutuhkan untuk melaluinya. Hal itulah yang kemudian dipakai sebagai alasan bahwa garis dapat dipakai untuk merubah perasaan seseorang pada waktu melewati jalan dan hal ini secara fisik terwakilkan.

Bentuk cenderung mendominasi persepsi manusia karena dengan bentuk dapat lebih memahami rasa ruang. Bentuk-bentuk yang lebih mudah dipahami adalah bentuk-bentuk tetap dengan jumlah susunan yang tidak terlalu banyak. Kandinsky membagi bentuk menjadi dua, pertama regular (*Geometric*), bentuk geometri dalam desain memiliki rasa yang spesifik, seperti kebaikan, kekuatan untuk menyenangkan dan mengarah ke rasa Ketuhanan. Dengan demikian geometri disetujui sebagai bentuk dari arsitektur religius. Le Corbusier (1987) mengatakan bahwa : “*Geometry is our greatest creation and we are enthralled by it*”. Kedua bentuk lengkung tidak beraturan (*Biomorphic*) menimbulkan rasa dinamis, tidak stabil dan kadang-kadang aneh dalam kondisi tertentu, tapi bentuk *biomorphic* ini terlihat hidup, terutama dalam keelastisitasannya.

Warna memiliki kekuatan luar biasa untuk menggerakkan secara emosional. Studi tentang warna dimulai dengan interaksi antara cahaya dan warna, tanpa cahaya tidak dapat mengamati warna, bentuk atau ruang. Tetapi apresiasi terhadap cahaya lebih penting dari pada secara fisik, seperti dijelaskan oleh Arnheim (1954) bahwa secara psikologi warna memberikan sesuatu yang fundamental dan sangat kuat pada pengalaman manusia. Sedangkan Hazel Rossotti (1985) dalam *Colour: Why the World Isn't Grey*, menulis bahwa warna merupakan sebuah sensasi, yang dihasilkan otak dari cahaya yang masuk melalui mata, dan bahwa sensasi dari komposisi

warna khusus biasanya timbul dari komposisi cahaya khusus yang diterima mata kita, selain faktor-faktor fisik dan psikologi juga ikut berperan.

Faktor yang mengubah pengalaman tentang cahaya dan warna adalah tekstur. Rasa yang ditimbulkan penglihatan dalam sebuah ruang tidak secara langsung dirasakan, tetapi dengan melihat dapat dikatakan bagaimana rasa material-material dalam ruang bila disentuh, seperti diungkapkan oleh Kahn: *“to see is only to touch more accurately”*. Tidak hanya terang dan gelap, tapi kualitas kelembutan, kedinginan, ketenangan, penglihatan dan sentuhan merupakan satu kesatuan, secara visual maupun rabaan mendapat pengalaman.

Untuk memahami dan mendapat pengalaman ruang interior secara keseluruhan tidak hanya rasa yang ditimbulkan oleh penglihatan dan sentuhan tapi juga dari sesuatu yang sensitif seperti variabel suara dan bau dari ruang, dimana dapat memberikan informasi tentang interior. Bau tidak berhubungan dengan rasa-rasa yang lain tapi dibutuhkan untuk menghubungkan dengan konotasi dan asosiasi, sama dengan langsung memberi informasi, bau dapat mengenali sebuah interior. Sebuah toko pakaian tidak akan berbau bensin, atau toko roti berbau oli dan sebagainya. Bau hampir tidak pernah disebutkan sebagai suatu kebutuhan seperti kebutuhan penggunaan semua produk interior yang bebas dari ketidak menyenangkan dan berbahaya.

Variabel suara dalam ruang dapat memberi suasana tertentu, seperti suara yang lembut memberi kesan ketenangan dalam sebuah ruang. Suara gema dapat memperkuat kesan. Proporsi dalam desain interior menyangkut hubungan-hubungan proporsi antara bagian-bagian elemen desain, antara beberapa elemen desain dan antara elemen-elemen dengan bentuk spasial maupun yang mengitarinya. Perbedaan dimensi relatif yang mencolok pada suatu benda adalah penting. Proporsi akan tampak benar pada situasi tertentu jika elemen-elemen atau karakteristik yang ada tidak terlalu sedikit atau terlalu banyak.

Skala berkaitan dengan proporsi. Baik proporsi maupun skala berkaitan dengan ukuran relatif dari benda-benda. Jika ada perbedaan, proporsi bertalian dengan hubungan antara bagian-bagian di dalam suatu komposisi, sedangkan skala mengarah khusus kepada ukuran sesuatu, relatif terhadap standar yang telah diketahui atau diakui.

Persepsi kita terhadap dimensi horizontal ruang sering mengalami distorsi karena efek perspektif yang memberi kesan lebih kecil dari ukuran sebenarnya untuk benda yang letaknya jauh, dapat merasakan dengan lebih akurat hubungan tinggi ruang dengan tinggi badan.

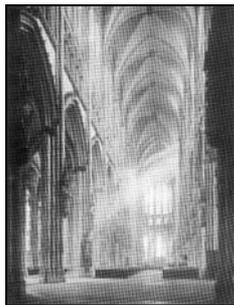
Persepsi terhadap skala ruang dipengaruhi tidak hanya oleh tingginya langit-langit saja, tetapi juga hubungannya dengan lebar dan panjang ruangnya. Ketinggian langit-langit sering diasosiasikan dengan timbulnya rasa lega dan mewah, sedangkan yang rendah mempunyai konotasi mirip gua dan bersifat intim.

IMPLEMENTASI PENGALAMAN RUANG PADA DESAIN INTERIOR

Fasilitas Ruang Peribadatan

Implementasi pengalaman ruang pada fasilitas ruang-ruang ibadah dominan menggunakan variabel pencahayaan dan skala ruang, penggabungan dua hal tersebut dengan didukung variabel lainnya memberikan suasana spiritual dan skala ruang yang demikian besar sehingga manusia merasa kecil dihadapan Tuhan.

Pada gambar 2, dapat dilihat beberapa interior fasilitas ruang peribadatan, seperti gereja, mesjid maupun kuil, pengalaman ruang didapat akibat interaksi manusia dengan variabel pencahayaan dan skala ruang yang dominan. Pengalaman ruang yang didapat pada interior gereja di Koeln ini adalah rasa keagungan, disebabkan interaksi manusia dengan variabel pencahayaan, dimana cahaya menembus dari dinding-dinding kaca, didukung bentuk atap meruncing dan garis-garis vertical mengarah total pada Yang Maha Tinggi. Gereja ini juga dibuat dengan skala monumental sehingga kita merasa kecil dan tidak berarti di hadapan Tuhan. Dalam gereja Ziarah di Roncham, Perancis, Le Corbusier meninggalkan aspek vertikalisme, citra cahaya Ilahi timbul dari cahaya yang masuk menembus lubang-lubang yang polos dan sederhana pada dinding, sedangkan pada gereja modern, cahaya sebagai penghayatan religius, seakan-akan cahaya muncul dari kegelapan.



Gereja di Koeln



Gereja Ziarah di Roncham, Perancis, Karya Le Corbusier



Gereja Modern



Mesjid Sulaiman 1 Istanbul



Kuil Delhi Karya Fariburz Sahba



Mesjid AT-Tin TMII

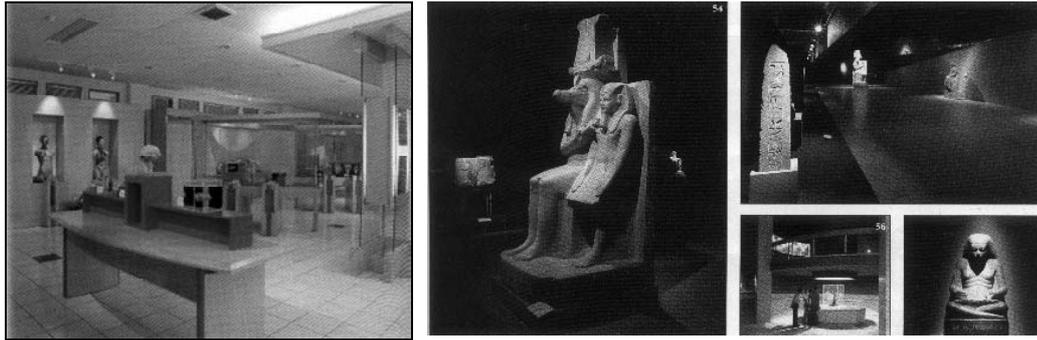
Gambar 2. Fasilitas Ruang Peribadatan

Variabel pencahayaan dan skala ruang masih tetap dominan pada interior fasilitas ibadah mesjid dan kuil. Pencahayaan alami dalam mesjid Sulaiman 1, Istanbul, berasal dari bukaan-bukaan yang terdapat pada sekeliling kubah yang dikombinasikan dengan pencahayaan buatan dari lampu-lampku gantung yang tersusun secara teratur. Pendaran yang dibiaskan lampu-lampu memberikan kesan spiritual, juga berfungsi mengembalikan skala manusia dibangunan yang besar dan luas. Sedangkan pada mesjid AT-Tin TMII, selain variabel pencahayaan dan skala ruang, pengalaman ruang juga didapat dari interaksi dengan penggunaan bentuk empat persegi panjang yang dikombinasikan dengan belah ketupat mengesankan suatu tumpuan harapan, keraguan sekaligus pemusatan pada Allah dan hiasan kaligrafi yang dilukis dengan indah, seakan-akan menerangi kalbu umat Muslim dengan sabda Illahi. Kesan spiritual cukup terasa dalam mesjid ini.

Kuil Delhi karya Fariburz Sahba dibangun pada tahun 1987, mengangkat konsep dasar bentuk Bunga Lotus sebagai simbol kesucian bagi agama Hindu dan Budha. Pengalaman ruang didapat dari interaksi manusia dengan variabel pencahayaan, skala ruang dan bentuk simbolik bunga Lotus pada langit-langit bangunan yang berbentuk setengah lingkaran. Modul bentuk kelopak bunga lotus diimplementasikan pada modul-modul sekeliling ruangan dimana dari modul-modul tersebut masuk cahaya buatan dan alami menerangi ruangan, menimbulkan kesan religius, pengalaman ruang akan sangat berbeda ketika dirasakan pada malam hari, dari modul bentuk bunga lotus terlihat kegelapan malam. Dilihat dari ukuran bangunan yang sangat besar dibandingkan dengan skala manusia, membuat membuat manusia merasa kecil dihadapan yang maha kuasa, hal ini diperkuat dengan adanya repetisi bentuk modul tersebut di sekeliling bangunan mengarah vertical.

Fasilitas Ruang Budaya

Museum sebagai fasilitas ruang budaya sangat terikat pada benda yang akan dipamerkan dan sistem pemajangannya, interior ruang mendukung objek pajang seperti pada gambar 3 diperlihatkan dua jenis museum yang sangat berbeda suasana ruang pamernya. Pengunjung mendapat pengalaman menambah pengetahuan dengan melihat langsung objek yang dapat dipegang maupun tidak boleh dipegang. Rasa yang ditimbulkan penglihatan dalam sebuah ruang tidak secara langsung dirasakan, tetapi dengan melihat dapat dikatakan bagaimana rasa material-material dalam ruang bila disentuh. Kualitas kelembutan, kedinginan, ketenangan, penglihatan dan sentuhan merupakan satu kesatuan, secara visual maupun rabaan mendapat pengalaman.



Museum Anatomi Jakarta

Museum Egyptian Art and History Luxor, Mesir

Gambar 3. Fasilitas Ruang Budaya

Dalam museum Egyptian Art and History yang memajang benda-benda seni pada masa Pharaoh, pengunjung mendapat pengalaman ruang efek dramatisasi variabel pencahayaan. Dengan memanfaatkan cahaya alami yang temaran masuk melalui dinding kaca dan didramatisasi dengan *spotlight*. Suasana ruang dibuat agak gelap dengan cahaya *spotlight* pada objek pameran, sehingga benda-benda yang dipajang terlihat menonjol dan seakan-akan keluar dari sesuatu yang gelap, efek dramatisasi. Keadaan tersebut memberi pengalaman tersendiri bagi pengunjung museum, seakan-akan mereka dibawa kemasa lalu, berada dalam makam raja-raja di lembah dan kuil di Luxor dan Darnak, Mesir. Suasana gelap dalam ruang menambah perasaan dingin, lembab, mendukung suasana mistis yang diciptakan dalam museum ini.

Fasilitas Ruang Sosial - Bangunan Umum

Pada gambar 4 terlihat interior lorong menuju Ketels, kedai teh yang khusus menyediakan teh *Fortnum & Mason* dari Inggris, diakui sebagai teh nomor satu di dunia, pengunjung dibawa dalam suasana mesir, dengan menghadirkan lukisan-lukisan khas mesir, didukung variabel cahaya temaran dari obor-obor yang dipasang sepanjang lorong yang cukup panjang, sehingga untuk melewatinya memerlukan waktu cukup lama, implementasi variabel *duration*, dimana perasaan pengunjung yang ditimbulkan saat melewati lorong cukup dipermainkan. Ketika sampai pada akhir lorong pengunjung dikejutkan dengan interior Ketels yang berbeda dengan suasana di lorong, pengalaman ruang yang ditimbulkanpun berbeda, di dalam terasa nyaman, santai dengan efek cahaya dari lampu gantung dan *downlight*.

Implementasi variabel bentuk dan warna sangat dominan pada fasilitas day care dalam pusat pengembangan anak dan TK. Bentuk-bentuk tanpa sudut runcing, bentuk-bentuk dasar, bentuk bulat digabung dengan bentuk persegi, bentuk lengkung yang berkesan bergelombang,

menunjukkan kedinamisan, keaktifan dan keamanan sesuai dengan karakter anak balita. Warna-warna yang digunakan warna-warna cerah, warna dasar, karena anak-anak menyukai warna-warna primer.



KETELS, Kedai Teh Lestari Jakarta



TK, fasilitas day care

Gambar 4. Fasilitas Ruang Sosial

Residensial

Rumah tinggal pada gambar 5, dengan kompleksitas arsitekturnya dapat menciptakan beragam pengalaman ruang, implementasi variabel bentuk sangat dominan. Permainan bentuk massa, tekstur ruang, detail arsitektural, tampilan massa yang semi transparan berada pada zona timur, diorientasikan pada arah kedatangan sinar matahari pagi, suasana yang demikian menciptakan suasana terbuka sekaligus ringan dimana penghuni melakukan aktivitasnya. Plafon

diolah untuk menciptakan efek cahaya matahari. Setiap jam dan setiap musim, cahaya matahari akan menciptakan pengalaman ruang yang berbeda. Permainan efek cahaya bidang dinding, lantai dan plafon menjadi representasi alam dan iklim yang selalu berubah ke dalam rumah.



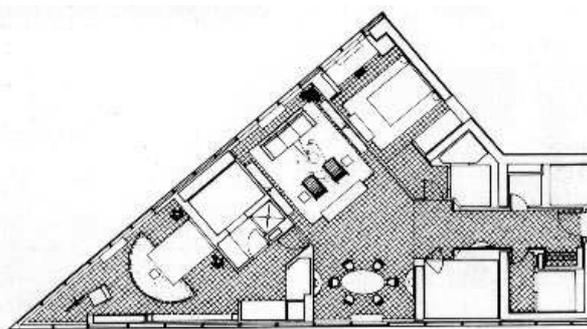
Suasana rumah pada siang hari



Suasana rumah pada malam hari

Gambar 5. Rumah Tinggal di Jakarta (Majalah Laras)

Garis diagonal, bersiku-siku, patah-patah dari ruang tidur di Apartemen Metropolitan, New York Tower pada gambar 6 memberi rasa aktivitas dan gerak menuju ke satu titik pada sudut ruangan. Dalam *lay out* memperlihatkan bentuk segitiga yang tidak biasa dan memberi rasa inspirasi pada penghuninya, seakan-akan berada dalam sebuah ruangan kapal dengan sebuah teleskop yang mengarah keluar. Dengan dinding transparan, bahan kaca, posisi ruangan pada bangunan bertingkat, pengalaman yang didapat akan berbeda-beda pada tiap sudut pandang, siang hari pemandangan yang terlihat adalah gedung-gedung sedangkan pada malam hari lampu-lampu gedung atau adanya bintang-bintang di langit.



Gambar 6. Apartemen Metropolitan, New York Tower (Stanley. 1990)

SIMPULAN

Ketika memasuki sebuah ruang, manusia berinteraksi, menanggapi, merespon berbagai macam variable desain interior, pengolahan berbagai variable tersebut dapat memberikan berbagai macam pengalaman ruang yang berbeda-beda. Pengalaman terhadap ruang dapat dialami di mana saja, pada berbagai macam fasilitas ruang melalui implementasi variabel desain interior yang berbeda-beda sesuai dengan jenis dan tujuan fasilitas ruang tersebut.

Dari hasil studi dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai pengalaman ruang yang maksimal tiap jenis fasilitas hunian mengimplementasikan variable desain interior yang dominan berbeda-beda sesuai dengan tujuan fasilitas tersebut. Sebagai contoh pada fasilitas ruang peribadatan gereja, mesjid maupun kuil implementasi variable desain interior yang dominan adalah pencahayaan dan skala, sangat berbeda dengan fasilitas ruang social seperti taman kanak-kanak, implementasi variabel desain yang dominan adalah warna dan bentuk, karena anak-anak sangat menyukai warna dan bentuk.

REFERENSI

- Arnheim, Rudolf. 1954. *Art and Visual Perception: The Psychology of the Creative Eye*. Expanded and revised edition. 1974. Berkeley: University of California Press.
- Abercrombie, Stanley. 1990. *A Philosophy of Interior Design*. New York: Harper and Row, Pub.Inc.
- Ching, Francis D.K. 1998. *Interior Design Illustrated*. New York: Van Nostrand Reinhold Company Inc.
- Concord. 1987. *Light in Museums and Galleries*. London: Concord Lighting Ltd.
- Le Corbusier. 1925. *The Decorative Art of Today*. Translated and introduced by James Dunnett. 1987. Cambridge: The MIT Press.
- Malnar, Joy Monice & Frank Vodvarka.1992. *The Interior Dimension*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Pile, John F. 1998. *Interior Design*. New York: Harry N. Abrams Inc.
- Pribadi, Widodo.2000. *Bola Psikologis, Catatan*, ITB, Bandung.
- Rossoti, Hazel. 1985. *Colour: Why the World Isn't Grey*. Princetown, N.J.: Princetown University Press.
- Sommer, Robert. 1969. *Personal Space*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.