



# PENGANTAR DESAIN INTERIOR

**Tim Penulis :**  
Inriyani  
Rifa'Nur Fadhilah  
Zuhriati A. Djailani  
Ghina Rizqandi Q.A  
Fiska Hidayat  
Wahyu Saputra  
Syafriyani  
Badaruddin Anwar  
Arqam Laya

# **PENGANTAR DESAIN INTERIOR**

Inriyani  
Rifa'Nur Fadhilah  
Zuhriati A. Djailani  
Ghina Rizqandi Q.A  
Fiska Hidayat  
Wahyu Saputra  
Syafriyani  
Badaruddin Anwar  
Arqam Laya



**GET PRESS INDONESIA**

## **PENGANTAR DESAIN INTERIOR**

### **Penulis :**

Inriyani  
Rifa'Nur Fadhilah  
Zuhriati A. Djailani  
Ghina Rizqandi Q.A  
Fiska Hidayat  
Wahyu Saputra  
Syafriyani  
Badaruddin Anwar  
Arqam Laya

**ISBN : 978-634-255-622-1**

**Editor :** Mila Sari, M. Si.

**Desain Sampul dan Tata Letak :** Dede Ahsani Aulia, ST.

### **PENERBIT : GET PRESS INDONESIA**

Anggota IKAPI No. 033/SBA/2022

Jl. Palarik RT 01 RW 06 Kelurahan Air Pacah  
Kecamatan Koto Tangah Padang Sumatera Barat  
website: [www.getpress.co.id](http://www.getpress.co.id)  
email: [adm.getpress@gmail.com](mailto:adm.getpress@gmail.com)

Cetakan pertama, Juli 2026

Hak cipta dilindungi undang-undang  
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk  
dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga buku berjudul *Pengantar Desain Interior* ini dapat diselesaikan. Isi buku ini mencakup pembahasan tentang prinsip dasar dan bahasa visual desain interior, sejarah dan perkembangan desain interior, gaya – gaya dalam desain interior, perancangan ruang dan proporsi interior, pencahayaan alami dalam desain interior, pencahayaan buatan dalam desain interior, warna dalam desain, material, tekstur, dan finishing interior, dan konsep, tema, dan komunikasi desain interior. Akhir kata, semoga buku ini dapat menjadi referensi dan dapat memberikan manfaat serta inspirasi bagi semua pembaca.

Padang, Mei 2026

Penulis



## DAFTAR ISI

|                                                                       |             |
|-----------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                            | <b>i</b>    |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                                | <b>ii</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>                                            | <b>ii</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                                              | <b>xiii</b> |
| <b>BAB 1 PRINSIP DASAR DAN BAHASA VISUAL DESAIN<br/>INTERIOR.....</b> | <b>1</b>    |
| 1.1 Ruang Interior sebagai Objek dan Subjek Desain .....              | 2           |
| 1.2 Prinsip Dasar Desain Interior .....                               | 4           |
| 1.2.1 Keseimbangan ( <i>Balance</i> ).....                            | 4           |
| 1.2.2 Irama dan Repetisi ( <i>Rhythm</i> ).....                       | 5           |
| 1.2.3 Penekanan dan Hierarki ( <i>Emphasis and Hierarchy</i> ).....   | 5           |
| 1.2.4 Proporsi dan Skala .....                                        | 5           |
| 1.2.5 Kesatuan dan Harmoni.....                                       | 6           |
| 1.3 Elemen Dasar Desain Interior.....                                 | 7           |
| 1.3.1 Titik, Garis, dan Bidang .....                                  | 7           |
| 1.3.2 Bentuk dan Massa .....                                          | 7           |
| 1.3.3 Warna.....                                                      | 8           |
| 1.3.4 Teksture dan Material .....                                     | 8           |
| 1.3.5 Cahaya.....                                                     | 8           |
| 1.4 Bahasa Visual Desain Interior.....                                | 10          |
| 1.4.1 Gambar Teknik dan Simbol .....                                  | 10          |
| 1.4.2 Sketsa dan Diagram Konseptual.....                              | 14          |
| 1.4.3 Model dan Visualisasi Digital.....                              | 16          |
| 1.5 Contoh Aplikatif Prinsip dan Bahasa Visual .....                  | 19          |
| 1.5.1 Rumah Tinggal.....                                              | 19          |
| 1.5.2 Ruang Kantor .....                                              | 20          |
| 1.5.3 Ruang Ritel.....                                                | 21          |

|                                                                            |           |
|----------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 1.6 Prinsip dan Bahasa Visual dalam Proses Desain.....                     | 23        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                                | <b>27</b> |
| <b>BAB 2 SEJARAH DAN PERKEMBANGAN DESAIN INTERIOR .....</b>                | <b>29</b> |
| 2.1 Sejarah Desain Interior.....                                           | 30        |
| 2.1.1 Zaman Prasejarah .....                                               | 31        |
| 2.1.2 Peradaban Kuno.....                                                  | 32        |
| 2.1.3 Yunani Kuno .....                                                    | 33        |
| 2.1.4 Zaman Renaisans.....                                                 | 34        |
| 2.1.5 Revolusi Industri .....                                              | 36        |
| 2.2 Perkembangan Desain Interior Modern.....                               | 38        |
| 2.2.1 Modernisme.....                                                      | 38        |
| 2.2.2 Postmodernisme.....                                                  | 39        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                                | <b>42</b> |
| <b>BAB 3 GAYA – GAYA DALAM DESAIN INTERIOR.....</b>                        | <b>43</b> |
| 3.1 Klasifikasi Gaya Desain Interior.....                                  | 44        |
| 3.1.1 Gaya Klasik.....                                                     | 44        |
| 3.1.2 Gaya Modern .....                                                    | 49        |
| 3.1.3 Gaya Kontemporer.....                                                | 55        |
| 3.1.4 Gaya Minimalis .....                                                 | 56        |
| 3.1.5 Gaya Skandinavia .....                                               | 57        |
| 3.1.6 Gaya Industrial .....                                                | 59        |
| 3.1.7 Gaya Tropis.....                                                     | 61        |
| 3.1.8 Gaya Eklektik .....                                                  | 64        |
| 3.2 Perkembangan Gaya Desain Interior .....                                | 66        |
| 3.2.1 <i>Sustainable Design</i> (Desain Berkelanjutan) .....               | 67        |
| 3.2.2 <i>Biophilic Design</i> (Integrasi Elemen Alam) .....                | 68        |
| 3.2.3 <i>Smart Interior</i> (Integrasi Teknologi) .....                    | 69        |
| 3.2.4 <i>Human-Centered Design</i> (Berbasis Kenyamanan<br>Pengguna) ..... | 71        |

|                                                                      |            |
|----------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                          | <b>73</b>  |
| <b>BAB 4 PERANCANGAN RUANG DAN PROPORSI INTERIOR .....</b>           | <b>75</b>  |
| 4.1 Konsep Perancangan Ruang Interior .....                          | 76         |
| 4.2 Konsep Proporsi dalam Interior .....                             | 76         |
| 4.3 Penerapan Proporsi dalam Interior .....                          | 77         |
| 4.4 Antropometri dalam Perancangan Ruang dan Proporsi Interior ..... | 77         |
| 4.4.1 Pengertian Antropometri.....                                   | 78         |
| 4.4.2 Jenis Data Antropometri dalam Desain .....                     | 78         |
| 4.4.3 Prinsip Penggunaan Antropometri .....                          | 81         |
| 4.4.4 Peran Antropometri dalam Desain Interior.....                  | 84         |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                          | <b>98</b>  |
| <b>BAB 5 PENCAHAYAAN ALAMI DALAM DESAIN INTERIOR ....</b>            | <b>100</b> |
| 5.1 Pencahayaan Alami .....                                          | 101        |
| 5.2 Manfaat Pencahayaan Alami dalam Interior .....                   | 102        |
| 5.2.1 Efisiensi Energi.....                                          | 102        |
| 5.2.2 Kesehatan dan Kenyamanan Penghuni .....                        | 103        |
| 5.2.3 Kenyamanan Visual .....                                        | 103        |
| 5.2.4 Kualitas Estetika Ruang .....                                  | 104        |
| 5.3 Faktor yang Memengaruhi Pencahayaan Alami .....                  | 104        |
| 5.3.1 Orientasi Bangunan .....                                       | 104        |
| 5.3.2 Ukuran dan Posisi Bukaannya.....                               | 105        |
| 5.3.3 Kedalaman dan Dimensi Ruang.....                               | 105        |
| 5.3.4 Material dan Warna Interior.....                               | 106        |
| 5.3.5 Kondisi Lingkungan Sekitar Bangunan.....                       | 106        |
| 5.4 Strategi Desain untuk Memaksimalkan Pencahayaan Alami.....       | 107        |
| 5.4.1 Optimalisasi Desain Bukaannya.....                             | 107        |
| 5.4.2 Penggunaan <i>Skylight</i> .....                               | 108        |

|                                                                              |            |
|------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 5.4.3 Pemanfaatan <i>Clerestory Window</i> .....                             | 109        |
| 5.4.4 Penggunaan <i>Light Shelf</i> .....                                    | 109        |
| 5.4.5 Penggunaan Perangkat Peneduh .....                                     | 110        |
| 5.4.6 Pemanfaatan Material Reflektif dalam Interior .....                    | 110        |
| 5.5 Parameter Pengukuran Pencahayaan Alami .....                             | 111        |
| 5.5.1 <i>Illuminance</i> (Tingkat Pencahayaan) .....                         | 111        |
| 5.5.2 <i>Daylight Factor</i> .....                                           | 112        |
| 5.5.3 <i>Uniformity</i> .....                                                | 112        |
| 5.5.4 <i>Glare</i> .....                                                     | 113        |
| 5.5.5 <i>Solar Heat Gain</i> .....                                           | 113        |
| 5.6 Studi Kasus Penerapan Pencahayaan Alami pada Interior Bangunan.....      | 114        |
| 5.6.1 Studi Kasus 1 : Ruang Kelas pada Bangunan Pendidikan .....             | 114        |
| 5.6.2 Studi Kasus 2 : Ruang Kerja.....                                       | 116        |
| 5.6.3 Studi Kasus 3 : Ruang Hunian.....                                      | 117        |
| 5.6.4 Studi Kasus 4: Ruang Dalam Bangunan dengan Keterbatasan Bukaannya..... | 119        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                                  | <b>122</b> |
| <b>BAB 6 PENCAHAYAAN BUATAN DALAM DESAIN INTERIOR.....</b>                   | <b>125</b> |
| 6.1 Pencahayaan Buatan .....                                                 | 127        |
| 6.1.1 Sejarah .....                                                          | 127        |
| 6.1.2 Pencahayaan Buatan Modern.....                                         | 129        |
| 6.2 Cahaya dan Warna.....                                                    | 130        |
| 6.2.1 Temperatur Warna ( <i>Color Temperature</i> ) .....                    | 133        |
| 6.2.2 Reproduksi Warna ( <i>Color Rendering</i> ) .....                      | 137        |
| 6.3 Sumber Pencahayaan Buatan .....                                          | 139        |
| 6.3.1 Lampu Pijar ( <i>Incandescent Lamps</i> ) .....                        | 140        |
| 6.3.2 Lampu Halogen ( <i>Halogen Lamps</i> ).....                            | 143        |

|                                                                                             |            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 6.3.3 Lampu Neon ( <i>Fluorescent Lamps</i> ) .....                                         | 146        |
| 6.3.4 Lampu LED ( <i>Light Emitting Diode Lamps</i> ) .....                                 | 150        |
| 6.4 Tekstur Pencahayaan .....                                                               | 153        |
| 6.4.1 Permukaan Spekular ( <i>Specular Surfaces</i> ) .....                                 | 155        |
| 6.4.2 Permukaan Difus ( <i>Diffuse Surfaces</i> ) .....                                     | 156        |
| 6.4.3 Permukaan Transparan ( <i>Transparent Surfaces</i> ).....                             | 157        |
| 6.5 Distribusi Pencahayaan Interior .....                                                   | 158        |
| 6.5.1 Pencahayaan Langsung ( <i>Direct Lighting</i> ) .....                                 | 159        |
| 6.5.2 Pencahayaan Tidak Langsung ( <i>Indirect Lighting</i> ) .....                         | 162        |
| 6.5.3 Pencahayaan Menyebar ( <i>Diffuse Lighting</i> ).....                                 | 165        |
| 6.6 Jenis Pencahayaan .....                                                                 | 167        |
| 6.6.1 Pencahayaan Umum ( <i>General Lighting</i> ).....                                     | 168        |
| 6.6.2 <i>Washlighting</i> .....                                                             | 175        |
| 6.6.3 Penekanan ( <i>Accentuation</i> ).....                                                | 179        |
| 6.6.4 Pecahayaayan Proyeksi ( <i>Projection</i> ) .....                                     | 181        |
| 6.6.5 Pecahayaayan Pengarah ( <i>Orientation</i> ) .....                                    | 182        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                                                 | <b>184</b> |
| <b>BAB 7 WARNA DALAM DESAIN .....</b>                                                       | <b>185</b> |
| 7.1 Sejarah dan Evolusi Warna.....                                                          | 187        |
| 7.1.1 Rekam Jejak Warna dalam Peradaban.....                                                | 187        |
| 7.1.2 Transisi Pemahaman Warna: Dari Aspek Mistis ke<br>Disiplin Ilmiah .....               | 188        |
| 7.2 Dasar-Dasar Teori Warna.....                                                            | 190        |
| 7.2.1 Memahami Lingkaran Warna ( <i>Color Wheel</i> ) .....                                 | 192        |
| 7.2.2 Karakteristik dan Properti Warna ( <i>Hue, Value,</i><br><i>dan Intensity</i> ) ..... | 193        |
| 7.3 Psikologi Warna .....                                                                   | 198        |
| 7.3.1 Fondasi Psikologi Warna dan Pandangan Pakar .....                                     | 198        |
| 7.3.2 Pengaruh Kognitif dan Interaksi Emosional Warna...                                    | 200        |

|                                                                       |            |
|-----------------------------------------------------------------------|------------|
| 7.3.3 Klasifikasi Warna Berdasarkan Resonansi Psikologis.....         | 202        |
| 7.4 Eksplorasi Warna dalam Arsitektur dan Desain Interior .....       | 207        |
| 7.4.1 Interaksi Spektrum Warna dan Pencahayaan Ruang .....            | 207        |
| 7.4.2 Lingkungan Binaan, Fungsionalitas, dan Manipulasi Spasial ..... | 209        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                           | <b>213</b> |
| <b>BAB 8 MATERIAL, TEKSTUR, DAN <i>FINISHING</i> INTERIOR.....</b>    | <b>215</b> |
| 8.1 Peran Material dalam Desain Interior .....                        | 222        |
| 8.1.1 Fungsi Fisik dan Kinerja .....                                  | 222        |
| 8.1.2 Efek Psikologis dan Preferensi Pengguna .....                   | 222        |
| 8.1.3 Material dan Identitas Ruang .....                              | 223        |
| 8.2 Kriteria Pemilihan Material dalam Desain Interior .....           | 223        |
| 8.2.1 Kinerja Fisik.....                                              | 223        |
| 8.2.2 Dampak Lingkungan dan Berkelanjutan.....                        | 223        |
| 8.2.3 Aspek Estetika dan Sensorial.....                               | 224        |
| 8.3 Perkembangan Riset dan Tren Material Interior .....               | 224        |
| 8.4 Tekstur dalam Desain Interior .....                               | 225        |
| 8.4.1 Pengertian Tekstur .....                                        | 225        |
| 8.4.2 Jenis Tekstur.....                                              | 225        |
| 8.4.3 Teori Persepsi Tekstur Visual & <i>Tactile</i> .....            | 226        |
| 8.4.4 Peran Tekstur dalam Desain Visual .....                         | 227        |
| 8.4.5 Peran Tekstur dalam Pengalaman <i>Tactile</i> .....             | 228        |
| 8.4.6 Psikologi dan Efek Emosional Tekstur .....                      | 228        |
| 8.4.7 Strategi Desain Tekstur dalam Interior .....                    | 229        |
| 8.4.8 Aplikasi Tekstur dalam Desain Interior .....                    | 230        |
| 8.5 <i>Finishing</i> dan Peranannya dalam Desain Interior.....        | 233        |
| 8.5.1 Pengertian <i>Finishing</i> .....                               | 233        |

|                                                           |            |
|-----------------------------------------------------------|------------|
| 8.5.2 Peran <i>Finishing</i> dalam Desain Interior .....  | 233        |
| 8.5.3 Teknik-Teknik Finishing dalam Desain Interior ..... | 234        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                               | <b>240</b> |
| <b>BAB 9 KONSEP, TEMA, DAN KOMUNIKASI DESAIN</b>          |            |
| <b>INTERIOR.....</b>                                      | <b>243</b> |
| 9.1 Konsep Desain Interior.....                           | 244        |
| 9.2 Tema Desain Interior .....                            | 252        |
| 9.3 Komunikasi Desain Interior.....                       | 264        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                               | <b>272</b> |
| <b>BIODATA PENULIS .....</b>                              | <b>273</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                      |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1. 1 Delapan Elemen Esensial dalam Membaca Denah.....                                         | 11 |
| Gambar 1. 2 Contoh Label Ruang dan Dimensi.....                                                      | 13 |
| Gambar 1. 3 Contoh Sketsa Konseptual .....                                                           | 15 |
| Gambar 1. 4 Contoh Diagram Konseptual .....                                                          | 16 |
| Gambar 1. 5 Contoh Model dan Visualisasi Digital.....                                                | 18 |
| Gambar 2. 1 Lukisan <i>Cave Painting</i> .....                                                       | 32 |
| Gambar 2. 2 <i>Chair of Reniseneb</i> .....                                                          | 33 |
| Gambar 2. 3 Gaya kolom .....                                                                         | 34 |
| Gambar 2. 4 <i>Chests (Cassoni)</i> .....                                                            | 35 |
| Gambar 2. 5 Palazzo Medici Riccardi .....                                                            | 36 |
| Gambar 2. 6 Bukti Peninggalan Revolusi Industri.....                                                 | 37 |
| Gambar 2. 7 Contoh Interior Bauhaus .....                                                            | 39 |
| Gambar 2. 8 Robert Venturi.....                                                                      | 40 |
| Gambar 2. 9 Contoh Desain Interior Memphis Karya Sottsass.....                                       | 41 |
| Gambar 3. 1 Pantheon, Roma Italy.....                                                                | 46 |
| Gambar 3. 2 Interior Gaya Renaissance .....                                                          | 47 |
| Gambar 3. 3 Interior Gaya Baroque .....                                                              | 48 |
| Gambar 3. 4 Interior Gaya Neoklasik.....                                                             | 48 |
| Gambar 3. 5 Interior Gaya Klasik Era Modern .....                                                    | 49 |
| Gambar 3. 6 Interior Gaya Kontemporer.....                                                           | 55 |
| Gambar 3. 7 Interior Gaya Minimalis .....                                                            | 56 |
| Gambar 3. 8 Interior Gaya Skandinavia .....                                                          | 58 |
| Gambar 3. 9 Interior Gaya industrial .....                                                           | 60 |
| Gambar 3. 10 Interior Gaya Tropis .....                                                              | 61 |
| Gambar 3. 11 Interior Gaya Tropis di Indonesia.....                                                  | 62 |
| Gambar 3. 12 Interior Gaya Modern Tropis (Kiri Atas),.....                                           | 64 |
| Gambar 3. 13 Interior Gaya Ekletik Modern .....                                                      | 65 |
| Gambar 3. 14 Interior Gaya Ekletik Kontemporer (Kiri),<br>Ekletik <i>Fusion design</i> (Kanan) ..... | 66 |
| Gambar 3. 15 Efisiensi yang Tinggi pada <i>Sustainable Home</i><br><i>Interior</i> .....             | 67 |
| Gambar 3. 16 <i>Inner Courtyard</i> di Tengah Rumah Biophilic .....                                  | 69 |
| Gambar 3. 17 <i>Smart Interior Living</i> .....                                                      | 70 |
| Gambar 4. 1 Manusia pada Saat Posisi Diam .....                                                      | 79 |
| Gambar 4. 2 Manusia pada Saat Beraktivitas .....                                                     | 80 |
| Gambar 4. 3 Standard Pengukuran Antropometri pada Sikap<br>Duduk .....                               | 83 |



|                                                                                          |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4. 4 Standard Antropometri pada Interaksi Manusia<br>Beserta Sirkulasi Ruang..... | 85  |
| Gambar 4. 5 Standard Antropometri pada Interaksi Manusia<br>Beserta Sirkulasi Ruang..... | 86  |
| Gambar 4. 6 Standard Antropometri pada Interaksi Manusia<br>Beserta Sirkulasinya .....   | 87  |
| Gambar 4. 7 Area Sirkulasi Dapur .....                                                   | 89  |
| Gambar 4. 8 Area Sirkulasi Dapur .....                                                   | 91  |
| Gambar 4. 9 Area Makan Standard dengan Jarak Minimal<br>dengan Lampu .....               | 92  |
| Gambar 4. 10 Area Makan Standard dengan Jarak Minimal<br>dengan Lampu .....              | 95  |
| Gambar 4. 11 Area Makan Standard dengan Jarak Minimal<br>dengan Lampu .....              | 96  |
| Gambar 5. 1 Jenis Pencahayaan Alami Sumber : Analisis<br>Penulis, 2026 .....             | 102 |
| Gambar 5. 2 Tipe-Tipe <i>Skylight</i> .....                                              | 108 |
| Gambar 5. 3 <i>Clerestory Window</i> .....                                               | 109 |
| Gambar 5. 4 <i>Light Shelf</i> .....                                                     | 110 |
| Gambar 5. 5 Studi Kasus 1 Ruang Kelas pada Bangunan<br>Pendidikan.....                   | 115 |
| Gambar 5. 6 Studi Kasus 2 Ruang Kerja .....                                              | 117 |
| Gambar 5. 7 Studi Kasus 3 Ruang Hunia.....                                               | 118 |
| Gambar 5. 8 Studi Kasus 4 Ruang Tinggal dengan<br>Keterbatasan Bukaannya .....           | 120 |
| Gambar 6. 1 Panjang Gelombang Cahaya dan Spektrum<br>Cahaya Tampak.....                  | 132 |
| Gambar 6. 2 Temperatur Warna.....                                                        | 135 |
| Gambar 6. 3 Lampu Pijar ( <i>Incandescent Lamp</i> ) .....                               | 141 |
| Gambar 6. 4 Bentuk dan Ukuran Lampu Pijar.....                                           | 143 |
| Gambar 6. 5 Lampu Halogen .....                                                          | 144 |
| Gambar 6. 6 Jenis Lampu Halogen .....                                                    | 145 |
| Gambar 6. 7 Lampu Neon ( <i>Fluorescent Lamps</i> ) .....                                | 146 |
| Gambar 6. 8 Jenis, Bentuk, dan Ukuran Lampu Neon.....                                    | 149 |
| Gambar 6. 9 Jenis, Bentuk dan Ukuran Lampu LED .....                                     | 152 |
| Gambar 6. 10 Permukaan Bertekstur yang ditonjolkan oleh<br>Teknik Pencahayaan .....      | 154 |
| Gambar 6. 11 Silau Pada Permukaan Spekuler .....                                         | 155 |
| Gambar 6. 12 Silau Pada Permukaan Difus .....                                            | 157 |

|                                                                                                          |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 6. 13 Silau Pantulan pada Permukaan Transparan .....                                              | 158 |
| Gambar 6. 14 Pencahayaan Langsung ( <i>Direct Lighting</i> ) .....                                       | 160 |
| Gambar 6. 15 Pencahayaan Tidak Langsung ( <i>Indirect Lighting</i> ) .....                               | 163 |
| Gambar 6. 16 Pencahayaan Menyebar ( <i>Diffuse Lighting</i> ).....                                       | 165 |
| Gambar 6. 17 Pencahayaan Langsung dan Terarah.....                                                       | 170 |
| Gambar 6. 18 Pencahayaan Langsung Menyebar ( <i>Direct Diffuse</i> ) .....                               | 171 |
| Gambar 6. 19 Pencahayaan Tidak Langsung ( <i>Indirect</i> ).....                                         | 172 |
| Gambar 6. 20 Pencahayaan Langsung-Tidak Langsung ( <i>Direct Indirect</i> ) .....                        | 174 |
| Gambar 6. 21 <i>Washlighting</i> Simetris.....                                                           | 176 |
| Gambar 6. 22 <i>Washlighting</i> Asimetris.....                                                          | 178 |
| Gambar 6. 23 Pencahayaan <i>Accentuation</i> .....                                                       | 180 |
| Gambar 6. 24 Pencahayaan Proyeksi ( <i>Projection</i> ).....                                             | 182 |
| Gambar 6. 25 Pencahayaan Pengarah ( <i>Orientation</i> ).....                                            | 183 |
| Gambar 7. 1 Model Warna Aditif (RGB) dan Subtraktif (CMYK) .....                                         | 191 |
| Gambar 7. 2 Skema Lingkaran Warna Primer, Sekunder, dan Tersier .....                                    | 193 |
| Gambar 7. 3 Contoh Aplikasi Warna Hue, Value, dan Intensitas.....                                        | 195 |
| Gambar 7. 4 Pandangan Para Ahli Tentang Klasifikasi Warna .....                                          | 197 |
| Gambar 7. 5 Diagram Suhu Warna ( <i>Warm And Cool Colors</i> ) .....                                     | 198 |
| Gambar 7. 6 Spektrum & Karakter Warna .....                                                              | 206 |
| Gambar 7. 7 Infografis Dinamika Interaksi Cahaya dan Warna dalam Arsitektur (Perspektif Holtzschue)..... | 208 |
| Gambar 7. 8 Pemilihan Warna untuk Fasilitas Pelayanan Kesehatan ( <i>Healthcare Design</i> ) .....       | 210 |
| Gambar 7. 9 Pemilihan Warna untuk Fasilitas Komersial dan Ruang Ritel (Sumber : Penulis, 2026).....      | 211 |
| Gambar 8. 1 HPL.....                                                                                     | 216 |
| Gambar 8. 2 Akrilik .....                                                                                | 217 |
| Gambar 8. 3 Melamik.....                                                                                 | 218 |
| Gambar 8. 4 Polyurethane (PU) .....                                                                      | 219 |
| Gambar 8. 5 Lacquer.....                                                                                 | 219 |
| Gambar 8. 6 Cat Duco .....                                                                               | 220 |
| Gambar 8. 7 <i>Decosheet</i> .....                                                                       | 221 |
| Gambar 8. 8 Veneer.....                                                                                  | 221 |
| Gambar 8. 9 Jenis Tekstur Rekayasa Veneer.....                                                           | 230 |

|                                                       |     |
|-------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 9. 1 Modern, Minimalis, dan Fungsional .....   | 254 |
| Gambar 9. 2 Ruang Tamu Sederhana, Namun Efektif ..... | 256 |
| Gambar 9. 3 Ruang Tamu Elegan dan Mewah .....         | 259 |
| Gambar 9. 4 Ruang yang Kasar, namun Kuat .....        | 261 |
| Gambar 9. 5 Ruang Keluarga .....                      | 263 |
| Gambar 9. 6 Komunikasi Desain Interior .....          | 271 |

## DAFTAR TABEL

|                                              |     |
|----------------------------------------------|-----|
| Tabel 1. 1 <i>Human Center Design</i> .....  | 3   |
| Tabel 1. 2 Prinsip Dasar Desain .....        | 6   |
| Tabel 1. 3 Elemen Dasar Desain Interior..... | 9   |
| Tabel 7. 1 Klasifikasi Fungsional Warna..... | 204 |
| Tabel 9. 1 Relatif Tekstur.....              | 232 |



# BAB 1

## PRINSIP DASAR DAN BAHASA VISUAL DESAIN INTERIOR

Oleh Inriyani

Desain interior merupakan disiplin keilmuan dan praktik profesional yang berfokus pada perancangan ruang dalam bangunan dengan tujuan menciptakan lingkungan binaan yang fungsional, estetis, aman, sehat, dan bermakna bagi penggunaanya. Dalam perkembangannya, desain interior tidak lagi dipahami sebatas aktivitas dekorasi ruang, melainkan sebagai proses desain yang sistematis, berbasis riset, dan terintegrasi dengan aspek teknis, perilaku manusia, serta konteks sosial budaya (Kilmer & Kilmer, 2014).

Sebagai bagian dari disiplin yang berkaitan dengan lingkungan binaan, desain interior memiliki kontribusi penting dalam membentuk kualitas pengalaman manusia di dalam ruang. Hampir seluruh aktivitas sehari-hari manusia berlangsung di dalam ruang interior, mulai dari hunian, ruang kerja, fasilitas pendidikan, hingga ruang komersial. Oleh karena itu, keputusan desain yang diambil oleh seorang perancang interior akan berpengaruh terhadap berbagai aspek, seperti kenyamanan visual, efisiensi aktivitas, kualitas interaksi sosial, serta kondisi psikologis pengguna ruang.

Pemahaman terhadap prinsip dasar desain interior menjadi hal yang sangat penting bagi setiap perancang. Prinsip-prinsip tersebut berfungsi sebagai pedoman dalam

mengorganisasi elemen ruang agar tercipta komposisi yang harmonis dan efektif. Selain itu, dalam proses desain juga dikenal konsep **bahasa visual**, yaitu seperangkat cara atau media yang digunakan untuk menyampaikan gagasan desain secara visual, baik melalui sketsa, diagram, gambar kerja, maupun model tiga dimensi.

Bab ini membahas secara mendalam mengenai prinsip dasar serta bahasa visual dalam desain interior sebagai landasan konseptual dalam proses perancangan. Pembahasan tidak hanya berfokus pada aspek teori, tetapi juga dilengkapi dengan contoh penerapannya pada beberapa jenis ruang interior, seperti rumah tinggal, ruang kantor, serta ruang ritel.

## **1.1 Ruang Interior sebagai Objek dan Subjek Desain**

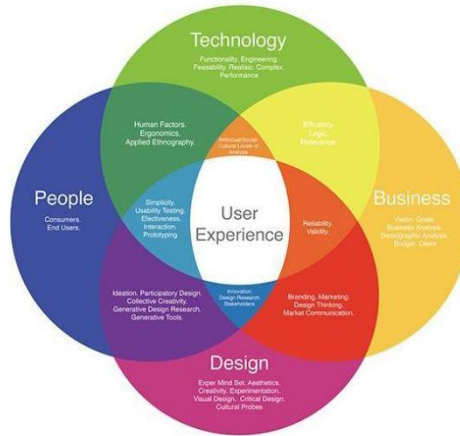
Ruang interior pada dasarnya merupakan ruang tiga dimensi yang dibentuk oleh elemen pembatas seperti lantai, dinding, dan plafon. Di dalam ruang tersebut terdapat berbagai komponen pendukung, misalnya furnitur, sistem pencahayaan, material penutup permukaan, serta elemen dekoratif yang berperan dalam membentuk karakter ruang. Elemen-elemen tersebut bekerja secara bersama-sama untuk menghasilkan pengalaman ruang yang utuh bagi penggunaanya.

Ruang interior pada dasarnya merupakan ruang tiga dimensi yang dibentuk oleh elemen pembatas seperti lantai, dinding, dan plafon. Di dalam ruang tersebut terdapat berbagai komponen pendukung, misalnya furnitur, sistem pencahayaan, material penutup permukaan, serta elemen dekoratif yang berperan dalam membentuk karakter ruang. Elemen-elemen tersebut bekerja secara bersama-sama untuk

menghasilkan pengalaman ruang yang utuh bagi penggunaanya.

Sebagai objek desain, ruang interior dapat dianalisis melalui berbagai aspek fisik, seperti dimensi ruang, proporsi, pencahayaan, warna, tekstur material, serta hubungan antar ruang. Analisis ini membantu perancang memahami kondisi ruang yang ada dan menentukan strategi desain yang tepat.

Di sisi lain, ruang interior juga dapat dipandang sebagai subjek desain, karena keberadaan pengguna ruang menjadi faktor utama yang memengaruhi proses perancangan. Aktivitas, kebutuhan, kebiasaan, serta karakteristik pengguna akan menentukan bagaimana ruang tersebut seharusnya dirancang. Dengan demikian, pendekatan desain interior pada dasarnya bersifat *human-centered design*, yaitu menempatkan manusia sebagai fokus utama dalam proses perancangan.



**Tabel 1. 1 Human Center Design**

(Sumber: pinterest.com)



Pendekatan desain interior modern menempatkan manusia sebagai pusat perancangan (*human-centered design*). Ruang interior yang dirancang dengan baik tidak hanya memenuhi fungsi teknis, tetapi juga mampu memberikan rasa nyaman, aman, dan memiliki identitas yang sesuai dengan karakter penggunanya.

Dalam konteks desain interior, ruang berfungsi sebagai wadah aktivitas manusia. Setiap aktivitas memiliki kebutuhan ruang yang berbeda, baik dari segi ukuran, pencahayaan, akustik, maupun hubungan antar ruang. Oleh karena itu, perancangan interior harus mempertimbangkan aspek ergonomi dan antropometri untuk memastikan kesesuaian ruang dengan dimensi dan kemampuan tubuh manusia (Panero & Zelnik, 2014).

## **1.2 Prinsip Dasar Desain Interior**

Prinsip desain interior merupakan seperangkat pedoman yang digunakan untuk mengatur hubungan antar elemen desain sehingga tercipta komposisi ruang yang harmonis dan bermakna. Prinsip-prinsip ini bersifat universal dan digunakan dalam berbagai bidang desain visual, termasuk arsitektur dan desain grafis, namun memiliki penerapan spesifik dalam konteks interior.

### **1.2.1 Keseimbangan (*Balance*)**

Keseimbangan adalah kondisi visual ketika elemen-elemen dalam ruang terasa stabil dan tidak menimbulkan kesan berat sebelah. Keseimbangan dapat dicapai melalui tiga pendekatan utama, yaitu simetris, asimetris, dan radial (Ching, 2014).

Keseimbangan simetris umumnya diterapkan pada ruang formal seperti ruang tamu resmi atau lobi bangunan institusional, karena memberikan kesan

teratur dan monumental. Sebaliknya, keseimbangan asimetris lebih sering digunakan pada ruang hunian modern dan ruang kerja kreatif karena menghasilkan kesan dinamis dan fleksibel.

### 1.2.2 Irama dan Repetisi (*Rhythm*)

Irama dalam desain interior tercipta melalui pengulangan elemen visual seperti garis, bentuk, warna, atau tekstur secara teratur. Repetisi membantu mengarahkan pergerakan visual pengguna serta menciptakan kontinuitas antar bagian ruang (Pile, 2007).

Irama dapat diwujudkan dalam bentuk repetisi linier, progresif, maupun transisi bertahap. Misalnya, penggunaan modul pencahayaan yang berulang pada koridor kantor dapat memperkuat orientasi ruang dan ritme pergerakan.

### 1.2.3 Penekanan dan Hierarki (*Emphasis and Hierarchy*)

Penekanan bertujuan menciptakan pusat perhatian (*focal point*) dalam ruang interior. Elemen yang diberi penekanan biasanya memiliki perbedaan mencolok dibandingkan elemen lain, baik dari segi warna, ukuran, bentuk, maupun pencahayaan.

Hierarki ruang membantu pengguna memahami fungsi utama dan sekunder dalam suatu interior. Penerapan penekanan yang tepat dapat meningkatkan keterbacaan ruang dan memperjelas pengalaman spasial.

### 1.2.4 Proporsi dan Skala

Proporsi berkaitan dengan hubungan ukuran antar elemen ruang, sedangkan skala mengacu pada perbandingan ukuran elemen dengan dimensi tubuh

manusia. Prinsip ini sangat krusial dalam desain interior karena berkaitan langsung dengan kenyamanan fisik dan psikologis pengguna (Panero & Zelnik, 2014).

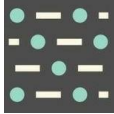
Ruang dengan skala yang tepat akan terasa manusiawi dan mendukung aktivitas secara optimal, sedangkan kesalahan skala dapat menyebabkan ruang terasa menekan atau tidak efisien.

### 1.2.5 Kesatuan dan Harmoni

Kesatuan (*unity*) mengacu pada keterpaduan seluruh elemen desain sehingga ruang terbaca sebagai satu kesatuan yang utuh. Harmoni dicapai ketika elemen-elemen yang berbeda dapat saling melengkapi tanpa menimbulkan konflik visual.

Kesatuan sering dicapai melalui penerapan tema desain, konsistensi palet warna, serta pemilihan material yang selaras.

**Tabel 1. 2 Prinsip Dasar Desain**

| No | Prinsip Dasar Desain   | Deskripsi                                             | Visualisasi                                                                         |
|----|------------------------|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Keseimbangan           | ruang tidak terasa berat sebelah                      |  |
| 2  | Irama dan Repetisi     | ada pengulangan elemen supaya ruang rapi dan mengalir |  |
| 3  | Penekanan dan Hierarki | ada titik fokus yang menarik perhatian                |  |

| No | Prinsip Dasar Desain | Deskripsi                                      | Visualisasi                                                                       |
|----|----------------------|------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| 4  | Proporsi dan Skala   | ukuran ruang dan furnitur sesuai tubuh manusia |  |
| 5  | Kesatuan dan harmoni | semua elemen terasa menyatu                    |  |

Sumber: Dokumen Pribadi

## 1.3 Elemen Dasar Desain Interior

Elemen desain merupakan komponen visual yang diolah melalui prinsip desain untuk membentuk ruang interior.

### 1.3.1 Titik, Garis, dan Bidang

Titik, garis, dan bidang merupakan elemen dasar yang membentuk struktur visual ruang. Garis horizontal memberi kesan tenang dan stabil, garis vertikal memberi kesan kokoh dan formal, sedangkan garis diagonal menciptakan kesan dinamis (Ching, 2014).

### 1.3.2 Bentuk dan Massa

Bentuk mengacu pada konfigurasi tiga dimensi suatu objek atau ruang. Dalam desain interior, bentuk dapat bersifat geometris, organik, atau bebas. Pengolahan bentuk dan massa furnitur sangat memengaruhi persepsi kepadatan dan keterbukaan ruang.

### 1.3.3 Warna

Warna memiliki pengaruh kuat terhadap suasana dan persepsi ruang. Warna terang cenderung memperluas persepsi ruang, sedangkan warna gelap menciptakan kesan intim. Pemilihan warna harus mempertimbangkan fungsi ruang dan karakter pengguna (Pile, 2007).

### 1.3.4 Teksture dan Material

Tekstur berkaitan dengan kualitas permukaan material, baik secara visual maupun taktil. Variasi tekstur dapat memperkaya pengalaman ruang dan meningkatkan kualitas estetika interior.

### 1.3.5 Cahaya

Cahaya merupakan elemen esensial dalam desain interior. Pencahayaan yang baik harus mampu mendukung aktivitas visual, menonjolkan karakter ruang, serta menciptakan kenyamanan. Pendekatan pencahayaan berlapis (ambient, task, dan accent lighting) umum digunakan dalam praktik desain interior (IES, 2020).

Dalam desain interior, pencahayaan yang baik merupakan kombinasi antara cahaya alami dan cahaya buatan agar ruang menjadi fungsional, nyaman, dan estetis.

Jenis Cahaya

#### 1. Cahaya alami

Cahaya yang berasal dari matahari melalui jendela, ventilasi, skylight, atau bukaan lainnya. Cahaya alami membantu menghemat energi dan membuat ruang terasa lebih sehat dan nyaman.

## 2. Cahaya buatan

Cahaya yang berasal dari lampu atau sistem pencahayaan listrik. Cahaya ini digunakan untuk menerangi ruang ketika cahaya alami tidak mencukupi.

### Fungsi Cahaya dalam Interior

- Memberikan penerangan agar aktivitas dapat dilakukan dengan nyaman
- Menonjolkan elemen desain, tekstur, dan warna
- Membentuk suasana ruang (hangat, terang, atau dramatis)
- Mendukung fungsi ruang dan kenyamanan visual

**Tabel 1.3 Elemen Dasar Desain Interior**

| No | Elemen Dasar Desain     | Deskripsi                                          | Visualisasi                                                                         |
|----|-------------------------|----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Titik, garis dan bidang | membentuk struktur ruang (lantai, dinding, plafon) |   |
| 2  | Bentuk dan Massa        | menentukan karakter dan fungsi ruang               |  |
| 3  | Warna                   | memengaruhi suasana dan persepsi ruang             |  |
| 4  | Teksture dan Material   | memberi karakter visual dan rasa sentuh            |  |

| No | Elemen Dasar Desain | Deskripsi                                       | Visualisasi                                                                       |
|----|---------------------|-------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| 5  | Cahaya              | mendukung aktivitas dan membentuk suasana ruang |  |

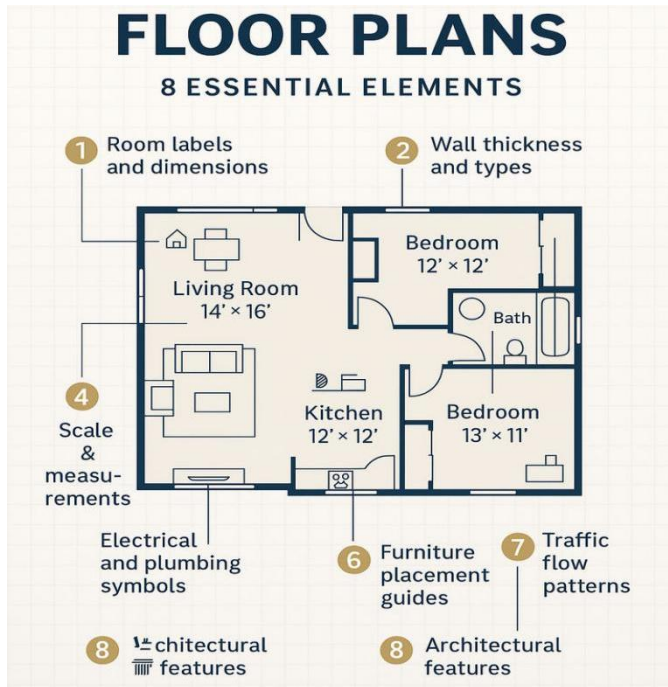
Sumber: Dokumen Pribadi

## 1.4 Bahasa Visual Desain Interior

Bahasa visual desain interior merupakan sistem representasi visual yang digunakan untuk mengomunikasikan ide dan konsep desain.

### 1.4.1 Gambar Teknik dan Simbol

Gambar teknik seperti denah, tampak, potongan, dan detail merupakan media utama komunikasi desain interior. Simbol grafis digunakan untuk menyederhanakan informasi teknis agar mudah dipahami oleh berbagai pihak (Kilmer & Kilmer, 2014).



**Gambar 1. 1 Delapan Elemen Esensial dalam Membaca Denah**

(Sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

➤ **Label ruangan dan dimensi**

Label ruangan adalah keterangan nama dan fungsi ruang yang dituliskan pada gambar denah interior. Tujuannya untuk:

- Menjelaskan fungsi setiap ruang (misalnya: Ruang Tamu, Kamar tidur, Dapur)
- Memudahkan komunikasi antara desainer, klien, dan pelaksana
- Menjadi acuan dalam penataan furniture, material, dan pencahayaan



Biasanya label dilengkapi dengan nama ruang dan luas ruangan. Dimensi ruangan adalah ukuran panjang, lebar, dan tinggi ruang yang ditampilkan pada gambar desain.

Fungsinya:

- Menunjukkan skala dan proporsi ruang
- Menjadi pedoman pemasangan furnitur dan elemen interior
- Menjamin desain dapat dibangun secara akurat

Dimensi umum yang dicantumkan antara lain: panjang, lebar, jarak antar dinding atau elemen, tinggi plafon atau bukaan.

➤ Tipe dan ketebalan dinding

Dalam desain interior, dinding dibedakan berdasarkan fungsi dan materialnya, antara lain:

- Dinding struktural: dinding utama penahan beban bangunan, umumnya tidak boleh diubah.
- Dinding non-struktural (partisi): dinding pembatas ruang yang bisa dimodifikasi sesuai kebutuhan interior.
- Dinding masif: terbuat dari bata atau beton, kuat dan kedap suara.
- Dinding ringan: menggunakan gypsum, GRC, atau panel, lebih fleksibel dan cepat dipasang.

Ketebalan dinding menunjukkan ukuran tebal konstruksi dinding yang berpengaruh pada kekuatan, akustik, dan efisiensi ruang.

- Dinding bata:  $\pm 10\text{--}15$  cm
- Dinding beton:  $\pm 12\text{--}20$  cm
- Partisi gypsum:  $\pm 7\text{--}10$  cm

Ketebalan ini penting sebagai acuan dalam:

- Perhitungan dimensi ruang
- Penempatan furnitur
- Detail konstruksi interior



**Gambar 1. 2 Contoh Label Ruang dan Dimensi**  
(Sumber: Dokumen pribadi)

### 1.4.2 Sketsa dan Diagram Konseptual

Sketsa dan diagram konseptual berfungsi sebagai alat eksplorasi ide awal. Media ini memungkinkan perancang menuangkan gagasan secara cepat dan fleksibel sebelum memasuki tahap pengembangan desain.

Sketsa konseptual digunakan untuk menggambarkan ide desain secara visual, sedangkan diagram konseptual digunakan untuk menjelaskan hubungan, fungsi, dan organisasi ruang dalam desain interior.

Sketsa konseptual adalah gambar awal yang dibuat secara cepat dan sederhana untuk menggambarkan ide dasar desain interior. Sketsa biasanya dibuat dengan tangan dan belum menampilkan ukuran yang detail.

Fungsi sketsa konseptual:

- Menuangkan gagasan awal desain
- Mengeksplorasi bentuk, tata ruang, dan suasana ruang
- Memudahkan komunikasi ide antara desainer dan klien

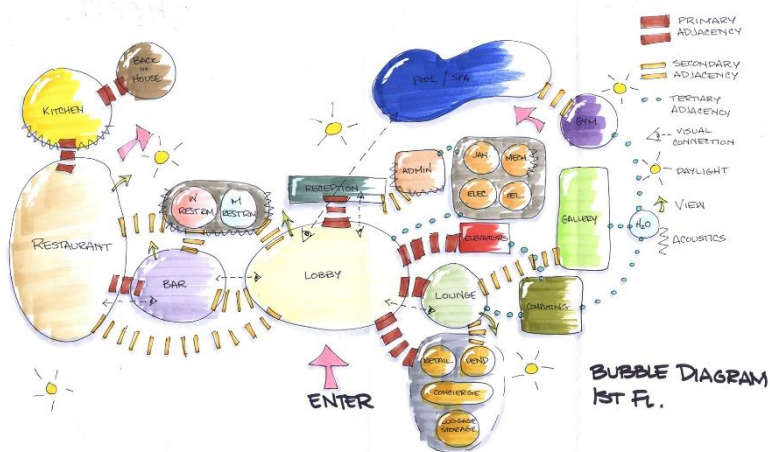
Sketsa ini dapat berupa gambaran bentuk ruang, posisi furnitur, atau konsep estetika yang ingin dicapai.

Diagram konseptual adalah representasi visual yang lebih sederhana dan sistematis untuk menjelaskan hubungan antar ruang atau konsep desain. Diagram biasanya menggunakan simbol, garis, atau bentuk geometris.

Fungsi diagram konseptual:

- Menjelaskan hubungan dan alur antar ruang
- Memperlihatkan pola sirkulasi dan zonasi ruang





**Gambar 1. 4 Contoh Diagram Konseptual**

Sumber: [www.pinterset.com](http://www.pinterset.com)

### 1.4.3 Model dan Visualisasi Digital

Teknologi digital memungkinkan pembuatan model tiga dimensi dan visualisasi realistis yang membantu proses evaluasi desain serta komunikasi dengan klien.

Model digital digunakan untuk membangun bentuk ruang secara tiga dimensi, sedangkan visualisasi digital digunakan untuk menampilkan hasil akhir desain secara realistis kepada klien atau tim proyek.

Model digital adalah representasi tiga dimensi (3D) dari ruang interior yang dibuat menggunakan perangkat lunak desain. Model ini menampilkan bentuk ruang, furnitur, material, dan elemen desain secara lebih nyata.

Fungsi model digital:

- Memvisualisasikan desain secara lebih realistis
- Memudahkan proses pengembangan dan revisi desain
- Menjadi acuan dalam perencanaan konstruksi interior

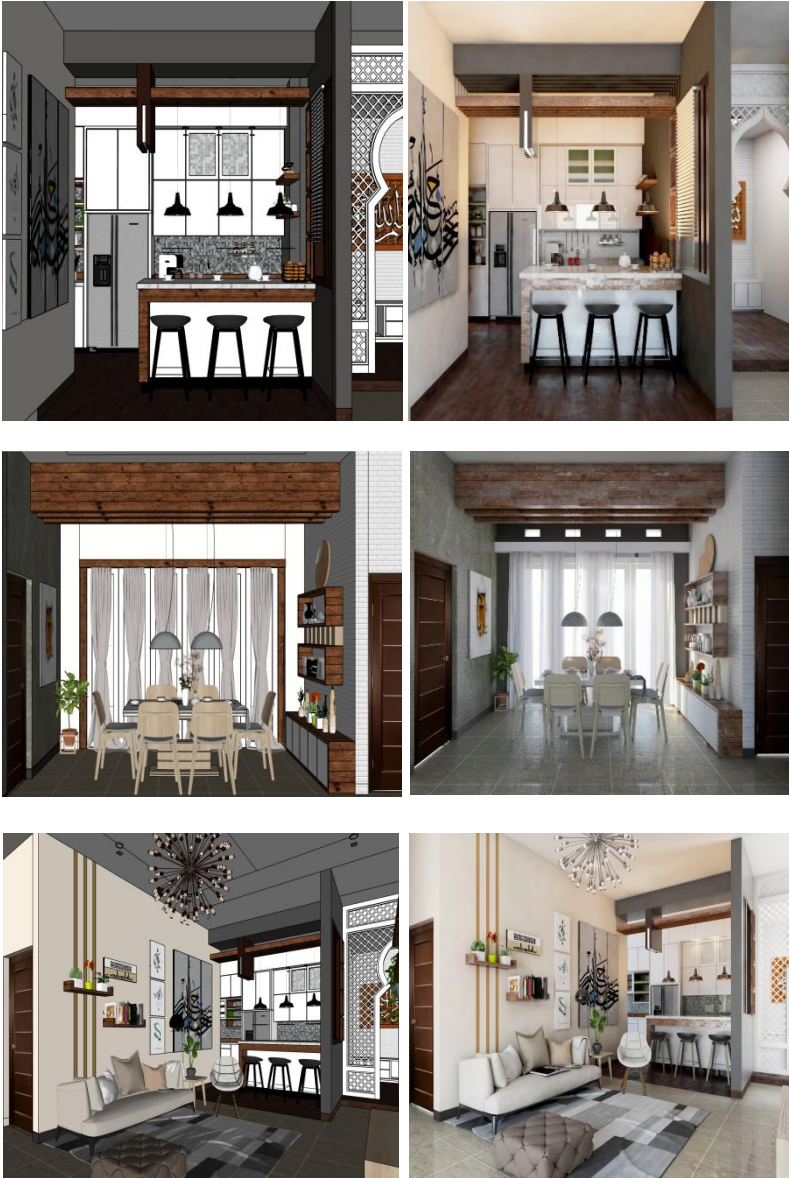
Contoh perangkat lunak yang sering digunakan antara lain SketchUp, AutoCAD, 3ds Max, dan Revit.

Visualisasi digital adalah hasil tampilan gambar atau render dari model digital yang menunjukkan bagaimana ruang akan terlihat setelah selesai dibangun.

Fungsi visualisasi digital:

- Memberikan gambaran suasana ruang secara realistis
- Membantu klien memahami konsep desain
- Mendukung proses presentasi dan pengambilan keputusan

Visualisasi biasanya menampilkan elemen seperti pencahayaan, warna, tekstur material, dan bayangan sehingga ruang terlihat mendekati kondisi nyata.



**Gambar 1. 5 Contoh Model dan Visualisasi Digital**

Sumber: Dokumen pribadi



## 1.5 Contoh Aplikatif Prinsip dan Bahasa Visual

Prinsip desain dan bahasa visual tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga diterapkan secara nyata dalam berbagai jenis ruang interior. Setiap jenis ruang memiliki karakter aktivitas, kebutuhan pengguna, serta tujuan desain yang berbeda, sehingga penerapan prinsip desain interior dapat bervariasi. Melalui penggunaan elemen visual seperti warna, bentuk, pencahayaan, tekstur, dan komposisi ruang, desainer dapat menciptakan lingkungan interior yang tidak hanya fungsional tetapi juga mampu memberikan pengalaman ruang yang nyaman dan bermakna.

Pada praktiknya, prinsip keseimbangan, irama, penekanan, proporsi, dan kesatuan diterjemahkan melalui bahasa visual seperti gambar teknik, sketsa konseptual, serta model digital dalam proses perancangan. Penerapan prinsip-prinsip tersebut dapat ditemukan pada berbagai tipe ruang interior, antara lain rumah tinggal, ruang kantor, dan ruang ritel. Masing-masing tipe ruang memiliki pendekatan desain yang berbeda sesuai dengan tujuan penggunaan ruang dan karakter penggunanya.

### 1.5.1 Rumah Tinggal

Rumah tinggal merupakan ruang yang paling dekat dengan kehidupan sehari-hari manusia. Oleh karena itu, desain interior rumah tinggal menempatkan kenyamanan, keamanan, dan kebutuhan psikologis penghuni sebagai prioritas utama. Prinsip skala manusia menjadi aspek yang sangat penting dalam perancangan hunian, karena setiap elemen ruang harus disesuaikan dengan dimensi tubuh dan pola aktivitas penggunanya. Penerapan prinsip antropometri dan ergonomi membantu memastikan bahwa furnitur, jarak sirkulasi, serta tata letak ruang mampu mendukung aktivitas penghuni secara optimal.



Dalam banyak kasus, rumah tinggal modern cenderung menggunakan keseimbangan asimetris untuk menciptakan kesan ruang yang lebih dinamis dan tidak kaku. Penataan furnitur yang tidak selalu simetris dapat memberikan fleksibilitas dalam penggunaan ruang sekaligus menciptakan komposisi visual yang menarik. Selain itu, pemilihan warna juga memiliki peran penting dalam menciptakan suasana hunian. Warna-warna netral seperti putih, krem, abu-abu, dan cokelat muda sering digunakan karena mampu memberikan kesan hangat, tenang, dan mudah dipadukan dengan berbagai elemen dekoratif.

Pencahayaan alami juga menjadi salah satu elemen penting dalam desain interior rumah tinggal. Bukaan seperti jendela besar, ventilasi silang, atau skylight dapat membantu menghadirkan cahaya matahari ke dalam ruang sehingga menciptakan suasana yang lebih sehat dan nyaman. Selain memberikan kualitas visual yang baik, pencahayaan alami juga membantu menghemat penggunaan energi listrik. Kombinasi antara pencahayaan alami dan pencahayaan buatan yang tepat akan menghasilkan ruang hunian yang tidak hanya estetik tetapi juga fungsional.

### **1.5.2 Ruang Kantor**

Berbeda dengan rumah tinggal yang berfokus pada kenyamanan personal, desain interior ruang kantor lebih menekankan pada efisiensi kerja, produktivitas, serta identitas organisasi atau perusahaan. Tata ruang kantor dirancang untuk mendukung aktivitas kerja yang efektif, baik secara individu maupun kolaboratif. Oleh karena itu, perancangan interior kantor harus mempertimbangkan faktor seperti sirkulasi yang lancar, pencahayaan yang memadai, serta penataan furnitur yang mendukung interaksi antar pengguna.

Salah satu prinsip desain yang sering diterapkan dalam ruang kantor adalah irama visual. Irama dapat diwujudkan melalui repetisi atau pengulangan elemen desain seperti modul meja kerja, partisi, atau sistem pencahayaan. Pengulangan elemen ini menciptakan pola visual yang teratur sehingga ruang kerja terasa lebih rapi dan terorganisasi. Selain itu, repetisi furnitur juga membantu memudahkan pengaturan tata ruang terutama pada kantor dengan konsep open-plan office.

Pencahayaan juga memegang peranan penting dalam ruang kantor karena berkaitan langsung dengan kenyamanan visual dan kinerja pengguna. Penggunaan lampu dengan tingkat iluminasi yang sesuai dapat mengurangi kelelahan mata dan meningkatkan konsentrasi saat bekerja. Di sisi lain, desain interior kantor juga sering digunakan sebagai sarana untuk memperkuat identitas perusahaan. Hal ini dapat diwujudkan melalui penggunaan warna perusahaan, elemen grafis pada dinding, maupun desain furnitur yang mencerminkan karakter organisasi.

Dengan penerapan prinsip desain yang tepat, ruang kantor tidak hanya berfungsi sebagai tempat bekerja tetapi juga mampu menciptakan lingkungan yang inspiratif, nyaman, dan mendukung kolaborasi antar karyawan.

### **1.5.3 Ruang Ritel**

Ruang ritel memiliki tujuan yang berbeda dibandingkan dengan rumah tinggal maupun kantor, yaitu untuk mendukung aktivitas penjualan dan menarik perhatian pengunjung. Oleh karena itu, desain interior ruang ritel sangat dipengaruhi oleh strategi pemasaran dan pengalaman pelanggan. Prinsip desain yang paling

dominan dalam ruang ritel adalah penekanan (emphasis) dan hierarki visual.

Penekanan digunakan untuk menciptakan focal point yang mampu menarik perhatian pengunjung saat pertama kali memasuki ruang. Focal point biasanya ditempatkan pada area display utama, seperti etalase produk unggulan, area promosi, atau instalasi visual yang menarik. Melalui penataan pencahayaan, warna kontras, atau komposisi bentuk yang menonjol, desainer dapat mengarahkan perhatian pengunjung pada produk tertentu yang ingin dipromosikan.

Selain penekanan, hierarki visual juga berperan penting dalam mengatur pengalaman ruang bagi pengunjung. Hierarki membantu mengarahkan alur pergerakan pengunjung dari satu area ke area lainnya secara alami. Misalnya, area display utama ditempatkan pada posisi yang mudah terlihat, sementara area kasir berada pada titik akhir sirkulasi pengunjung. Penataan ini tidak hanya meningkatkan kenyamanan berbelanja tetapi juga mendukung strategi penjualan.

Elemen pencahayaan dalam ruang ritel juga dirancang secara strategis untuk menonjolkan karakter produk yang dipamerkan. Lampu sorot atau accent lighting sering digunakan untuk menyoroti produk tertentu sehingga terlihat lebih menarik. Selain itu, penggunaan warna, tekstur, dan material interior juga dapat membantu menciptakan identitas visual toko yang kuat serta memberikan pengalaman ruang yang berbeda bagi pengunjung.

Dengan penerapan prinsip desain dan bahasa visual yang tepat, ruang ritel dapat berfungsi tidak hanya sebagai tempat transaksi tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang efektif antara produk, merek, dan konsumen.

## 1.6 Prinsip dan Bahasa Visual dalam Proses Desain

Prinsip desain dan bahasa visual merupakan dua komponen penting yang saling berkaitan dalam proses perancangan interior. Keduanya tidak dapat dipisahkan karena berperan sebagai dasar konseptual sekaligus media komunikasi dalam mengembangkan suatu gagasan desain. Prinsip desain memberikan pedoman mengenai bagaimana elemen-elemen ruang harus diorganisasi agar menghasilkan komposisi yang seimbang, harmonis, dan fungsional. Sementara itu, bahasa visual berfungsi sebagai sarana untuk menerjemahkan gagasan tersebut ke dalam bentuk representasi yang dapat dipahami oleh berbagai pihak yang terlibat dalam proyek desain.

Dalam proses desain interior, prinsip desain biasanya menjadi landasan utama dalam pengambilan keputusan perancangan. Prinsip-prinsip seperti keseimbangan, irama, penekanan, proporsi, dan kesatuan membantu desainer menentukan bagaimana elemen-elemen seperti warna, tekstur, furnitur, dan pencahayaan disusun dalam ruang. Melalui penerapan prinsip tersebut, desainer dapat menciptakan ruang yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mampu mendukung aktivitas pengguna secara optimal. Prinsip desain juga membantu menjaga konsistensi konsep sehingga setiap keputusan desain tetap selaras dengan tujuan perancangan yang telah ditetapkan.

Di sisi lain, bahasa visual memainkan peran penting dalam mengomunikasikan ide desain sejak tahap awal hingga tahap implementasi. Pada tahap eksplorasi konsep, desainer biasanya menggunakan sketsa konseptual dan diagram sederhana untuk menuangkan gagasan awal secara cepat. Media ini memungkinkan desainer mengeksplorasi berbagai kemungkinan tata ruang, hubungan antar fungsi ruang, serta karakter visual yang ingin dicapai. Sketsa dan diagram

membantu proses berpikir desain menjadi lebih fleksibel dan terbuka terhadap berbagai alternatif solusi.

Setelah konsep dasar terbentuk, bahasa visual berkembang menjadi representasi yang lebih teknis melalui gambar kerja seperti denah, tampak, potongan, dan detail konstruksi. Gambar teknik ini berfungsi sebagai alat komunikasi antara desainer, klien, kontraktor, serta pihak lain yang terlibat dalam proses pembangunan. Melalui gambar teknik yang jelas dan terukur, gagasan desain dapat diterjemahkan menjadi informasi teknis yang dapat diwujudkan dalam proses konstruksi.

Perkembangan teknologi digital juga memperkaya penggunaan bahasa visual dalam proses desain interior. Saat ini, desainer dapat memanfaatkan model tiga dimensi dan visualisasi digital untuk mengevaluasi rancangan secara lebih realistis. Model digital memungkinkan desainer melihat hubungan ruang, proporsi furnitur, serta kualitas pencahayaan sebelum desain diwujudkan secara fisik. Sementara itu, visualisasi digital membantu klien memahami konsep desain dengan lebih mudah karena menampilkan gambaran ruang yang mendekati kondisi nyata.

Selain berfungsi sebagai alat eksplorasi dan komunikasi, bahasa visual juga berperan dalam proses evaluasi desain. Melalui representasi visual yang jelas, desainer dapat menilai kembali apakah prinsip-prinsip desain telah diterapkan secara konsisten dalam ruang yang dirancang. Evaluasi ini penting untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan tidak hanya menarik secara estetis tetapi juga memenuhi kebutuhan fungsi, kenyamanan, dan pengalaman pengguna.

Dengan demikian, prinsip desain dan bahasa visual merupakan dua aspek yang saling melengkapi dalam proses desain interior. Prinsip desain memberikan kerangka berpikir yang sistematis dalam mengorganisasi elemen ruang, sedangkan bahasa visual menjadi media untuk

mengeksplorasi, mengembangkan, dan mengomunikasikan ide desain. Kombinasi keduanya memungkinkan desainer menciptakan solusi ruang yang tidak hanya efektif secara fungsional tetapi juga memiliki kualitas estetika dan makna bagi penggunaanya.

Pemahaman terhadap prinsip dasar dan bahasa visual desain interior merupakan fondasi yang sangat penting dalam proses pendidikan maupun praktik profesional di bidang desain interior. Prinsip desain memberikan kerangka konseptual yang membantu perancang dalam mengorganisasi berbagai elemen ruang secara sistematis, sehingga tercipta komposisi ruang yang seimbang, harmonis, dan memiliki makna. Melalui prinsip-prinsip seperti keseimbangan, irama, penekanan, proporsi, dan kesatuan, seorang desainer dapat mengatur hubungan antara elemen visual seperti warna, bentuk, tekstur, pencahayaan, dan furnitur agar menghasilkan kualitas ruang yang baik.

Di sisi lain, bahasa visual berperan sebagai media komunikasi yang memungkinkan ide dan konsep desain dapat dipahami oleh berbagai pihak yang terlibat dalam proses perancangan. Bahasa visual diwujudkan melalui berbagai bentuk representasi seperti sketsa konseptual, diagram, gambar teknik, hingga model dan visualisasi digital. Melalui media tersebut, gagasan desain dapat disampaikan secara jelas, sistematis, dan mudah dipahami, baik oleh klien, kontraktor, maupun tim desain lainnya.

Penguasaan prinsip desain dan bahasa visual juga membantu perancang dalam mengembangkan proses berpikir desain yang lebih terstruktur. Desainer tidak hanya mempertimbangkan aspek estetika, tetapi juga aspek fungsional, ergonomi, serta pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan ruang. Dengan pendekatan ini, desain interior tidak hanya menghasilkan ruang yang indah secara visual, tetapi juga mampu mendukung aktivitas manusia

secara optimal serta menciptakan kenyamanan fisik dan psikologis bagi penggunanya.

Dengan demikian, pemahaman yang baik terhadap prinsip dasar dan bahasa visual desain interior menjadi bekal penting bagi setiap perancang dalam menghasilkan karya desain yang berkualitas. Melalui integrasi antara konsep, fungsi, dan komunikasi visual yang efektif, desainer dapat menciptakan ruang interior yang tidak hanya fungsional dan estetis, tetapi juga berorientasi pada kebutuhan serta pengalaman manusia sebagai pengguna utama ruang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ching, F.D.K., 2014. *Interior Design Illustrated*. 4th ed. Hoboken: John Wiley & Sons.
- IES, 2020. *Lighting Handbook*. New York: Illuminating Engineering Society.
- Kilmer, R. and Kilmer, W.O., 2014. *Designing Interiors*. 2nd ed. Hoboken: John Wiley & Sons.
- Panero, J. and Zelnik, M., 2014. *Human Dimension and Interior Space*. New York: Watson-Guptill.
- Pile, J., 2007. *Interior Design*. Upper Saddle River: Pearson Education.





## **BAB 2**

# **SEJARAH DAN PERKEMBANGAN DESAIN INTERIOR**

**Oleh Rifa’Nur Fadhilah**

Desain interior merupakan bidang yang sangat berperan penting dalam menciptakan suasana ruang yang bersifat estetis dan juga fungsional dengan memperhatikan kenyamanan bagi penggunanya (Ching & Binggeli, 2018; Kilmer & Kilmer, 2014). Namun banyak faktor yang dapat merubah pada perkembangan dunia desain yang dipengaruhi beberapa faktor seperti faktor budaya, teknologi, sosial, dan ekonomi (Pile, 2005). Dimulai dari zaman prasejarah hingga modern, dunia desain yang mempengaruhi kehidupan manusia terus berupaya untuk menyesuaikan dunia desain agar sesuai dengan kebutuhan dan gaya hidupnya.

Dunia desain interior awalnya sangat sederhana yang berfokus pada fungsi dasarnya tanpa mementingkan estetika dan hanya berfokus pada kenyamanan. Namun, masa desain selalu berubah seiring berkembangnya zaman. Dari mulai peradaban kuno seperti Mesir, Yunani dan Romawi dengan memulai memperhatikan estetika yang muncul dengan penggunaan ornamen, warna, serta furnitur yang hanya mencerminkan status sosial (Pile, 2005; Roth, 2018). Perkembangan yang terus mempengaruhi dunia desain berlanjut hingga abad pertengahan, renaissans hingga masa revolusi industri yang dapat membawa pengaruh pada

perubahan besar dalam teknik produksi dan material (Roth, 2018).

Dilanjutkan pada masa abad ke-20, yang mana desain interior berkembang pesat seiring dengan munculnya berbagai aliran seperti modernism, minimalisme, dan postmodernisme (Brooker & Stone, 2010). Pada masa perkembangan inovasi teknologi serta globalisasi turut memperkaya gaya konsep pada desain interior yang menggabungkan unsur tradisional dan kontemporer. Dan pada saat ini, desain interior tidak hanya berfokus pada keindahan visual, tetapi mulai memperhatikan aspek keberlanjutan (sustainability), ergonomic, serta psikologis dari pengguna desain interior itu sendiri (Kilmer & Kilmer, 2014). Memahami sejarah dan perkembangan desain interior menjadi penting untuk mengetahui bagaimana konsep dan praktik desain yang terus berkembang dan berevolusi yang menjadi dasar dalam menciptakan desain yang relevan dengan kebutuhan masa kini dan masa yang akan datang.

## 2.1 Sejarah Desain Interior

Desain interior merupakan hal yang penting bagi kehidupan manusia karena berhubungan dengan kenyamanan, fungsi, serta keindahan suatu ruang. Setiap aktivitas manusia, dimanapun tempatnya seperti rumah, tempat kerja, maupu ruang publik tidak terlepas dari peran interior yang diperhatikan. Oleh karena itu, penataan ruang tidak hanya sekadar memenuhi kebutuhan fisik, tetapi juga memberikan nilai estetika dan psikologis bagi pengguna desain interior itu sendiri. Desain interior memiliki perkembangan dan perubahan dari masa mesir kuno hingga Romawi kuno dimulai dengan menciptakan benda hanya mementingkan fungsi hingga menambahkan estetika dalam desain tersebut yang terus berlanjut hingga pada masa Revolusi Industri. Yang dapat membawa pengaruh besar

pada perubahan kemajuan produksi furnitur hingga desain interior yang dapat digunakan oleh masyarakat.

Berdasarkan hal tersebut, pemahaman mengenai sejarah perkembangan desain interior menjadi sangat penting untuk diketahui sebagai ilmu dan pengetahuan untuk sejarah perkembangan desain dengan menjelaskan perubahan zaman yang mempengaruhi konsep desain hingga menjadi dasar dalam menciptakan desain interior yang sesuai dengan kebutuhan masa kini.

### **2.1.1 Zaman Prasejarah**

Pada masa zaman prasejarah ini, manusia mulai mengenal konsep ruang melalui tempat tinggal sederhana seperti gua yang tidak memiliki penataan ruang yang tertata namun hanya mementingkan fungsi yaitu sebagai perlindungan dari cuaca dan ancaman dari sekitar (Pile, 2005). Zaman prasejarah desain interior sangat sederhana karna faktor lingkungan dan segi keilmuan yang belum berkembang seperti saat ini. Karena pada masa tersebut manusia hanya berfokus pada bertahan hidup dibandingkan dengan estetika.

Dengan memiliki fungsi utama sebagai perlindungan. Manusia menempatkan tempat tinggal di gua, tenda atau tempat berlindung secara alami yang secara tidak langsung memfungsikan interior sebagai perlindungan dari cuaca, hewan buas, dan bahaya lain. Elemen Dasar yang digunakan hanya penggunaan material yang berasal dari alam seperti batu, kayu, tulang hewan dan kulit Binatang dengan elemen pendukung seperti api sebagai sumber energi panas dan penerangan hingga untuk kebutuhan memasak.



**Gambar 2. 1 Lukisan *Cave Painting***

(Sumber : .bradshawfoundation)

Awal estetika pada masa prasejarah ditandai dengan lukisan dinding gua seperti cave painting , gambar hewan, symbol dan aktivitas berburu. Pengaruh sosial dan budaya dari masa ini bahwa ruang digunakan secara Bersama secara komunal, penataan ruang yang mencerminkan kehidupan kelompok dan belum adanya pembagian ruang sebagai fungsi secara terstruktur.

### **2.1.2 Peradaban Kuno**

Perkembangan desain pada peradaban Kuno pada peradaban Mesir, Yunani dan Romawi. Yang pada masa ini mulai berkembang dengan hiasan atau disebut dengan ornamen, patung serta penggunaan-penggunaan warna yang khas (Roth, 2018). Pada masa ini bangsa Mesir menggunakan dekorasi dengan ciri khas penggunaan warna cerah, sementara Yunani lebih mementingkan pada proporsi dan keseimbangan yang kemudian dilanjutkan pada masa Romawi dengan penggunaan mosaik, lukisan dinding (fresco) serta penggunaan furniture yang lebih kompleks (Pile, 2005).

Pada masa Mesir Kuno (3000 SM – 30 SM) desain interior yang terjadi pada masa ini mulai memperhatikan penataan ruang dan ornamen dekoratif

pada ruang hunian dan public. Biasanya ruangan pada hunia dihiasi dengan lukisan dinding dan furnitur artistik yang memperlihatkan kehidupan, kepercayaan, serta status sosial sipemiliknya. Bahkan biasanya orang yang memiliki kekayaan atau seorang raja ditemukan dalam ruangnya terdapat beberapa furnitur seperti kursi, tempat tidur dan vas yang estetik. Seperti yang terdapat pada gambar 2.2 salah satu bukti kursi pada masa Mesir Kuno yang terbuat dari kayu, ebony dan gading dengan bentuk seperti cakar singa dengan symbol kekuatan.



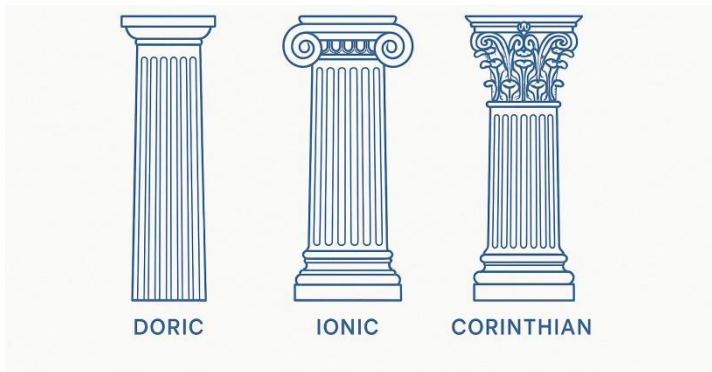
**Gambar 2. 2 *Chair of Reniseneb***

(Sumber : .Wikipedia)

### **2.1.3 Yunani Kuno**

Masa dengan menekan harmoni, proporsi dan keteraturan dengan ciri khas penggunaan kolom pada bangunan. Ada kolom Doric dengan ciri khas tidak memiliki alas (*base*) dengan batang memiliki garis

vertical. Yang kedua ada kolom Ionic dengan alas kolom yang terpisah dari lantai dengan bagian atas dihiasi volute atau gulungan spiral yang khas lebih legan dan sering digunakan pada bangunan yang lebih kecil atau area interior tertentu. Berbeda dengan kolom Corinthian dengan ciri khas ukiran rumit yang muncuk dalam sejarah Yunani dan lebih populer di area Romawi dengan ciri khas yang ingin menonjolkan sisi kemewahan dan detail artistik (Roth, 2018).



**Gambar 2.3 Gaya kolom**

(Sumber : .Wikipedia)

Fungsi dan makna pada kolom masa Yunani Kuno Adalah sebuah objek yang mewakili nilai budaya Yunani dengan keseimbangan, keselarasan dan estetika. Dengan pengaruh gaya kolom Yunani terus diadopsi dalam arsitektur dunia hingga era modern.

#### **2.1.4 Zaman Renaisans**

Zaman Renaisans membuktikan adanya kebangkitan seni dan budaya di Eropa. Pada masa Renaisans desain interiornya memunculkan keindahan,

simetri dan proporsi yang terinspirasi dari peradaban klasik Yunani dan Romawi (Pile, 2005). Dengan penggunaan lukisan, patung, serta detail pada arsitektur yang semakin berkembang. Sekitar abad ke-14 hingga ke-17 masa ini merupakan periode kebangkitan seni, budaya dan ilmu pengetahuan di Eropa. Yang membawa perubahan seperti karakteristik dengan simetri dan proporsi yang ditandai dengan menekan pada simetri dan keseimbangan ruang untuk menciptakan rasa tertata dan estetik.

Penggunaan ornament klasik dan seni dekoratif seperti kolom, pilaster, cornice serta dekorasi berbasis motif Yunani-Romawi seperti garland, caryatids, grotesque dan arabesque yang diaplikasikan pada beberapa elemen interior seperti panel dinding, langit-langit, dan furnitur. Pada masa Renaisans furnitur sebagai symbol status yang diproduksi bukan sebagai fungsi tetapi sebagai symbol kekayaan, seperti chests (*cassoni*), kursi dan tabel dengan ukiran yang detail dengan bahan material yang memiliki kualitas tinggi seperti walnut, inlay emas dan marquetry.



**Gambar 2. 4 Chests (*Cassoni*)**

(Sumber : .Wikipedia)



Perbandingan pada era sebelumnya dibandingkan Renaisans ini pada masa sebelumnya cenderung fungsional dan minim dekorasi. Namun, pada masa ini Renaisans membawa perubahan besar dengan memadukan fungsi, estetika dan proporsi dengan menciptakan ruang yang lebih kreatif, luas dan artistik.

Contoh bangunan pada masa Renaisans ini meliputi Istana dan Palazzo di kota seperti Florence dan Venice dengan ruang utama yang menampilkan fresco, panel kayu hias dan perabot dekoratif yang mencerminkan estetika klasik.



**Gambar 2. 5 Palazzo Medici Riccardi**

(Sumber : .Wikipedia)

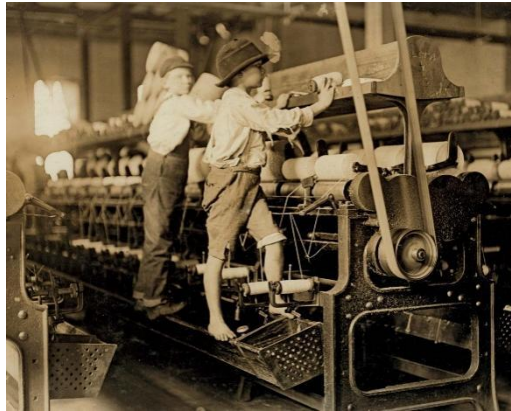
Palazzo memiliki karakteristik prinsip klasik dengan proporsi simetri, kolom dan bangunan yang berpusat pada halaman, serta dekorasi yang tertata rapi. Bangunan ini dirancang oleh arsitek Michelozzo untuk keluarga Medici antara tahun 1444-1460.

### **2.1.5 Revolusi Industri**

Pada abad 19 hingga 19 dengan ciri khasnya produksi massal furnitur yang mulai berkembang dengan kelas menengah dan kebutuhan desain rumah

yang meningkat dan lahir profesi desain interior. Revolusi industri Adalah periode dengan perubahan besar dalam teknologi, ekonomi dan masyarakat yang dimulai di Inggris pada sekitar 1760-an dan menyebar ke seluruh Eropa serta Amerika Utara. Perubahan pada masa ini mempengaruhi desain interior, baik dari segi fungsi, produksi dan estetika ruang (Miller, 1995).

Perkembangan pada masa produksi furnitur massal dengan mengeluarkan harga yang lebih terjangkau, munculnya gaya Victorian yang populer karena furnitur dengan ukiran yang rumit, kain mewah dan dekorasi yang berat (Pevsner et al., 2005). Penggunaan material baru dengan penggunaan material logam, besi cor dan kaca yang digunakan untuk furnitur dan elemen interior.



**Gambar 2. 6 Bukti Peninggalan Revolusi Industri**

(Sumber : Miller, 1995)

Contoh perkembangan lain dari masa Revolusi Industri ini Adalah penggunaan mesin uap dan pabrik yang menunjukkan pabrik tekstil dan mesin uap yang merupakan bukti dari kerja manual ke produksi mesin.

## **2.2 Perkembangan Desain Interior Modern**

### **2.2.1 Modernisme**

Pada awal abad ke -20 munculan aliran modernisme yang menekan kesederhanaan, fungsi dan efisiensi dengan memiliki prinsip “form Follows function” yang menjadi dasar utama dalam desain interior modern (Brooker & Stone, 2010). dengan penggunaan material seperti baja, kaca, dan beton yang mulai populer.

Modernism merupakan gerakan yang muncul pada awal abad ke-20 dengan konsep gaya yang dianggap tidak berlebihan dan dianggap modern yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, produksi massal dan perubahan sosial budaya pasca Revolusi Industri yang berhubungan dengan ruang yang fungsional dan efisien. Modernism terkenal dengan pengaruh sekolah desain seperti Bauhaus yang mengutamakan fungsi dan menghilangkan ornament yang tidak perlu. Ciri khas dari modernism memiliki prinsip utama dengan kesederhanaan bentuk dan garis, fungsi di atas estetika murni ornamentatif, penggunaan material baru seperti penggunaan kaca, baja, dan plywood yang populer untuk diproduksi dan menunjukkan estetika modern, penggunaan palet warna netral dan Cahaya alami serta penggunaan ruang open plan atau ruang terbuka sehingga memperlihatkan interior terasa lebih luas dan fleksibel dalam penggunaan.



**Gambar 2. 7 Contoh Interior Bauhaus**

(Sumber : Picture Alliance)

Tokoh dan aliran pada masa modernism ada salah satunya yaitu Walter Gropius dan Bauhaus yang menyatukan seni, kerajinan, dan teknis dalam pendidikan desain yang berpengaruh banyak pada perancangan interior modern. Dampak evolusi pada gaya ini contohnya seperti Mid-Century Modern yang masih populer hingga sekarang dengan bentuk rumah atau furniture ikonik dengan bentuk minimal, konsep hybrid modern styles yang memadukan bentuk modern dengan bahan natural dan suasana yang lebih nyaman.

### **2.2.2 Postmodernisme**

Postmodern mulai muncul dan dianggap sebagai reaksi dan modernisme yang dianggap saat itu terlalu kaku dan biasa. Gaya postmodern ini lebih bebas dan ekspresif yang sering menggabungkan berbagai elemen desain dari masa lalu dengan memunculkan pendekatan yang unik (Brooker & Stone, 2010). Latar belakang berkembangnya ada faktor utama yaitu memiliki kejenuhan terhadap modernism yang terlalu minimal dianggap membosankan dan kurang memiliki identitas

(Pile, 2005), perubahan budaya dan sosial karena masyarakat mulai menginginkan desain yang lebih personal dan ekspresif (Roth, 2018) serta pengaruh senin dan pop culture yang memengaruhi penggunaan warna dan bentuk yang lebih berani

Ciri khas postmodernisme seperti eklektik dengan campuran gaya yang menggabungkan elemen klasik, tradisional, dan modern dalam satu ruang, penggunaan dekoratif dan simbolis dengan penggunaan ornamen yang kembali digunakan namun sering dengan cara yang unik atau ironis, penggunaan warna berani dan kontras serta penggunaan bentuk yang tidak konvensional dengan bentukan lengkung, abstrak bahkan terlihat aneh.



**Gambar 2. 8 Robert Venturi**

(Sumber : The New Yorker)

Tokoh dengan karya penting yang terkenal dalam postmodern ini seperti Robert Venturi yang dikenal dengan prinsip “Less is a bore” sebagai kritik terhadap modernism, Michael Graves yang menghasilkan desain interior dan produk dengan warna cerah dan bentuk yang unik serta tokoh Ettore Sottsass pendiri Memphis

Group yang terkenal dengan desain eksentrik yang penuh warna.



**Gambar 2. 9 Contoh Desain Interior Memphis Karya Sottsass**

(Sumber : Dennis Zanone)

## DAFTAR PUSTAKA

- Brooker, G., & Stone, S. (2010). *What is Interior Design?* Rockport Publishers.  
<https://books.google.co.id/books?id=enFbvgAACAAJ>
- Ching, F. D. K., & Binggeli, C. (2018). *Interior design illustrated*. John Wiley & Sons.
- Kilmer, R., & Kilmer, W. O. (2014). *Designing interiors*. John Wiley & Sons.
- Miller, S. F. (1995). *Design Process: A Primer for Architectural and Interior Design*. Van Nostrand Reinhold.  
<https://books.google.co.uk/books?id=kE5QAAAAMA>  
AJ
- Pevsner, N., Todd, P., Gropius, W., Morris, W., & Weston, R. (2005). *Pioneers of Modern Design: From William Morris to Walter Gropius*. Yale University Press.  
<https://books.google.co.id/books?id=tIZ2ydHd9woC>
- Pile, J. F. (2005). *A History of Interior Design*. Laurence King.  
<https://books.google.co.id/books?id=YVQJvcI1XeoC>
- Roth, L. M. (2018). *Understanding architecture: Its elements, history, and meaning*. Routledge.

## **BAB 3**

# **GAYA – GAYA DALAM DESAIN INTERIOR**

**Oleh Zuhriati A. Djailani**

Desain interior adalah proses merencanakan, menata, dan merancang ruang dalam bangunan untuk menciptakan lingkungan yang fungsional, estetis, aman, dan nyaman sesuai dengan kebutuhan penggunaanya.

Desain interior tidak hanya berkaitan dengan penataan ruang, tetapi juga mencerminkan karakter, kebutuhan, serta identitas penggunaanya. Salah satu aspek penting dalam perancangan interior adalah pemilihan gaya, yang menjadi dasar dalam menentukan elemen visual, material, warna, hingga suasana ruang yang ingin dihadirkan.

Gaya-gaya dalam desain interior berkembang seiring dengan perubahan zaman, budaya, serta kemajuan teknologi. Berbagai gaya seperti klasik, modern, minimalis, industrial, hingga kontemporer menawarkan pendekatan yang berbeda dalam menciptakan ruang yang fungsional sekaligus estetis. Setiap gaya memiliki ciri khas tersendiri yang dapat disesuaikan dengan konteks ruang, kebutuhan pengguna, dan kondisi lingkungan

Gaya dalam desain interior merupakan representasi visual dan konseptual dari pendekatan perancangan ruang yang dipengaruhi oleh faktor sejarah, budaya, teknologi, serta preferensi pengguna. Gaya tidak hanya berfungsi sebagai



ekspresi estetika, tetapi juga sebagai kerangka berpikir dalam menentukan elemen ruang seperti bentuk, warna, material, dan tata letak (Ching, 2014).

Menurut Francis D.K. Ching, desain interior adalah bagian integral dari arsitektur yang mengatur kualitas ruang dalam melalui pengolahan elemen visual dan spasial. Oleh karena itu, pemahaman terhadap berbagai gaya desain interior menjadi penting dalam menghasilkan ruang yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional dan kontekstual.

### **3.1 Klasifikasi Gaya Desain Interior**

Gaya dalam desain interior merupakan pendekatan visual dan konseptual yang mencerminkan karakter tertentu dalam suatu ruang. Gaya berfungsi sebagai identitas desain yang memandu pemilihan elemen seperti material, warna, furnitur, dan dekorasi.

Gaya interior berkembang dari pengaruh sejarah, budaya, dan teknologi yang membentuk karakter visual tertentu. Oleh karena itu, pemahaman terhadap berbagai gaya desain interior menjadi penting dalam menentukan konsep perancangan yang tepat (Pile, 2005).

#### **3.1.1 Gaya Klasik**

##### **➤ Pengertian**

Gaya klasik berakar dari arsitektur Eropa kuno yang menekankan simetri, proporsi, dan detail ornamen yang kaya. Elemen seperti kolom, moulding, serta penggunaan material mewah menjadi ciri khas utama (Pile, 2005).

Interior gaya klasik adalah konsep perancangan ruang dalam bangunan yang mengacu

pada prinsip-prinsip estetika dari peradaban Yunani Kuno dan Romawi Kuno, yang menekankan kesimetrisan, proporsi, keseimbangan, serta penggunaan elemen dekoratif yang elegan dan terstruktur.

Gaya klasik dapat diartikan sebagai Suatu pendekatan desain yang berlandaskan pada prinsip keteraturan dan harmoni visual melalui penerapan simetri, proporsi matematis, serta ornamen dekoratif yang terinspirasi dari tradisi arsitektur klasik Eropa.

### ➤ **Sejarah dan Perkembangan Interior Gaya Klasik**

Gaya klasik dalam desain interior memiliki akar sejarah yang panjang, dimulai dari peradaban Yunani Kuno dan Romawi Kuno. Pada masa ini, prinsip desain didasarkan pada keteraturan, simetri, dan proporsi matematis yang mencerminkan harmoni dan keindahan ideal.

Perkembangan selanjutnya terjadi pada masa Renaissance (abad ke-15–16), yang menghidupkan kembali nilai-nilai klasik dengan pendekatan yang lebih humanistik dan artistik. Gaya klasik kemudian mengalami transformasi pada periode Baroque dan Rococo yang lebih dekoratif, sebelum kembali disederhanakan melalui gerakan Neoclassicism pada abad ke-18 (Pile, 2005).

Dalam perkembangan kontemporer, gaya klasik mengalami adaptasi menjadi berbagai bentuk seperti *modern classic*, *transitional style*, dan *classic contemporary*. Adaptasi ini ditandai dengan penyederhanaan ornamen serta integrasi elemen modern tanpa menghilangkan prinsip dasar klasik.

Penelitian terbaru dalam *Current Interior Design Approaches in Indonesia* menunjukkan bahwa gaya klasik juga mulai dipadukan dengan konteks lokal dan iklim tropis di Indonesia, seperti penggunaan material alami dan sistem ventilasi yang lebih adaptif.

➤ **Jenis Interior Gaya Klasik**

A. Gaya Yunani dan Romawi Kuno

Gaya Yunani dan Romawi Kuno memiliki ciri: **proporsi matematis** dan harmoni, Elemen arsitektural seperti kolom (Doric, Ionic, Corinthian), Interior yang simetris dan teratur, Material seperti marmer, batu, dan mosaik.



**Gambar 3. 1 Pantheon, Roma Italy**

## B. Periode Renaissance

Gaya klasik mengalami kebangkitan kembali pada masa Renaissance di Eropa, terutama di Italia. Periode ini lebih menekankan pada humanisme dan rasionalitas. Elemen dekorasi interior mulai menampilkan lukisan dinding (fresco), ornamen detail, dan proporsi ruang yang harmonis.



**Gambar 3. 2** Interior Gaya Renaissance

## C. Periode Baroque dan Rococo (Abad ke-17–18)

Gaya klasik berkembang menjadi lebih dekoratif, dimana periode Baroque memiliki ciri: Megah, dramatis, dan penuh detail, Ornamen berat, ukiran rumit. Gaya ini umumnya diterapkan dalam Istana dan Gereja. Sedangkan pada periode Rococo memiliki ciri: Lebih ringan, elegan, dan dekoratif, Motif lengkung, floral, dan warna pastel, Lebih intim dibanding Baroque.



**Gambar 3. 3 Interior Gaya Baroque**

**D. Neoklasik (Abad ke-18-19)**

Gaya Neoklasik muncul Sebagai reaksi terhadap dekorasi berlebihan pada masa sebelumnya. Ciri utama Gaya Neoklasik adalah kesederhanaan, Simetri kuat dan proporsi jelas, Warna lebih tenang (putih, krem, abu).



**Gambar 3. 4 Interior Gaya Neoklasik**

### E. Klasik dalam Era Modern

Pada abad ke-20 hingga sekarang, gaya klasik bertransformasi menjadi: Modern Classic, Classic Contemporary dan Transitional Style. Karakteristik gaya klasik dalam era modern antara lain: Ornamen lebih sederhana, dipadukan dengan elemen modern pada lighting, furnitur minimal namun tetap mempertahankan prinsip simetri dan elegansi.



**Gambar 3. 5 Interior Gaya Klasik Era Modern**

### 3.1.2 Gaya Modern

#### ➤ Pengetian

Gaya modern berkembang dari gerakan Modernism pada awal abad ke-20 yang mengedepankan prinsip *form follows function*. Karakteristiknya meliputi bentuk sederhana, minim ornamen, serta penggunaan material industri seperti baja dan kaca (Colquhoun, 2002).

Desain modern berfokus pada keteraturan visual, kejelasan bentuk, serta penggunaan elemen ruang secara rasional untuk menciptakan

lingkungan yang efektif dan estetik (D.K. Ching, 2014).

➤ **Karakteristik Gaya Modern**

Gaya modern memiliki ciri-ciri utama sebagai berikut:

- a. Kesederhanaan bentuk  
Menggunakan bentuk geometris sederhana tanpa ornamen berlebihan.
- b. Fungsionalitas tinggi  
Setiap elemen memiliki fungsi yang jelas dan efisien.
- c. Ruang terbuka (*open plan*)  
Minim sekat untuk menciptakan kesan luas dan fleksibel.
- d. Warna netral  
Dominasi warna putih, hitam, abu-abu, dan warna natural.
- e. Material modern  
Penggunaan kaca, baja, beton, dan kayu olahan.
- f. Pencahayaan optimal  
Memanfaatkan cahaya alami serta pencahayaan buatan yang sederhana.

Karakteristik gaya modern mencerminkan pergeseran dari desain dekoratif menuju desain yang lebih rasional dan efisien (Pile, 2005).

## ➤ Prinsip Desain Gaya Modern

### Prinsip Utama Desain Interior Gaya Modern:

- a. Prinsip Fungsionalitas, Form follows function dimana fungsi menentukan bentuk. Bentuk suatu elemen harus mengikuti fungsi utamanya. Konsep dipopulerkan oleh Louis Sullivan dan menjadi dasar dalam desain modern. Penerapan prinsip ini adalah: Furnitur dirancang sesuai kebutuhan aktivitas; tidak ada elemen dekoratif yang tidak memiliki fungsi; Tata ruang efisien dan logis.
- b. Less is more dimana kesederhanaan sebagai nilai estetika

Prinsip ini menekankan pengurangan elemen yang tidak esensial untuk mencapai kejelasan visual. Penerapannya dalam Interior adalah: Minim ornament: Bentuk geometris sederhana; Penggunaan warna terbatas. Kesederhanaan dalam desain modern bukan berarti kekosongan, melainkan pemurnian bentuk (Pile, 2005).

- c. Prinsip Kejujuran material dimana material ditampilkan apa adanya. Material digunakan sesuai karakter aslinya tanpa manipulasi berlebihan. Penerapannya nampak pada : Beton diekspos ; Kayu ditampilkan dengan tekstur alami; Baja dan kaca digunakan secara terbuka. Prinsip ini mencerminkan integritas desain dan transparansi konstruksi (Ching, 2014).
- d. Prinsip Keterbukaan Ruang  
Gaya modern mengutamakan ruang terbuka untuk meningkatkan fleksibilitas dan interaksi. Penerapannya dalam Interior adalah : Minim



sekat antar ruang ; Integrasi ruang keluarga, makan, dan dapur ; Sirkulasi ruang lebih bebas.

e. Prinsip Keteraturan dan Geometri

Desain modern menggunakan komposisi geometris yang jelas dan terstruktur pada Garis horizontal dan vertikal dominan ; Komposisi simetris atau asimetris terkontrol ; Bentuk sederhana dan mudah dibaca.

f. Prinsip Efisiensi ruang, dimana rancangan ruang berdasarkan fungsi, jumlah pemakai dan kebutuhan perabot.

Desain modern mempertimbangkan efisiensi dalam penggunaan ruang, material, dan biaya. Penerapannya adalah multifungsi ruang ; Furnitur modular ; Penggunaan material secara optimal.

g. Prinsip Integrasi Teknologi

Desain modern mengintegrasikan teknologi untuk meningkatkan kenyamanan. Penerapannya pada Sistem pencahayaan pintar, Smart home system dan Material inovatif.

h. Prinsip Keterkaitan dengan Lingkungan

Prinsip-prinsip keberlanjutan (*sustainability*) saat ini diterapkan pada Pemanfaatan pencahayaan alami, penerapan Ventilasi silang dan Penggunaan material ramah lingkungan.

➤ **Elemen Pembentuk Interior Gaya Modern**

Elemen desain dalam gaya modern meliputi :

a. Ruang : terbuka dan fleksibel

Ruang merupakan elemen utama dalam desain interior yang menjadi wadah aktivitas manusia. Dalam gaya modern, ruang dirancang dengan konsep terbuka (*open plan*) untuk menciptakan fleksibilitas dan efisiensi. Karakteristik elemen

ruang dalam gaya modern antara lain: Minim sekat antar ruang, Sirkulasi lancar dan efisien, Integrasi fungsi ruang (multifungsi).

b. Garis : tegas, horizontal dan vertikal

Karakteristik elemen garis dalam gaya modern antara lain: Dominasi garis horizontal dan vertical, Garis tegas dan sederhana dan Minim garis dekoratif. Garis dalam desain modern digunakan untuk menciptakan keteraturan dan kejelasan komposisi visual (Ching, 2014).

c. Bentuk : geometris sederhana

Bentuk geometris sederhana seperti : kubus, persegi, silinder. Bentuk Minim ornament dan Menonjolkan fungsi objek. Bentuk dalam desain modern cenderung sederhana dan rasional sebagai refleksi efisiensi desain (Pile, 2005).

d. Warna : netral dan monokrom

Karakteristik warna dalam desain Interior gaya modern didominasi Warna netral (putih, abu-abu, hitam); Aksen warna terbatas ; Skema monokrom atau kontras sederhana. Penggunaan warna dalam desain modern bertujuan menciptakan kesan bersih, luas, dan terorganisir (Kilmer dan Kilmer, 2014).

e. Tekstur : halus dan minimal

Tekstur Interior gaya modern umumnya Tekstur halus dan sederhana ; Kombinasi tekstur alami dan industri ; Minim ornamen berlebihan. Tekstur dalam gaya modern digunakan untuk memberikan variasi visual tanpa mengurangi kesederhanaan desain (Pile, 2005).

- f. Material : kaca, logam, beton, kayu  
Desain Interior gaya modern menerapkan Penggunaan material modern: kaca, baja, beton; Material alami: kayu dengan finishing sederhana; Prinsip kejujuran material (*honesty of materials*). Material dalam desain modern harus ditampilkan sesuai karakter aslinya tanpa manipulasi berlebihan (Ching, 2014).
- g. Pencahayaan (Lighting)  
Pencahayaan berfungsi sebagai elemen fungsional sekaligus estetis. Pencahayaan desain Interior modern berperan penting dalam membentuk suasana ruang dan mempertegas elemen desain (Kilmer dan Kilmer, 2014). Karakteristik Pencahayaan Interior Gaya Modern : memaksimalkan pencahayaan alami, Lampu dengan desain sederhana, Penggunaan lighting tersembunyi (*indirect lighting*).

Kombinasi elemen Pembentuk Interior Gaya Modern menghasilkan ruang yang bersih, rapi, dan mudah dipahami secara visual (Kilmer dan Kilmer, 2014).

#### ➤ **Perkembangan Gaya Modern**

Gaya modern terus berkembang dan melahirkan berbagai turunan, antara lain :

- a. Modern kontemporer
- b. Minimalis modern
- c. Gaya Skandinavia
- d. Gaya Industrial
- e. Modern tropis.
- f. Gaya Eklektik

### 3.1.3 Gaya Kontemporer

Kamus besar bahasa indonesia (KBBI) mendefinisikan istilah kontemporer sebagai pada waktu yang sama ; semasa ; sewaktu ; pada masa kini ; dewasa ini. Merujuk definisi kontemporer menurut KBBI tersebut, desain kontemporer mengacu pada dekorasi interior yang lebih mutakhir. Sebuah gaya desain yang disebut kontemporer di tahun 2000an, tidak akan lagi dianggap 'kontemporer' pada masa kini atau masa yang akan datang.

Istilah “kontemporer” dalam seni dan desain populer di tahun 1970an dan mengacu pada desain masa kini. Diawali sebagai penggabungan berbagai gaya, secara bertahap desain kontemporer mengembangkan eksklusivitasnya sendiri.



**Gambar 3. 6 Interior Gaya Kontemporer**

Desain kontemporer tidak saja meminjam beberapa elemen dan unsur dari modernisme atau gaya modern, namun juga mengambil beberapa elemen dari art deco, dekonstruktivisme, futuristik dan beberapa gaya interior lainnya.

Gaya kontemporer bersifat dinamis dan mengikuti perkembangan zaman. Tidak terikat pada satu periode tertentu, gaya ini sering menggabungkan berbagai elemen dari gaya lain secara fleksibel (Kilmer & Kilmer, 2014).

### 3.1.4 Gaya Minimalis

Desain interior gaya minimalis merupakan salah satu pendekatan perancangan yang berkembang dari gerakan Modernism pada abad ke-20, yang menekankan kesederhanaan, efisiensi, dan kejelasan bentuk. Gaya ini hadir sebagai respon terhadap kompleksitas dan ornamen berlebihan dalam desain tradisional, dengan tujuan menciptakan ruang yang lebih bersih, teratur, dan fungsional.

Minimalisme merupakan pengembangan dari modernisme yang menekankan kesederhanaan ekstrem melalui prinsip *less is more*. Ruang didesain bersih, dengan elemen terbatas namun fungsional (Bertoni, 2002). Prinsip ini dipopulerkan oleh Ludwig Mies van der Rohe, yang menekankan bahwa kesederhanaan merupakan bentuk tertinggi dari kejelasan desain.



**Gambar 3. 7 Interior Gaya Minimalis**

Desain interior minimalis memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Kesederhanaan bentuk  
Menggunakan bentuk geometris sederhana tanpa ornamen.
- b. Penggunaan elemen terbatas  
Hanya elemen yang memiliki fungsi yang dipertahankan.
- c. Ruang terbuka dan lega  
Minim sekat untuk menciptakan kesan luas.
- d. Warna netral dan monokrom  
Dominasi putih, abu-abu, dan warna natural.
- e. Material sederhana dan alami  
Kayu, beton, kaca dengan finishing minimal.
- f. Pencahayaan maksimal  
Mengoptimalkan cahaya alami

### 3.1.5 Gaya Skandinavia

Desain interior gaya Skandinavia merupakan salah satu pendekatan desain yang berkembang di kawasan Scandinavia (Denmark, Norwegia, dan Swedia) pada awal abad ke-20 dan mencapai popularitas global pada pertengahan abad tersebut. Gaya ini muncul sebagai respon terhadap kondisi iklim yang dingin dan minim cahaya, sehingga menekankan penciptaan ruang yang terang, hangat, dan nyaman.

Gaya Interior Skandinavia menekankan kesederhanaan, fungsi, dan kenyamanan. Warna terang, pencahayaan alami, serta penggunaan material kayu menjadi ciri utama. Gaya ini merupakan perpaduan

antara prinsip modernisme dengan nilai-nilai lokal yang menekankan keseimbangan antara fungsi dan estetika. (Fiell & Fiell, 2019).



**Gambar 3. 8 Interior Gaya Skandinavia**

Beberapa karakteristik utama gaya Skandinavia meliputi:

- a. Dominasi warna terang  
Penggunaan warna putih dan netral untuk memaksimalkan refleksi cahaya.
- b. Pencahayaan alami maksimal  
Bukaan besar untuk memasukkan cahaya alami ke dalam ruang.
- c. Material alami
- d. Penggunaan kayu terang, linen, wol, dan material organik lainnya.
- e. Kesederhanaan bentuk  
Bentuk geometris sederhana tanpa ornamen berlebihan.

f. Fungsi dan kenyamanan

Furnitur dirancang ergonomis dan nyaman.

g. Kehangatan ruang (*hygge*)

Suasana hangat dan intim melalui tekstil dan pencahayaan lembut.

Dalam perkembangannya, gaya Skandinavia mengalami adaptasi dan melahirkan berbagai varian seperti:

- a. Japandi (Japanese–Scandinavian)
- b. Scandinavian modern
- c. Eco-Scandinavian design

Perkembangan ini menunjukkan bahwa gaya Skandinavia bersifat fleksibel dan dapat beradaptasi dengan berbagai konteks budaya dan lingkungan.

### 3.1.6 Gaya Industrial

Desain interior gaya industrial merupakan pendekatan perancangan yang terinspirasi dari karakter bangunan industri seperti pabrik, gudang, dan ruang produksi yang berkembang pesat pada era revolusi industri. Gaya ini menonjolkan kejujuran struktur dan material, serta mempertahankan elemen-elemen arsitektural, dengan karakter ekspos struktur seperti beton, baja, dan pipa. Estetika “unfinished” menjadi daya tarik utama (Pile, 2005).





**Gambar 3. 9 Interior Gaya industrial**

Beberapa karakteristik utama gaya industrial meliputi:

- a. **Ekspos struktur bangunan**  
Elemen seperti balok, kolom, pipa, dan instalasi listrik ditampilkan tanpa penutup.
- b. **Material kasar dan alami**  
Penggunaan beton ekspos, bata merah, baja, dan kayu kasar.
- c. **Warna netral dan gelap**  
Dominasi warna abu-abu, hitam, cokelat, dan warna metalik.
- d. **Ruang terbuka**  
Minim sekat dengan langit-langit tinggi.
- e. **Pencahayaan khas industri**  
Lampu gantung berbahan logam dengan desain sederhana.

- f. Furnitur sederhana dan fungsional

Menggunakan material kombinasi kayu dan besi.

### 3.1.7 Gaya Tropis

Desain interior gaya tropis merupakan pendekatan perancangan yang berkembang sebagai respon terhadap kondisi iklim tropis yang ditandai dengan suhu tinggi, kelembaban tinggi, serta intensitas radiasi matahari yang kuat. Pendekatan ini bertujuan menciptakan kenyamanan termal dan visual melalui pengolahan ruang, material, serta sistem ventilasi yang sesuai dengan lingkungan.

Gaya tropis dalam desain interior merupakan pendekatan desain yang mengutamakan kenyamanan iklim (*thermal comfort*) melalui pemanfaatan elemen alami seperti pencahayaan alami, ventilasi silang, serta penggunaan material lokal yang sesuai dengan kondisi lingkungan.



**Gambar 3. 10 Interior Gaya Tropis**

Gaya tropis berkembang di wilayah beriklim panas seperti Indonesia, dengan fokus pada ventilasi alami, pencahayaan optimal, serta penggunaan material lokal seperti bambu dan kayu (Siregar et al., 2024).



**Gambar 3. 11 Interior Gaya Tropis di Indonesia**

Interior tropis berfokus pada pengendalian panas dan kelembaban melalui strategi pasif, sehingga menciptakan ruang yang nyaman tanpa ketergantungan tinggi pada sistem mekanis (Lippsmeier, 1994).

Karakteristik utama gaya tropis meliputi:

- a. Ventilasi alami (*cross ventilation*)  
Pengaturan bukaan untuk memungkinkan aliran udara yang optimal.
- b. Pencahayaan alami maksimal  
Penggunaan bukaan besar untuk memasukkan cahaya tanpa meningkatkan panas berlebih.
- c. Penggunaan material alami  
Kayu, bambu, batu alam, dan material lokal lainnya.

- d. Hubungan ruang dalam dan luar (*indoor-outdoor*)  
Integrasi ruang interior dengan taman atau lanskap.
- e. Warna alami dan hangat  
Dominasi warna netral, hijau, cokelat, dan warna bumi.
- f. Perlindungan terhadap iklim  
Elemen seperti *shading*, *overhang*, dan tirai untuk mengurangi panas.

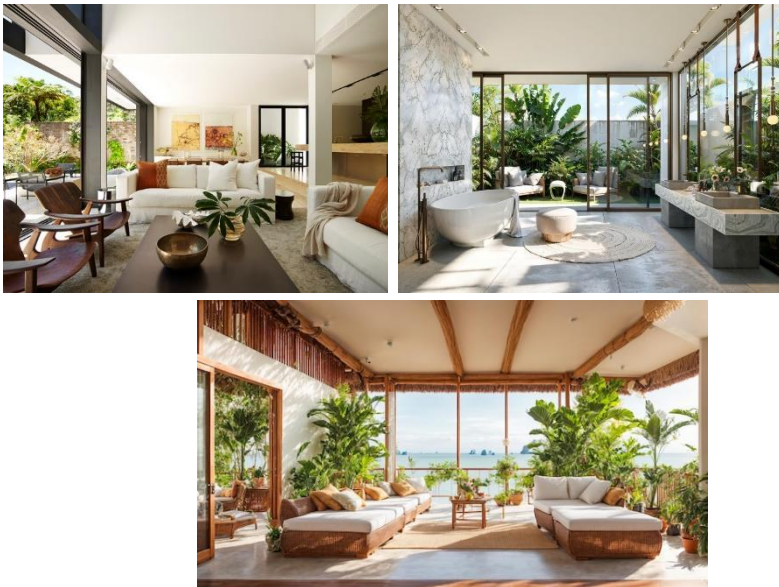
Karakteristik tersebut di atas merupakan respon langsung terhadap kondisi iklim tropis yang menuntut pengendalian panas dan peningkatan ventilasi (Koenigsberger et al., 1974).

Prinsip Desain Interior Gaya Tropis Adalah:

- a. Prinsip Adaptasi Iklim  
Desain harus menyesuaikan dengan kondisi suhu, kelembaban, dan radiasi matahari.
- b. Prinsip Ventilasi Silang  
Mengoptimalkan aliran udara untuk kenyamanan termal.
- c. Prinsip Pencahayaan Alami  
Memanfaatkan cahaya alami tanpa menimbulkan panas berlebih.
- d. Prinsip Integrasi Alam  
Menghadirkan elemen alami dalam ruang untuk menciptakan suasana sejuk dan nyaman.
- e. Prinsip Efisiensi Energi  
Mengurangi penggunaan energi buatan melalui strategi desain pasif.

Dalam perkembangannya, gaya tropis mengalami transformasi menjadi:

- a. *Modern tropis*
- b. *Tropical minimalism*
- c. *Eco-tropical design*



**Gambar 3. 12 Interior Gaya Modern Tropis (Kiri Atas), Gaya Tropical Minimalism (Kanan Atas), Eco-Tropical Design (Bawah)**

### 3.1.8 Gaya Eklektik

Gaya eklektik dalam desain interior adalah pendekatan desain yang mengombinasikan elemen-elemen dari berbagai gaya secara selektif dan terkontrol untuk menciptakan komposisi ruang yang unik dan seimbang. Pengkombinasian dari berbagai gaya yang berbeda dalam satu ruang, dengan tetap menjaga

harmoni visual. Pendekatan ini mencerminkan kebebasan ekspresi dalam desain interior. Keberhasilan desain eklektik sangat bergantung pada kemampuan perancang dalam mengatur komposisi visual agar tetap seimbang dan tidak berlebihan. (Kilmer & Kilmer, 2014).

Gaya eklektik tidak bersifat acak, melainkan membutuhkan prinsip desain yang kuat untuk menjaga kesatuan (Pile, 2005).

Karakteristik utama gaya eklektik meliputi:

a. Perpaduan berbagai gaya

Menggabungkan elemen klasik, modern, kontemporer, dan lainnya dalam satu ruang.

b. Kontras visual

Perbedaan warna, tekstur, dan bentuk merupakan daya tarik visual.



**Gambar 3. 13 Interior Gaya Ekletik Modern**

c. Kebebasan ekspresi

Memberikan ruang bagi kreativitas dan identitas personal.

d. Fokus pada keseimbangan

Meskipun beragam, elemen tetap disusun secara harmonis.

e. Penggunaan elemen unik

Furnitur atau dekorasi yang memiliki karakter kuat.



**Gambar 3. 14 Interior Gaya Eklektik Kontemporer (Kiri), Eklektik *Fusion design* (Kanan)**

Gaya eklektik berkembang pesat sebagai bagian dari pendekatan yang lebih fleksibel dan personal. bentuk perkembangan antara lain:

- a. Eklektik modern
- b. Eklektik kontemporer
- c. Fusion design (perpaduan lintas budaya)

Dalam konteks global, gaya eklektik menjadi semakin relevan karena memungkinkan integrasi berbagai pengaruh budaya dan tren desain.

### 3.2 Perkembangan Gaya Desain Interior

Perkembangan gaya desain interior tidak terlepas dari perubahan sosial, ekonomi, dan teknologi. Pada era kontemporer, muncul kecenderungan gaya yang mengarah pada:



- a. *Sustainable design* (desain berkelanjutan)
- b. *Biophilic design* (integrasi elemen alam)
- c. *Smart interior* (integrasi teknologi)
- d. *Human-centered design* (berbasis kenyamanan pengguna)

Gaya desain interior tidak lagi hanya berorientasi pada estetika, tetapi juga pada aspek keberlanjutan dan kualitas hidup manusia (Kilmer & Kilmer, 2014).

### 3.2.1 *Sustainable Design* (Desain Berkelanjutan)

Perkembangan gaya desain interior abad ke-21 menunjukkan pergeseran paradigma dari orientasi estetika semata menuju pendekatan yang lebih komprehensif, yaitu mempertimbangkan aspek lingkungan, sosial, dan ekonomi. Pergeseran ini melahirkan konsep *sustainable design*, yang menekankan efisiensi sumber daya serta minimisasi dampak negatif terhadap lingkungan.



**Gambar 3. 15 Efisiensi yang Tinggi pada *Sustainable Home Interior***

Sumber: sarahbarnard.com



*Sustainable design Interior* adalah pendekatan perancangan yang mengutamakan efisiensi penggunaan energi, material ramah lingkungan, serta peningkatan kualitas lingkungan dalam ruang.

### 3.2.2 *Biophilic Design* (Integrasi Elemen Alam)

Desain *interior biophilic* adalah pendekatan desain yang mengintegrasikan elemen-elemen alam, baik secara langsung maupun tidak langsung, ke dalam ruang interior untuk meningkatkan kualitas lingkungan dan kenyamanan pengguna. Konsep *biophilic* berakar dari teori *Biophilia* menyatakan bahwa manusia memiliki kecenderungan alami untuk berinteraksi dengan alam (Edward O. Wilson, 1984).

Menurut *International Living Future Institute*, desain *biophilic* bertujuan menciptakan hubungan yang lebih erat antara manusia dan alam melalui strategi desain yang terintegrasi.

Berikut adalah Prinsip Desain Interior Biophilic:

- a. Koneksi Langsung dengan Alam : Menghadirkan elemen alami secara nyata seperti tanaman, air, dan cahaya.
- b. Koneksi Tidak Langsung dengan Alam : Menggunakan material, warna, dan tekstur yang merepresentasikan alam.
- c. Pengalaman Ruang dan Tempat : Menciptakan suasana ruang yang menyerupai kondisi alami  
Variasi Sensorik  
Menghadirkan pengalaman multisensori melalui suara, aroma, dan tekstur alami.
- d. Kesejahteraan Pengguna : Fokus pada peningkatan kesehatan fisik dan psikologis

Prinsip-prinsip ini dirumuskan dalam kerangka *14 Patterns of Biophilic Design*, yang menjadi acuan dalam penerapan desain *biophilic* (Browning et al. 2014).



**Gambar 3. 16 Inner Courtyard di Tengah Rumah Biophilic**

Sumber: Gemini.com

Desain biophilic berkembang pesat dalam konteks *sustainable design* dan desain berorientasi pengguna (*human-centered design*). Pendekatan Desain biophilic banyak diterapkan pada: Bangunan perkantoran; Rumah sakit (*healing environment*); Hunian modern; Ruang public.

### **3.2.3 Smart Interior (Integrasi Teknologi)**

*Smart interior* merupakan pendekatan desain interior yang mengintegrasikan sistem teknologi digital dan otomatisasi dalam pengelolaan ruang, sehingga memungkinkan kontrol yang lebih efisien, fleksibel, dan berbasis kebutuhan pengguna. Konsep ini berkaitan erat dengan perkembangan *Internet of Things (IoT)*, yaitu jaringan perangkat yang saling terhubung dan dapat berkomunikasi secara otomatis dalam suatu sistem.

*Smart Interior Living* adalah konsep desain interior yang mengintegrasikan tata ruang fungsional, teknologi pintar, dan kenyamanan pengguna dalam satu kesatuan desain, menempatkan manusia sebagai pusat desain (human-centric), di mana setiap elemen interior dirancang untuk memudahkan aktivitas sehari-hari. Berbeda dengan konsep “*smart home*” yang sering berfokus pada perangkat teknologi, *Smart Interior Living* lebih menitikberatkan pada bagaimana desain interior mampu mendukung sistem pintar tersebut agar bekerja secara optimal dan tetap menyatu secara estetik dengan ruang.

Gaya *smart interior* memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Automasi sistem ruang  
Pengendalian pencahayaan, suhu, dan keamanan secara otomatis.
- b. Integrasi perangkat digital  
Perangkat seperti *sensor*, *smart lighting*, dan *smart appliances*.



**Gambar 3. 17 *Smart Interior Living***

Sumber: <https://thebeddo.co.id/smart-interior-living-2026/>

- c. Efisiensi energi  
Penggunaan teknologi untuk mengoptimalkan konsumsi energi.
- d. Konektivitas tinggi  
Sistem terhubung melalui jaringan internet atau perangkat pintar.
- e. Fleksibilitas dan adaptabilitas  
Ruang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna secara real-time.

### 3.2.4 *Human-Centered Design* (Berbasis Kenyamanan Pengguna)

Perkembangan desain interior menunjukkan pergeseran paradigma dari pendekatan yang berorientasi pada bentuk menuju pendekatan yang berpusat pada manusia (*user-oriented design*). Salah satu pendekatan yang berkembang adalah *human-centered design* (HCD), yaitu metode perancangan yang menempatkan kebutuhan, pengalaman, dan kenyamanan pengguna sebagai fokus utama dalam proses desain. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip ergonomi, psikologi lingkungan, serta kualitas ruang dalam arsitektur interior.

Menurut International Organization for Standardization melalui standar ISO 9241-210, HCD merupakan pendekatan desain yang berorientasi pada pengguna dengan melibatkan pengguna dalam proses perancangan untuk meningkatkan kegunaan (*usability*) dan pengalaman pengguna (*user experience*). *Human-centered design* dalam desain interior dapat disimpulkan sebagai pendekatan perancangan yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan, perilaku, serta preferensi pengguna untuk menciptakan ruang yang nyaman, aman, dan fungsional.

Karakteristik utama gaya desain ini meliputi:

- a. Berorientasi pada pengguna  
Desain didasarkan pada kebutuhan dan aktivitas pengguna.
- b. Ergonomis  
Dimensi dan bentuk ruang serta furnitur disesuaikan dengan antropometri manusia.
- c. Kenyamanan fisik dan psikologis  
Memperhatikan aspek termal, visual, akustik, dan emosional.
- d. Fleksibilitas ruang  
Ruang dapat menyesuaikan dengan berbagai kebutuhan aktivitas.
- e. Aksesibilitas dan inklusivitas  
Dapat digunakan oleh berbagai kelompok pengguna, termasuk difabel.

Desain interior yang baik harus mampu mengakomodasi kebutuhan fisik dan psikologis pengguna secara seimbang (Kilmer, R., & Kilmer, W. 2014)

## DAFTAR PUSTAKA

- Bertoni, F. 2002. *Minimalist Architecture*. Basel: Birkhäuser.
- Browning, W., Ryan, C., & Clancy, J. 2014. *14 Patterns of Biophilic Design*. Terrapin Bright Green.
- Ching, F. D. K. 2014. *Interior Design Illustrated*. New Jersey: Wiley.
- Colquhoun, A. 2002. *Modern Architecture*. Oxford: Oxford University Press.
- Edward O. Wilson. 1984) *Biophilia*. Harvard University Press.
- Fiell, C., & Fiell, P. 2019. *Scandinavian Design*. Taschen.
- Kilmer, R., & Kilmer, W. 2014. *Designing Interiors*. Wiley.
- Koenigsberger, O. H., et al. 1974. *Manual of Tropical Housing and Building*. Longman.
- Lippsmeier, G. 1994. *Building in the Tropics*. Callwey
- Pile, J. 2005. *A History of Interior Design*. Laurence King Publishing.
- Siregar, F., et al. (2024). *Current Interior Design Approaches in Indonesia*. Telkom University Press.
- Current Interior Design Approaches in Indonesia*. Telkom University Press.
- International Living Future Institute. 2006. Seattle, Washington, United States.
- International Organization for Standardization. 2019. *ISO 9241-210: Human-centred design for interactive system*
- International Telecommunication Union. 1947. Geneva, Switzerland
- Internet of Things. Kevin Ashton. 1999. MIT.

*United Nations*. 1987. Our Common Future. General Assembly, Security Council, Secretariat, ICJ, ECOSOC, Trusteeship Council

## BAB 4

# PERANCANGAN RUANG DAN PROPORSI INTERIOR

Oleh Ghina Rizqandi Q.A

Perancangan ruang interior merupakan proses perencanaan dan pengorganisasian elemen ruang untuk menciptakan suasana yang nyaman, dan estetis. Dalam desain interior modern, penataan ruang tidak hanya memperhatikan keindahan visual, tetapi juga efisiensi fungsi, ergonomi, dan pengalaman pengguna di dalam ruang.

Ruang interior yang baik terbentuk dari hubungan yang harmonis antara fungsi ruang, sirkulasi, zonasi, serta proporsi elemen desain seperti furnitur, dinding, dan pencahayaan. Prinsip proporsi sangat penting karena berkaitan dengan hubungan ukuran antara elemen ruang sehingga menghasilkan komposisi visual yang seimbang dan nyaman bagi manusia.

Dalam praktik arsitektur dan desain interior, proporsi sering dikaitkan dengan konsep matematis seperti Golden Ratio (1:1.618) (Filaily, n.d.) yang dianggap mampu menghasilkan komposisi visual yang harmonis dan estetis dalam berbagai karya desain.

Dalam hal ini kita juga memahami konsep fungsi ruang, sirkulasi, zoning, serta proporsi interior, agar dapat menghasilkan desain ruang yang tidak hanya estetis tetapi juga efektif dan responsif terhadap aktivitas manusia.



## 4.1 Konsep Perancangan Ruang Interior

Perancangan ruang interior berkaitan dengan pengaturan elemen-elemen ruang agar dapat mendukung aktivitas pengguna. Elemen tersebut meliputi tata letak furnitur, sirkulasi, pencahayaan, warna, serta material.

Beberapa prinsip penting dalam perancangan ruang interior antara lain:

### 1. Fungsi Ruang

Ruang harus dirancang sesuai dengan aktivitas yang berlangsung di dalamnya. Penataan furnitur dan elemen interior harus mendukung fungsi ruang sehingga aktivitas dapat berlangsung secara efektif.

### 2. Sirkulasi

Sirkulasi merupakan jalur pergerakan pengguna di dalam ruang. Desain interior yang baik harus menyediakan jalur sirkulasi yang jelas dan nyaman agar pengguna dapat bergerak dengan mudah.

### 3. Zoning Ruang

Zoning merupakan pembagian ruang berdasarkan fungsi tertentu. Dalam desain interior, zoning membantu mengorganisasi aktivitas sehingga ruang dapat dimanfaatkan secara optimal.

## 4.2 Konsep Proporsi dalam Interior

Proporsi adalah hubungan ukuran antara elemen-elemen dalam ruang. Proporsi yang baik akan menciptakan keseimbangan visual dan kenyamanan bagi pengguna.

Beberapa konsep proporsi yang sering digunakan dalam desain interior antara lain:

### 1. Skala Manusia

Perancangan interior harus mempertimbangkan dimensi tubuh manusia agar ruang dan furnitur dapat digunakan secara nyaman dan ergonomis (Kuchenbuch, 2016).

## 2. Golden Ratio

Golden ratio sering digunakan dalam desain untuk menciptakan keseimbangan visual yang harmonis antara elemen ruang (Hadi Purwanto & Dwi Kurniawan, n.d.-a).

## 3. Keseimbangan Visual

Keseimbangan visual dapat dicapai melalui pengaturan ukuran furnitur, tinggi ruang, dan elemen dekoratif sehingga ruang terlihat proporsional (Ruang & Hal, 2021)

## 4.3 Penerapan Proporsi dalam Interior

Penerapan proporsi dapat dilihat pada beberapa elemen interior seperti:

- **Furnitur:** ukuran furnitur harus sesuai dengan dimensi ruang dan aktivitas pengguna.
- **Tinggi plafon:** menentukan kesan ruang, apakah terasa luas atau sempit.
- **Hubungan antara ruang dan elemen dekoratif:** seperti lampu, karya seni, dan partisi.

Dengan proporsi yang tepat, ruang interior dapat memberikan kenyamanan visual sekaligus meningkatkan kualitas estetika ruang.

## 4.4 Antropometri dalam Perancangan Ruang dan Proporsi Interior

Antropometri dalam Perancangan Ruang dan Proporsi Interior adalah penerapan data ukuran tubuh manusia untuk menentukan dimensi ruang, furnitur, dan elemen interior agar sesuai dengan kebutuhan, kenyamanan, serta aktivitas manusia di dalam ruang. Konsep ini banyak digunakan dalam bidang Desain Interior, Arsitektur, dan Ergonomi. Selain itu,

pendekatan antropometri atau ukuran tubuh manusia juga menjadi dasar dalam menentukan dimensi ruang dan furnitur agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hubungan antara dimensi tubuh manusia dan proporsi ruang telah lama digunakan dalam arsitektur untuk menciptakan ruang yang ergonomis dan nyaman .

#### 4.4.1 Pengertian Antropometri

Antropometri berasal dari kata Yunani “*anthropos*” (manusia) dan “*metron*” (ukuran). Dalam desain interior, antropometri digunakan untuk menentukan ukuran yang ideal antara manusia dengan ruang serta furnitur yang digunakan.

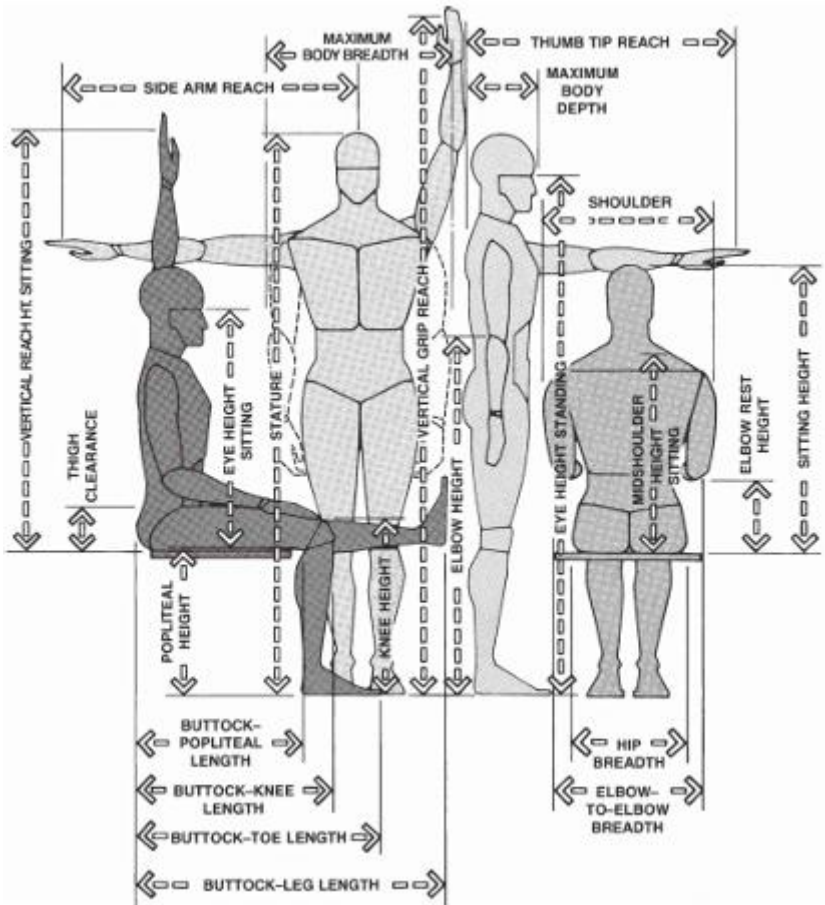
Menurut kajian dalam Ergonomi, antropometri adalah ilmu yang mempelajari dimensi tubuh manusia seperti tinggi badan, panjang lengan, jangkauan tangan, tinggi duduk, dan lain-lain untuk dijadikan dasar dalam perancangan produk maupun ruang. Tujuannya adalah agar ruang: nyaman digunakan, aman, efisien, dan sesuai dengan aktivitas manusia .

#### 4.4.2 Jenis Data Antropometri dalam Desain

Dalam perancangan interior terdapat dua jenis data utama:

##### 1. Antropometri Statis

Antropometri Statis merupakan ukuran tubuh manusia dalam posisi diam. Contohnya; Tinggi badan, Tinggi duduk, Lebar bahu, dan Panjang kaki. Hal tersebut adalah item yang digunakan untuk menentukan ukuran furnitur (*Human\_Dimension\_and\_Interior\_Space*, n.d.) .



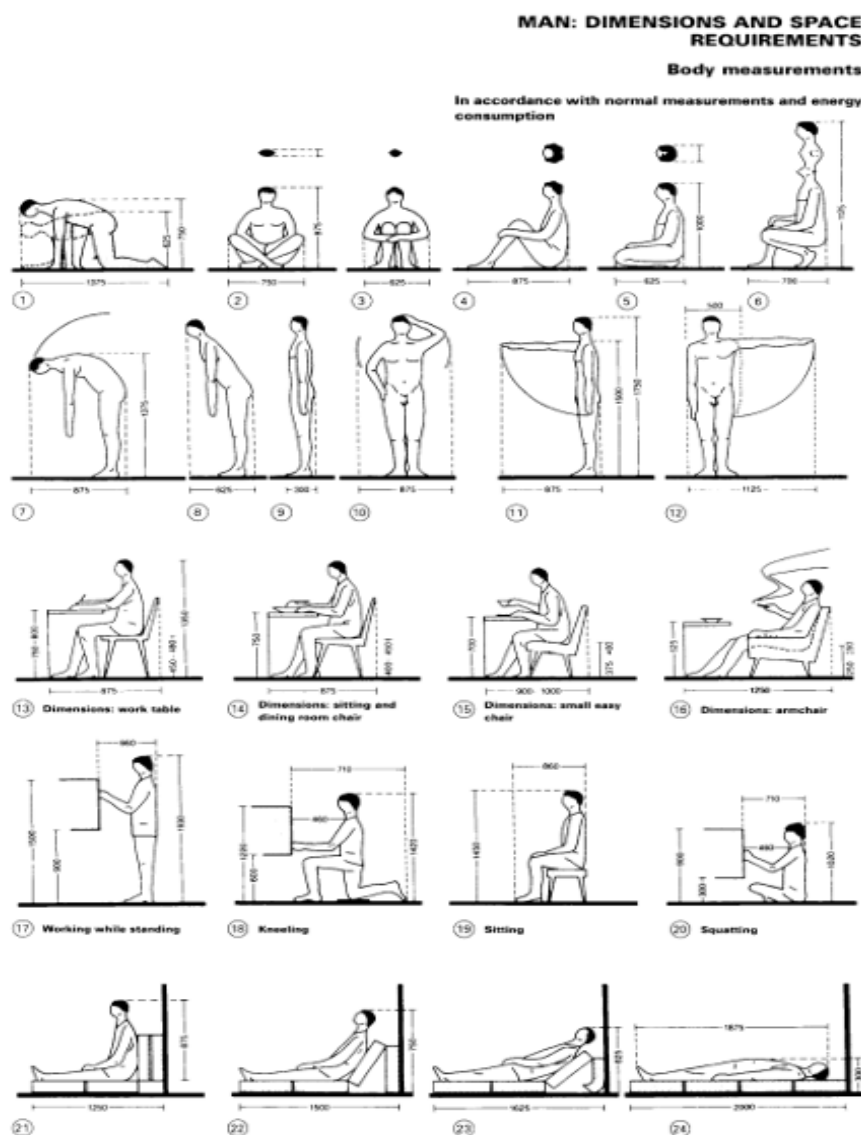
**Gambar 4. 1 Manusia pada Saat Posisi Diam**

Sumber: (*Human\_Dimension\_and\_Interior\_Space*, n.d.)

## 2. Antropometri Dinamis

Antropometri Dinamis merupakan ukuran tubuh manusia saat bergerak atau melakukan aktivitas. Contohnya; Jangkauan tangan, Gerakan berjalan, Gerakan membuka pintu. Hal tersebut

digunakan untuk menentukan ruang sirkulasi dan area aktivitas.



**Gambar 4. 2 Manusia pada Saat Beraktivitas**

Sumber: (Neufert et al., 2012)

#### 4.4.3 Prinsip Penggunaan Antropometri

Dalam desain interior biasanya digunakan prinsip:

1. *Minimum dimension* Menentukan ukuran minimum agar ruang tetap dapat digunakan.
2. *Average dimension* Menggunakan ukuran rata-rata tubuh manusia.
3. *Maximum dimension* Digunakan untuk memastikan ruang dapat digunakan oleh sebagian besar pengguna. Pendekatan ini sering dikaji dalam bidang *Ergonomic Design*.

*Ergonomic Design* (Desain Ergonomis) adalah konsep perancangan produk, furnitur, atau ruang yang menyesuaikan dengan kemampuan, ukuran tubuh, serta kebutuhan manusia agar aktivitas dapat dilakukan dengan nyaman, aman, dan efisien.

Pengertian *Ergonomic Design* menurut para ahli

1. Stephen Pheasant

Ergonomi adalah ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia dengan elemen lain dalam suatu sistem untuk meningkatkan kenyamanan, keselamatan, dan kinerja manusia (Pheasant, n.d.).

2. International Ergonomics Association (IEA)

Ergonomi merupakan disiplin ilmu yang memahami interaksi antara manusia dengan elemen sistem, serta menerapkan teori dan metode desain untuk mengoptimalkan kesejahteraan manusia dan kinerja sistem secara keseluruhan.

3. Julius Panero dan Martin Zelnik

Dalam buku *Human Dimension and Interior Space*, desain ergonomis berkaitan dengan penggunaan data antropometri manusia untuk menentukan ukuran furnitur, ruang, dan elemen interior agar sesuai dengan postur dan aktivitas pengguna (Pheasant, n.d.).

### Tujuan *Ergonomic Design*

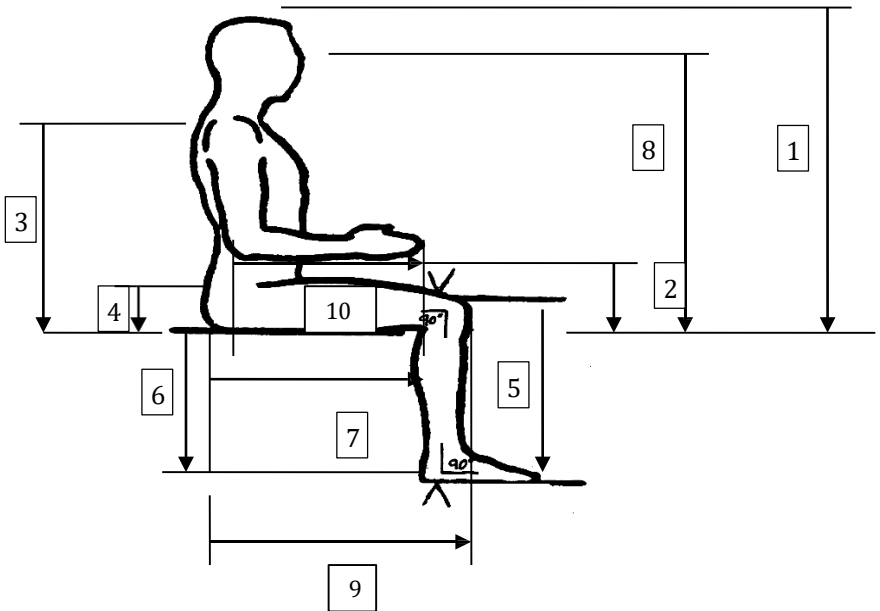
- Meningkatkan kenyamanan pengguna
- Mengurangi kelelahan dan risiko cedera
- Meningkatkan efisiensi dan produktivitas aktivitas
- Menyesuaikan desain dengan dimensi tubuh manusia (antropometri)

### Contoh *Ergonomic Design* dalam Desain Interior;

1. Kursi kerja ergonomis  
Tinggi kursi, sandaran, dan posisi duduk disesuaikan dengan tinggi tubuh pengguna.
2. Tinggi meja kerja  
Permukaan meja disesuaikan dengan tinggi siku saat duduk agar tidak menyebabkan ketegangan pada bahu.
3. Jarak sirkulasi ruang  
Lebar jalur berjalan minimal 60–80 cm untuk satu orang agar pergerakan tetap nyaman.
4. Penempatan furniture  
Furnitur diatur sehingga pengguna dapat bergerak dengan mudah tanpa terhalang.

Salah satu Hal yang perlu diperhatikan dalam Standard Antropometri, dengan nyaman ergonomic misalnya Adalah dalam posisi duduk. Hal tersebut dapat dideskripsikan dalam posisi duduk pada gambar berikut; Keterangan Gambar:

|                                 |                       |                          |
|---------------------------------|-----------------------|--------------------------|
| 1- Tinggi Duduk                 | 2 - Tinggi Siku Duduk | 3 - Duduk Setinggi Bahu  |
| 4- Jarak Bebas Paha             | 5 - Tinggi lutut      | 6 - Tinggi Popliteal     |
| 7- Panjang Bokong-Popliteal     | 8- Jarak Pandang Mata | 9 - Panjang Bokong-Lutut |
| 10- Lengan Bawah-Panjang Tangan |                       |                          |



**Gambar 4. 3 Standard Pengukuran Antropometri pada Sikap Duduk**

Sumber: (Ismaila et al., 2013)

Sedangkan contoh penggunaan antropometri dalam ruang adalah sebagai berikut:

Ruang kerja;

- Tinggi meja kerja: 72–75 cm
- Jarak mata ke monitor: 50–70 cm

Ruang makan

- Tinggi kursi: 45 cm
- Jarak antar kursi: minimal 60 cm

Dapur

- Tinggi meja dapur: 85–90 cm

Dengan ukuran tersebut aktivitas pengguna menjadi lebih efisien dan nyaman.



#### 4.4.4 Peran Antropometri dalam Desain Interior

Dalam perancangan ruang interior, antropometri membantu menentukan:

**a. Dimensi Furnitur**

Ukuran kursi, meja, tempat tidur, dan lemari harus sesuai dengan ukuran tubuh manusia.

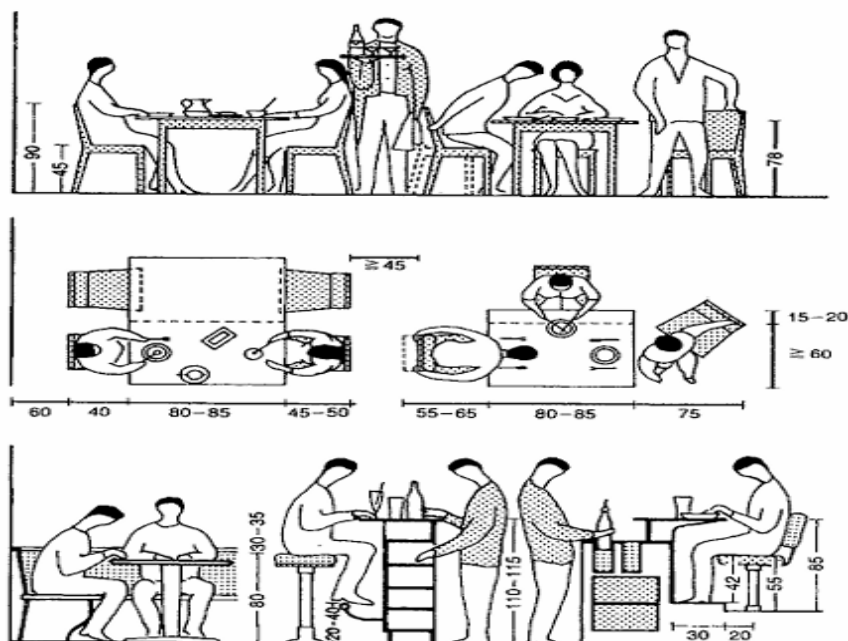
Contoh:

- Tinggi kursi makan: 40–45 cm
- Tinggi meja makan: 70–75 cm
- Tinggi meja kerja: 72–75 cm

Jika ukuran tidak sesuai, pengguna dapat merasa tidak nyaman atau cepat lelah.

**b. Jarak Sirkulasi Ruang**

Antropometri menentukan ruang gerak manusia agar aktivitas dapat berjalan dengan lancar. Dalam perencanaan desain interior yang meliputi desain furnitur, dan perancangan ruang kerja, Antropometri bertujuan untuk menentukan ukuran standar meja, kursi, dan ruang kaki. Perancangan kursi dan meja harus mengikuti ukuran tubuh manusia (antropometri) agar tercipta kondisi ergonomis, seperti postur duduk yang nyaman, mengurangi kelelahan saat bekerja, memastikan ruang gerak tubuh cukup seperti gambar berikut



Space requirements for circulation (all dimensions in mm).

#### Widths of access

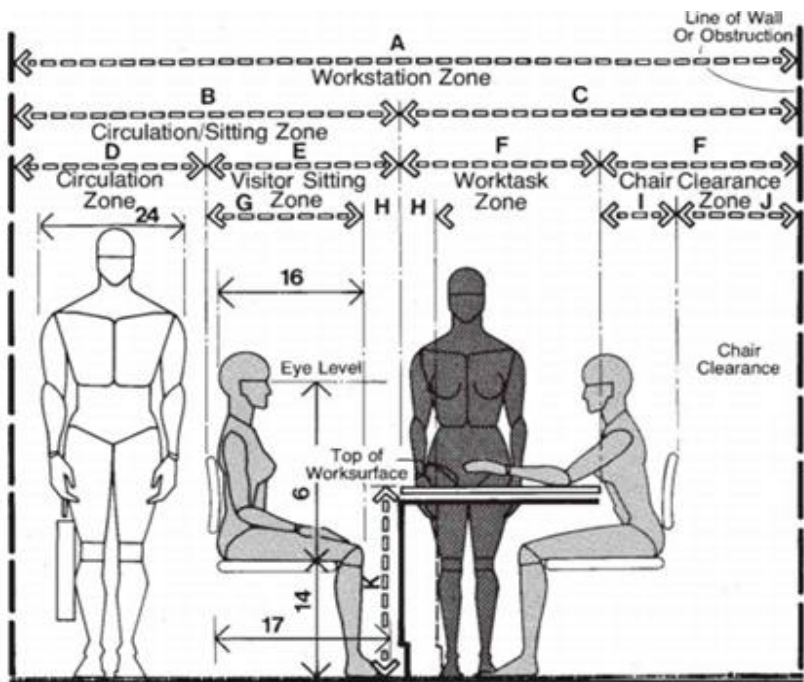
|                                                    |                        |
|----------------------------------------------------|------------------------|
| One person walking normally                        | 650 (600 restricted)   |
| Two people passing or walking side by side         | 1350 (1200 restricted) |
| One person walking, another flattened against wall | 1000 (900 restricted)  |
| Two people passing crabwise                        | 900 (850 restricted)   |
| One person carrying a suitcase                     | 800                    |
| One person carrying a tea-tray                     | 900                    |
| One person carrying two suitcases                  | 1000                   |
| One person with a raised umbrella                  | 1150                   |
| Two people with raised umbrellas                   | 2350                   |
| One person with crutches                           | 840                    |
| One person with a walking frame                    | 1000                   |
| Wheelchair user – minimum                          | 750                    |
| Wheelchair user – reasonable                       | 800                    |
| Wheelchair user – preferred                        | 900                    |

#### Passage between obstacles

|                                                             | Normal         | Crabwise |
|-------------------------------------------------------------|----------------|----------|
| Both obstacles greater than 1000 mm in height               | 600            | 400      |
| One obstacle greater than 1000 mm in height, the other less | 600            | 400      |
| Both obstacles less than 1000 mm in height                  | 550            | 350      |
| Standing in line                                            | 450 per person |          |

**Gambar 4. 4 Standard Antropometri pada Interaksi Manusia Beserta Sirkulasi Ruang**

Sumber: (Neufert et al., 2012; Pheasant, n.d.)



**BASIC WORKSTATION WITH VISITOR SEATING AND CIRCULATION**

|   | in      | cm          |
|---|---------|-------------|
| A | 126-150 | 320.0-381.0 |
| B | 66-78   | 167.6-198.1 |
| C | 60-72   | 152.4-182.9 |
| D | 36      | 91.4        |
| E | 30-42   | 76.2-106.7  |
| F | 30-36   | 76.2-91.4   |
| G | 24-30   | 61.0-76.2   |
| H | 6-12    | 15.2-30.5   |
| I | 12-16   | 30.5-40.6   |
| J | 18-20   | 45.7-50.8   |
| K | 29-30   | 73.7-76.2   |
| L | 120-132 | 304.8-335.3 |
| M | 60      | 152.4       |

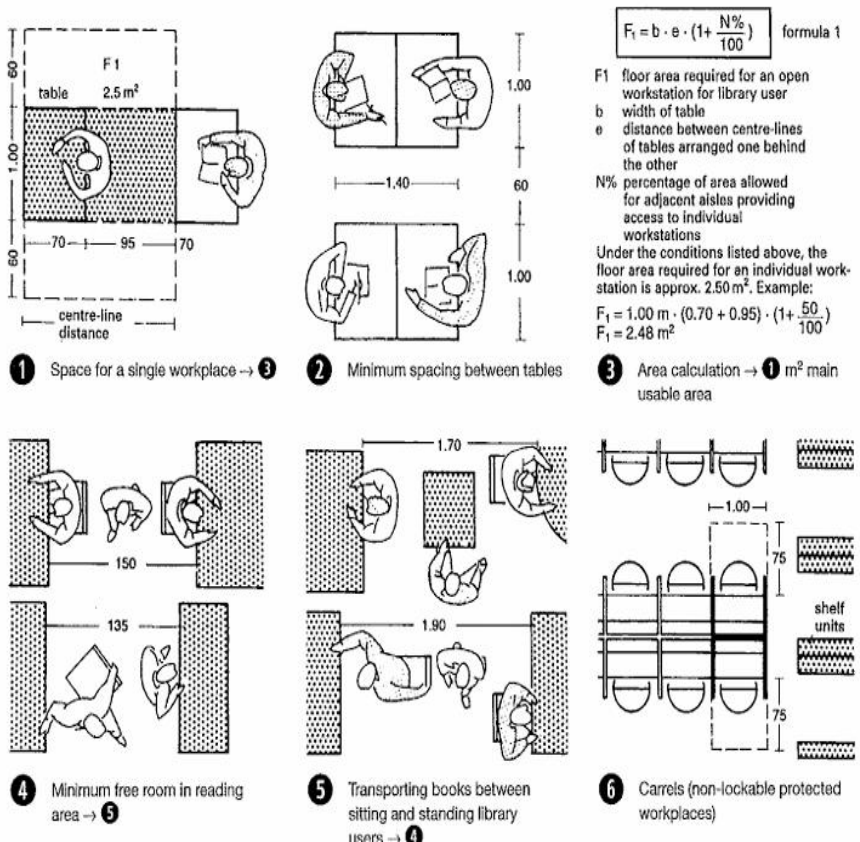
**Gambar 4. 5 Standard Antropometri pada Interaksi Manusia Beserta Sirkulasi Ruang**

Sumber: (*Human\_Dimension\_and\_Interior\_Space*, n.d.)

Sedangkan Contoh standar interaksi manusia dengan furnitur meja & kursi didalam ruang adalah sebagai berikut (Desain et al., 2025; Hadi Purwanto & Dwi Kurniawan, n.d.-b):

- Lebar sirkulasi satu orang berjalan: 60–80 cm
- Dua orang berpapasan: 120–150 cm
- Jarak kursi dengan meja:  $\pm 45$  cm

Hal tersebut berdasarkan standard yang dapat dijelaskan pada gambar berikut;



**Gambar 4. 6 Standard Antropometri pada Interaksi Manusia Beserta Sirkulasinya**

Sumber: (Neufert et al., 2012)

**c. Jangkauan Manusia (*Reach*)**

Dalam **pengantar desain interior mengenai ruang dan proporsi**, pernyataan *“penempatan rak, saklar lampu, atau pegangan harus berada dalam jangkauan tangan manusia”* berkaitan dengan prinsip **ergonomi dan antropometri** dalam perancangan ruang. Prinsip ini menekankan bahwa ukuran dan posisi elemen interior harus disesuaikan dengan **dimensi tubuh serta kemampuan gerak manusia**, sehingga ruang dapat digunakan secara nyaman, aman, dan efisien.

**1. Hubungan dengan Antropometri**

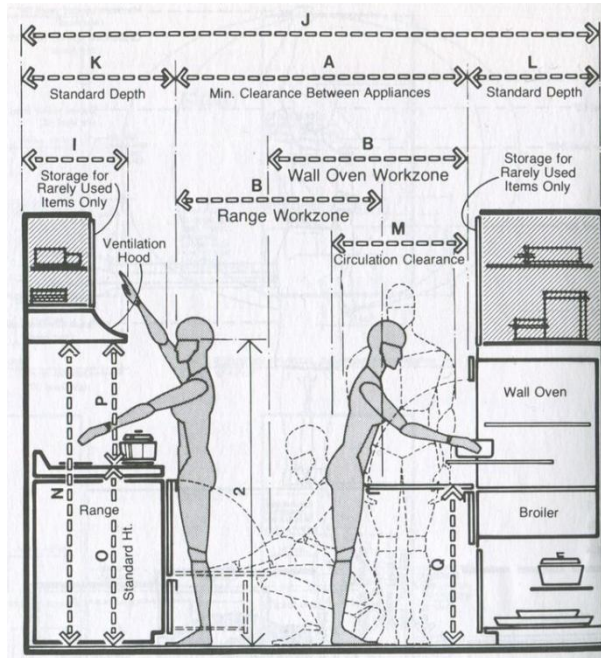
Dalam bidang Ergonomi dan Antropometri, ukuran tubuh manusia seperti tinggi badan, panjang lengan, dan jangkauan tangan digunakan sebagai dasar penentuan posisi elemen interior. Tujuannya agar pengguna tidak perlu membungkuk terlalu rendah atau menjangkau terlalu tinggi saat menggunakan fasilitas ruang.

**2. Penerapan pada Elemen Interior**

Beberapa contoh penerapan prinsip tersebut dalam desain interior ruang:

**a. Rak penyimpanan**

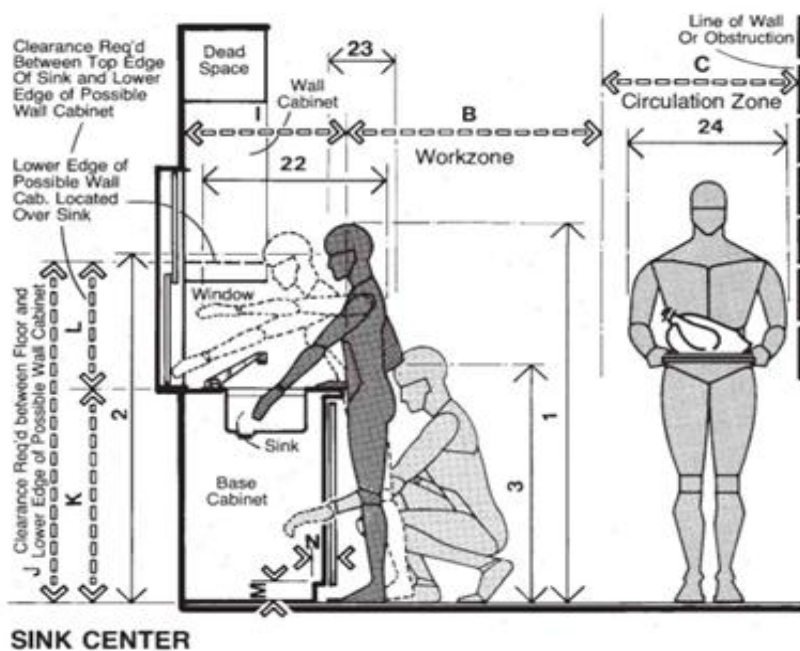
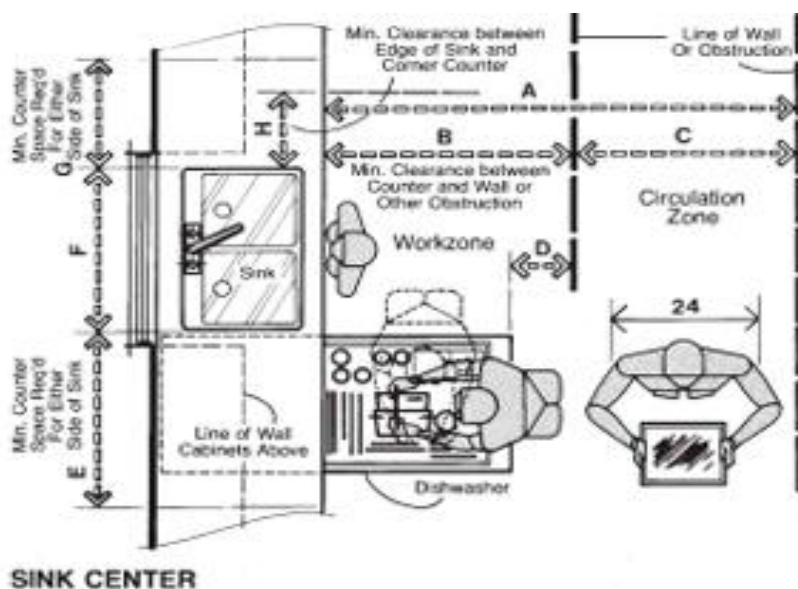
Rak yang sering digunakan sebaiknya ditempatkan pada tinggi yang mudah dijangkau tangan, biasanya sekitar 80–180 cm dari lantai. Penempatan ini memungkinkan pengguna mengambil atau menyimpan barang tanpa harus menggunakan tangga atau membungkuk terlalu jauh.



|   | in        | cm          |
|---|-----------|-------------|
| A | 48 min.   | 121.9 min.  |
| B | 40        | 101.6       |
| C | 15        | 38.1 min.   |
| D | 21-30     | 53.3-76.2   |
| E | 1-3       | 2.5-7.6     |
| F | 15 min.   | 38.1 min.   |
| G | 19.5-46   | 49.5-116.8  |
| H | 12 min.   | 30.5 min.   |
| I | 17.5 max. | 44.5 max    |
| J | 96-101.5  | 243.8-257.8 |
| K | 24-27.5   | 61.0-69.9   |
| L | 24-26     | 61.0-66.0   |
| M | 30        | 76.2        |
| N | 60 min.   | 152.4 min.  |
| O | 35-36.25  | 88.9-92.1   |
| P | 24 min.   | 61.0 min.   |
| Q | 35 max.   | 88.9 max.   |

**Gambar 4. 7 Area Sirkulasi Dapur**

Sumber: (*Human\_Dimension\_and\_Interior\_Space*, n.d.)





|          | in      | cm          |
|----------|---------|-------------|
| <b>A</b> | 70-76   | 177.8-193.0 |
| <b>B</b> | 40 min. | 101.6 min.  |
| <b>C</b> | 30-36   | 76.2-91.4   |
| <b>D</b> | 18      | 45.7        |
| <b>E</b> | 24 min. | 61.0 min.   |
| <b>F</b> | 28-42   | 71.1-106.7  |
| <b>G</b> | 18 min. | 45.7 min.   |
| <b>H</b> | 12 min. | 30.5 min.   |
| <b>I</b> | 24-26   | 61.0-66.0   |
| <b>J</b> | 57 min. | 144.8 min.  |
| <b>K</b> | 35-36   | 88.9-91.4   |
| <b>L</b> | 22 min. | 55.9 min.   |
| <b>M</b> | 3       | 7.6         |
| <b>N</b> | 4       | 10.2        |

**Gambar 4. 8 Area Sirkulasi Dapur**

Sumber: (*Human\_Dimension\_and\_Interior\_Space*, n.d.)

**b. Saklar lampu**

Saklar lampu umumnya ditempatkan pada ketinggian sekitar 90-120 cm dari lantai agar dapat dijangkau dengan mudah saat berdiri maupun oleh sebagian pengguna dengan tinggi tubuh berbeda.





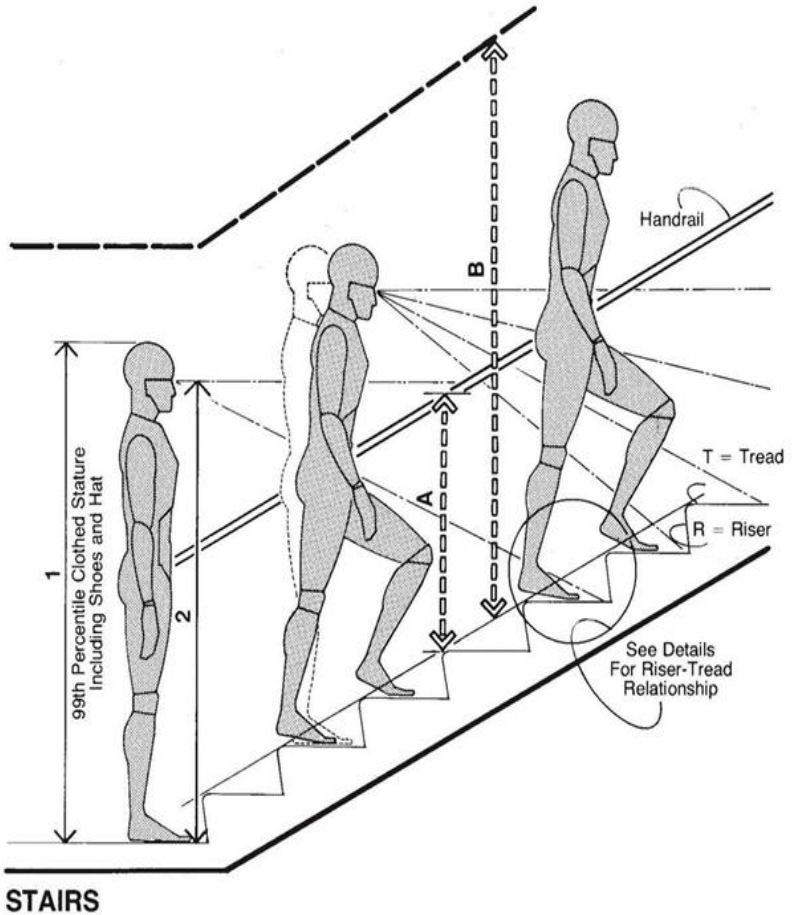
|          | in      | cm          |
|----------|---------|-------------|
| <b>A</b> | 30-39   | 76.2-99.1   |
| <b>B</b> | 66-84   | 167.6-213.4 |
| <b>C</b> | 21-28   | 53.3-71.1   |
| <b>D</b> | 24-28   | 61.0-71.1   |
| <b>E</b> | 23-29   | 58.4-73.7   |
| <b>F</b> | 42 min. | 106.7 min.  |
| <b>G</b> | 105-130 | 266.7-330.2 |
| <b>H</b> | 30-45   | 76.2-114.3  |
| <b>I</b> | 33-43   | 83.8-109.2  |
| <b>J</b> | 10-14   | 25.4-35.6   |
| <b>K</b> | 6-16    | 15.2-40.6   |
| <b>L</b> | 20-26   | 50.8-66.0   |
| <b>M</b> | 12-15   | 30.5-38.1   |
| <b>N</b> | 117-148 | 297.2-375.9 |
| <b>O</b> | 45-61   | 114.3-154.9 |
| <b>P</b> | 30-45   | 76.2-114.3  |
| <b>Q</b> | 12-18   | 30.5-45.7   |
| <b>R</b> | 29-30   | 73.7-76.2   |
| <b>S</b> | 22-32   | 55.9-81.3   |

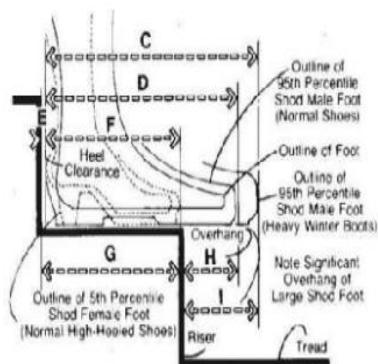
**Gambar 4. 9 Area Makan Standard dengan Jarak Minimal Dengan Lampu**

Sumber: (*Human\_Dimension\_and\_Interior\_Space*, n.d.)

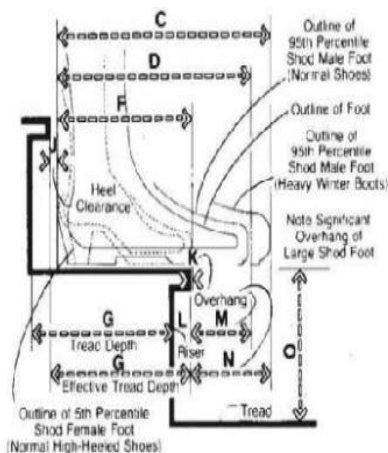
**c. Pegangan pintu atau handrail**

Pegangan pintu biasanya dipasang sekitar 90–100 cm dari lantai, sedangkan handrail pada tangga sekitar 85–95 cm agar nyaman digenggam dan membantu keseimbangan pengguna saat berjalan.

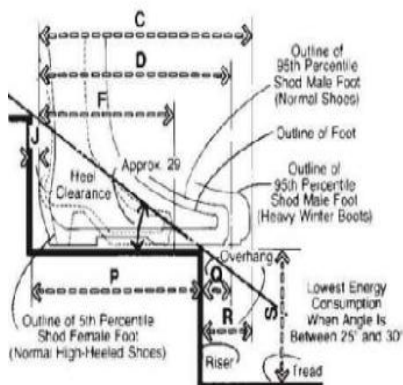




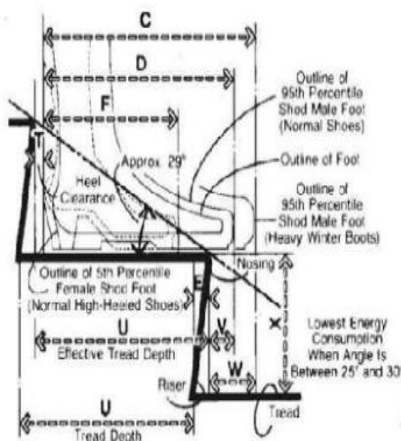
**DETAIL OF TREAD-RISER RELATIONSHIP/ SCHEMATIC ANTHROPOMETRIC STUDY**



**DETAIL OF TREAD-RISER RELATIONSHIP/ TYPICAL DESIGN IN COMMON USE**



**TREAD-RISER RELATIONSHIP/ RECOMMENDED PROPORTIONS (LEHMAN, 1962)**



**DETAIL OF TREAD-RISER RELATIONSHIP/ RECOMMENDED PROPORTIONS BY AUTHORS WHERE STRUCTURAL AND SPACE CONDITIONS PERMIT**

## DETAILS OF TREAD-RISER RELATIONSHIP

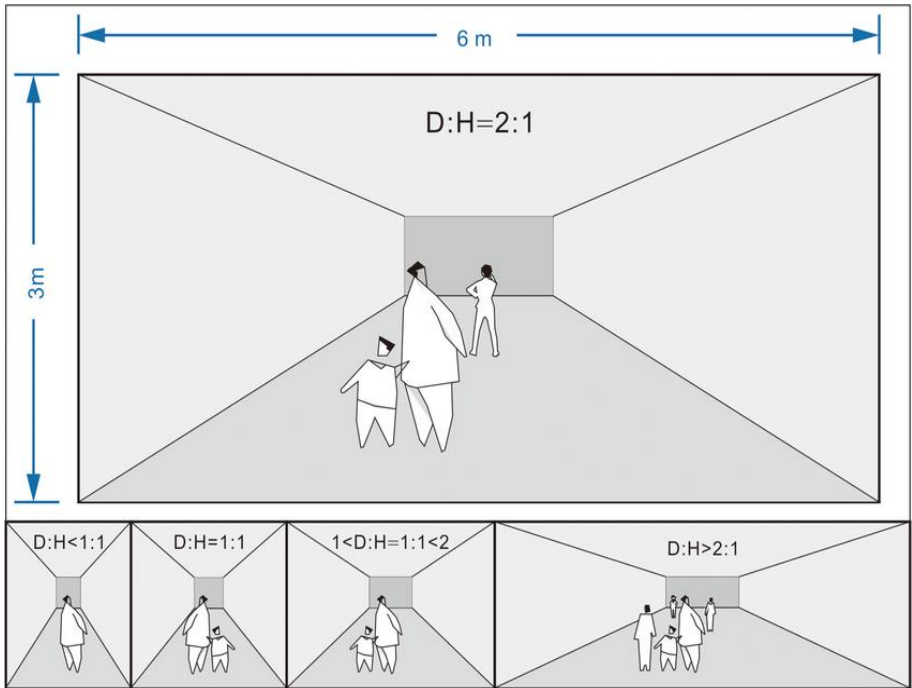
|          | in      | cm         |
|----------|---------|------------|
| <b>A</b> | 30-34   | 76.2-86.4  |
| <b>B</b> | 84 min. | 213.4 min. |
| <b>C</b> | 14.3    | 36.3       |
| <b>D</b> | 12.9    | 32.8       |
| <b>E</b> | 0.3     | 0.6        |
| <b>F</b> | 9.1     | 23.1       |
| <b>G</b> | 9.5     | 24.1       |
| <b>H</b> | 3.7     | 9.3        |
| <b>I</b> | 5       | 12.7       |
| <b>J</b> | 0.5     | 1.3        |
| <b>K</b> | 0.1     | 0.3        |
| <b>L</b> | 1.3     | 3.2        |
| <b>M</b> | 3.9     | 9.9        |
| <b>N</b> | 5.3     | 13.5       |
| <b>O</b> | 7.5     | 19.1       |
| <b>P</b> | 11.4    | 29.0       |
| <b>Q</b> | 2       | 5.1        |
| <b>R</b> | 3.4     | 8.6        |
| <b>S</b> | 6.7     | 17.0       |
| <b>T</b> | 0.5-1   | 1.3-2.5    |
| <b>U</b> | 11.8    | 29.8       |
| <b>V</b> | 1.6-2.1 | 4.1-5.3    |
| <b>W</b> | 3-3.5   | 7.6-8.9    |
| <b>X</b> | 6.8     | 17.1       |

**Gambar 4. 10 Area Makan Standard dengan Jarak Minimal dengan Lampu**

Sumber: (*Human\_Dimension\_and\_Interior\_Space*, n.d.)

#### **d. Proporsi Ruang**

Antropometri juga menentukan hubungan ukuran antara manusia dan ruang sehingga ruang terasa proporsional.



**Gambar 4. 11 Area Makan Standard dengan Jarak Minimal dengan Lampu**

Sumber:(Zhang & Park, 2021)

Konsep *rasio D/H (Distance : Height)* berasal dari kajian tentang persepsi ruang dan proporsi ruang dalam arsitektur, yang banyak dijelaskan oleh **Yoshinobu Ashihara** dalam buku **The Aesthetic Townscape; persepsi koridor atau ruang kota** yang menggunakan rasio *D/H (Distance : Height)* menentukan kesan ruang (sempit, seimbang, luas) (Zhang & Park, 2021).

Keterangan dari gambar tersebut disebutkan bahwa:

- $D/H < 1$  → ruang terasa sempit atau terkurung
- $D/H = 1$  → ruang terasa seimbang dan proporsional
- $D/H \approx 2$  → ruang terasa lebih terbuka atau luas

- **$1 < D:H < 2$**  → ruang terasa nyaman
- **$D:H=2:1$**  → ruang terasa memanjang tetapi masih seimbang

Penjelasan ini digunakan dalam banyak penelitian tentang persepsi ruang urban dan interior, Misalnya:

- Tinggi plafon ruang hunian: 2,7–3 meter
- Tinggi pintu:  $\pm 210$  cm
- Lebar pintu: 80–90 cm

## DAFTAR PUSTAKA

- Desain, J., Arsitektur, D., Nurfadillah, A. T., Rasyidul Ilmi, M., Harimardika, M. R., Pratiwi, I. A., & Handri, H. (2025). under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License EVALUASI PENERAPAN PRINSIP ERGONOMI PADA DESAIN INTERIOR KAFE LAFERA SPACE PEKANBARU. *DESA Jurnal Desain Dan Arsitektur*, 6(2), 83. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/desa/index>
- Filaily, D. N. (n.d.). *PROPORSI IDEAL: ANALISIS GOLDEN RATIO PADA DESAIN FASAD GUDANG AEROPOLIS, TANGERANG*. <http://siar.ums.ac.id/>
- Hadi Purwanto, I., & Dwi Kurniawan, S. (n.d.-a). *User Centered Design dan Golden Ratio "Phi" Dalam Komposisi Desain Antarmuka Pengguna Pada Halaman Beranda Website*.
- Hadi Purwanto, I., & Dwi Kurniawan, S. (n.d.-b). *User Centered Design dan Golden Ratio "Phi" Dalam Komposisi Desain Antarmuka Pengguna Pada Halaman Beranda Website*.
- Human\_Dimension\_and\_Interior\_Space*. (n.d.).
- Ismaila, S. O., Musa, - A I, Adejuyigbe, -S B, & Akinyemi, -O D. (2013). ANTHROPOMETRIC DESIGN OF FURNITURE FOR USE IN TERTIARY INSTITUTIONS IN ABEOKUTA, SOUTH-WESTERN NIGERIA. In *Engineering Review* (Vol. 33).
- Kuchenbuch, D. (2016). In search of the "human scale": Delimiting the social in German and Swedish urban planning in the 1930s and 1940s. *Journal of Urban History*, 42(6), 1044–1064. <https://doi.org/10.1177/0096144216675042>
- Neufert, Ernst., Neufert, Peter., & Kister, Johannes. (2012). *Architects' data*. Wiley-Blackwell.

- Pheasant, S. (n.d.). *Bodyspace: Anthropometry, Ergonomics and the Design of Work, Second Edition*.
- Ruang, L., & Hal, ; |. (2021). Analisis Estetika Formalis Visual Desain Interior Studi Kasus : Restoran Oura Malang. In *Jurnal Pengetahuan & Perancangan Desain Interior* / (Vol. 9, Issue 1Th).



## BAB 5

# PENCAHAYAAN ALAMI DALAM DESAIN INTERIOR

Oleh Fiska Hidayat

Pencahayaan merupakan salah satu elemen penting dalam desain interior yang berperan untuk membentuk kualitas ruang, kenyamanan visual, dan efisiensi energi bangunan. Dalam desain interior berkelanjutan, pemanfaatan cahaya alami menjadi strategi yang sangat penting karena mampu mengurangi ketergantungan pada pencahayaan buatan dan meningkatkan kualitas lingkungan dalam ruang. Pencahayaan alami atau *daylighting* adalah pemanfaatan cahaya matahari yang masuk ke dalam bangunan melalui bukaan seperti jendela, *skylight*, maupun elemen transparan lainnya (Serra, 1998). Cahaya alami berfungsi sebagai sumber penerangan, memberikan dampak positif terhadap kesehatan, produktivitas, serta kesejahteraan psikologis penghuni ruang.

Pengaturan pencahayaan alami perlu mempertimbangkan berbagai aspek, seperti orientasi bangunan, ukuran dan posisi bukaan, kedalaman ruang, serta elemen interior yang dapat memantulkan atau menyerap cahaya. Pengelolaan cahaya yang tepat akan menghasilkan distribusi cahaya yang merata, mengurangi silau, dan menciptakan suasana ruang yang nyaman dan estetis (Obeidat, et al., 2025). Bab ini membahas konsep dasar pencahayaan alami dalam desain interior, manfaat

pencahayaannya alami, faktor yang memengaruhi, strategi desain, parameter pencahayaannya alami serta studi kasus penerapan pencahayaannya alami pada interior bangunan.

## 5.1 Pencahayaannya Alami

Pencahayaannya alami atau *daylighting* adalah sistem pencahayaannya yang memanfaatkan cahaya matahari sebagai sumber penerangan utama atau tambahan dalam ruang bangunan (Wong, 2017). Cahaya alami masuk ke dalam ruang melalui bukaan ataupun elemen transparan. Dalam desain interior, pencahayaannya alami berfungsi untuk memenuhi kebutuhan visual pengguna, pembentuk kualitas ruang, suasana interior, dan efisiensi energi bangunan (Obeidat, et al., 2025). Intensitas dan arah cahaya alami berubah mengikuti pergerakan matahari sepanjang hari dan kondisi atmosfer. Perubahan ini memberikan pengalaman visual yang lebih hidup dibandingkan pencahayaannya buatan yang statis. Dalam desain interior pemanfaatan pencahayaannya alami perlu direncanakan secara cermat, agar dapat memberikan distribusi cahaya yang merata tanpa menimbulkan masalah seperti silau atau panas berlebihan. Oleh sebab itu, desainer interior harus memahami hubungan antara cahaya matahari, orientasi bangunan, ukuran dan posisi bukaan, serta karakter material interior yang dapat memantulkan atau menyerap cahaya.

Pencahayaannya alami yang masuk ke dalam ruang dibedakan menjadi dua jenis, yaitu cahaya langsung dan cahaya tidak langsung (Ameen, et al., 2021). Cahaya langsung adalah cahaya matahari yang masuk secara langsung melalui bukaan tanpa mengalami pantulan. Jenis cahaya ini biasanya memiliki intensitas tinggi yang berpotensi menimbulkan silau jika tidak dikendalikan dengan baik. Cahaya tidak langsung merupakan cahaya yang masuk ke dalam ruang setelah mengalami pemantulan dari permukaan langit, tanah,

atau elemen bangunan lainnya. Cahaya ini umumnya lebih lembut dan menghasilkan distribusi pencahayaan yang lebih merata dalam ruang. Ilustrasi cahaya langsung dan tidak langsung dapat dilihat pada gambar 5.1.

**Gambar 5. 1 Jenis Pencahayaan Alami**



Sumber : Analisis Penulis, 2026

## 5.2 Manfaat Pencahayaan Alami dalam Interior

Pencahayaan alami memiliki peran penting dalam menciptakan kualitas interior yang nyaman, sehat, dan efisien. Perancangan pencahayaan alami yang tepat, dapat memberikan berbagai manfaat yang mencakup aspek energi, kesehatan, visual, dan estetika ruang.

### 5.2.1 Efisiensi Energi

Dalam bangunan modern, pencahayaan merupakan salah satu komponen penggunaan energi yang cukup besar. Oleh sebab itu, integrasi pencahayaan alami dalam desain interior menjadi strategi yang sangat penting. Pemanfaatan pencahayaan alami yang optimal dapat mengurangi penggunaan lampu pada siang hari. Hal ini

berkontribusi terhadap penghematan energi listrik dan menurunkan emisi karbon yang dihasilkan bangunan.

### **5.2.2 Kesehatan dan Kenyamanan Penghuni**

Cahaya alami memiliki peran dalam mengatur ritme sirkadian manusia, yaitu siklus biologis yang mengatur pola tidur, metabolisme tubuh, dan tingkat kewaspadaan penghuni ruang (Stampi, 1994). Ruang interior yang mendapatkan pencahayaan alami yang optimal, dapat membantu meningkatkan kualitas tidur, memperbaiki suasana hati, dan meningkatkan tingkat konsentrasi dan produktivitas (Mahmoud, 2024). Sebaliknya, ruang yang minim pencahayaan alami seringkali menimbulkan dampak negatif terhadap kesehatan penghuni, menimbulkan rasa lelah, dan kurang nyaman. Dengan demikian, ruang kerja yang memiliki pencahayaan alami cenderung meningkatkan kinerja dan produktivitas penghuni ruang.

### **5.2.3 Kenyamanan Visual**

Kenyamanan visual merupakan salah satu aspek penting dalam desain interior. Pencahayaan alami dapat memberikan kualitas pencahayaan yang lebih baik dibandingkan pencahayaan buatan karena memiliki spektrum cahaya yang lengkap, sehingga warna objek dapat terlihat lebih alami dan akurat (Lynch & Livingston, 2001). Distribusi cahaya alami yang baik, membantu mengurangi kontras yang terlalu tinggi dalam ruang, sehingga aktivitas seperti membaca, bekerja atau belajar dapat dilakukan dengan lebih nyaman. Kenyamanan visual juga dipengaruhi oleh pengendalian intensitas cahaya agar tidak menimbulkan silau. Oleh karena itu, desain interior perlu mempertimbangkan penggunaan elemen pengendali

cahaya seperti tirai, kisi-kisi, atau perangkat peneduh lainnya.

#### **5.2.4 Kualitas Estetika Ruang**

Cahaya sering dimanfaatkan untuk menonjolkan elemen tertentu seperti tekstur material, warna dinding, atau bentuk furnitur (Michael, 1995). Permainan cahaya dan bayangan dapat memperkuat karakter ruang dan menciptakan suasana yang lebih menarik dan ekspresif. Pencahayaan alami juga menciptakan hubungan visual antara ruang interior dan lingkungan luar. Kehadiran bukaan memungkinkan masuknya cahaya matahari serta memberikan pandangan ke luar sehingga meningkatkan kualitas pengalaman ruang bagi penghuni ruang.

### **5.3 Faktor yang Memengaruhi Pencahayaan Alami**

Kualitas pencahayaan alami dalam ruang dipengaruhi oleh bukaan pada bangunan, kondisi lingkungan, karakter bangunan, dan elemen-elemen interior. Faktor-faktor ini sangat penting agar dapat merancang ruang yang memiliki distribusi cahaya yang optimal, nyaman secara visual, dan efisien dalam penggunaan energi.

Faktor utama yang memengaruhi pencahayaan alami dalam interior antara lain, orientasi bangunan, ukuran dan posisi bukaan, kedalaman ruang, karakter material interior serta kondisi lingkungan sekitar bangunan.

#### **5.3.1 Orientasi Bangunan**

Orientasi bangunan merupakan salah satu faktor yang paling menentukan kualitas pencahayaan alami. Orientasi mengacu pada posisi bangunan terhadap arah pergerakan matahari sepanjang hari, dimana setiap arah

memiliki karakteristik pencahayaan yang berbeda. Di wilayah tropis seperti Indonesia, orientasi utara dan selatan memberikan pencahayaan yang lebih stabil, dibandingkan arah timur dan barat karena menerima sinar matahari langsung dengan intensitas yang tinggi dan silau (Fela, et al., 2019). Oleh karena itu, dalam merencanakan interior perlu dipertimbangkan strategi pengendalian seperti penggunaan kanopi, kisi-kisi, atau elemen peneduh lainnya untuk mengontrol intensitas cahaya yang masuk ke dalam ruang.

### **5.3.2 Ukuran dan Posisi Bukaannya**

Ukuran dan posisi bukaan memiliki pengaruh langsung terhadap jumlah cahaya alami yang masuk ke dalam ruang, dimana bukaan berfungsi sebagai media masuknya cahaya matahari ke dalam ruang. Semakin besar ukuran bukaan semakin banyak cahaya yang diterima, untuk itu perlu pengendalian yang baik agar tidak menyebabkan panas dan silau berlebihan. Untuk itu, ukuran bukaan perlu dirancang secara proporsional sesuai fungsi ruang dan kondisi iklim setempat. Posisi bukaan juga memengaruhi distribusi cahaya dalam ruang, dimana bukaan yang ditempatkan pada bagian atas dinding atau dekat plafon mampu mendistribusikan cahaya lebih dalam ke dalam ruang, dibandingkan bukaan yang berada pada ketinggian rendah (Nielsen, 1993).

### **5.3.3 Kedalaman dan Dimensi Ruang**

Kedalaman ruang merupakan faktor yang menentukan sejauh mana cahaya alami dapat menjangkau bagian dalam ruang. Pada umumnya cahaya alami hanya dapat menjangkau area sekitar dua hingga tiga kali tinggi jendela dari titik bukaan (Ghisi & Tinker, 2005). Ruang yang terlalu dalam, seringkali kekurangan

pencahayaannya alami pada bagian tengah atau belakang ruang. Untuk mengatasi kondisi tersebut, desainer dapat melakukan berbagai strategi seperti penggunaan atrium, *skylight* atau *light shelf* yang memungkinkan cahaya masuk pada bagian atas bangunan.

#### **5.3.4 Material dan Warna Interior**

Material dan warna interior sangat memengaruhi cahaya alami yang dipantulkan atau diserap dalam ruang. Permukaan yang memiliki warna terang cenderung memantulkan cahaya, sehingga membantu menyebarkan pencahayaan lebih merata. Material dengan warna gelap atau permukaan kasar menyerap cahaya, sehingga membuat ruang lebih redup. Dalam desain interior, pemilihan warna dinding, lantai, dan plafon dapat menjadi strategi penting dalam meningkatkan kualitas pencahayaan alami.

#### **5.3.5 Kondisi Lingkungan Sekitar Bangunan**

Lingkungan sekitar bangunan berpengaruh terhadap kualitas pencahayaan alami yang masuk ke dalam ruang. Adanya bangunan lain, pepohonan, dan elemen lanskap dapat menghalangi atau memantulkan cahaya matahari sebelum mencapai bukaan pada sebuah bangunan. Di kawasan perkotaan yang padat bangunan saling berdekatan, sehingga akses cahaya alami ke dalam ruang terbatas. Sebaliknya, lokasi yang terbuka memiliki pencahayaan alami yang melimpah sehingga perlu pengendalian agar tidak menimbulkan silau atau panas berlebih.

## 5.4 Strategi Desain untuk Memaksimalkan Pencahayaan Alami

Strategi desain dalam mengarahkan, menyebarkan, dan mengendalikan cahaya matahari sangat penting, agar menghasilkan kualitas pencahayaan yang nyaman bagi pengguna. Strategi desain bertujuan untuk meningkatkan jumlah cahaya yang masuk ke dalam ruang, memastikan distribusi cahaya merata, mengurangi silau, dan menjaga kenyamanan termal interior. Dalam praktiknya, terdapat beberapa pendekatan yang umum digunakan untuk memaksimalkan pemanfaatan pencahayaan alami yakni sebagai berikut.

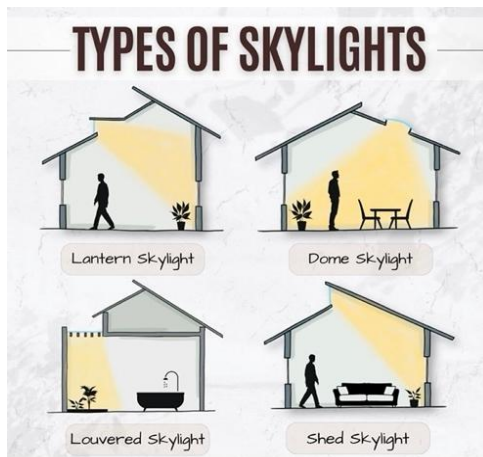
### 5.4.1 Optimalisasi Desain Bukaannya

Bukaan adalah elemen utama yang memungkinkan cahaya alami masuk ke dalam ruang interior. Untuk itu ukuran, bentuk, dan posisi bukaan harus dirancang secara proporsional sesuai dengan kebutuhan pencahayaan ruang. Bukaan yang kecil dapat menyebabkan ruang menjadi gelap dan membutuhkan pencahayaan buatan tambahan. Sebaliknya, bukaan yang besar tanpa pengendalian yang baik, dapat menimbulkan silau dan peningkatan suhu ruang akibat panas matahari. Untuk itu, bukaan perlu mempertimbangkan orientasi bangunan, fungsi, ruang, dan kondisi iklim setempat (Andersson, et al., 1985). Posisi jendela juga memengaruhi distribusi cahaya dalam ruang, sehingga jendela yang ditempatkan lebih tinggi pada dinding dapat membawa cahaya lebih jauh di dalam ruang, dibandingkan jendela yang berada pada posisi rendah.



### 5.4.2 Penggunaan *Skylight*

*Skylight* adalah bukaan pada bagian atap bangunan yang memungkinkan cahaya matahari masuk dari atas. Elemen ini sering digunakan pada ruang yang memiliki keterbatasan bukaan pada dinding, seperti ruang di bagian tengah bangunan. Cahaya yang masuk melalui *skylight* memiliki distribusi cahaya lebih merata karena berasal dari cahaya langit. Hal ini menjadikan *skylight* sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan pencahayaan alami pada ruang yang memiliki kedalaman besar. Namun, penggunaan *skylight* perlu dilengkapi dengan sistem pengendalian panas, seperti kaca berlapis atau perangkat peneduh agar tidak meningkatkan suhu ruang yang berlebihan (Gago, et al., 2015). Tipe-tipe *skylight* dapat dilihat pada gambar 5.2.



**Gambar 5. 2 Tipe-Tipe *Skylight***

**Sumber : [instagram.com/kaarwan.india](https://www.instagram.com/kaarwan.india), 2026**

### 5.4.3 Pemanfaatan *Clerestory Window*

*Clerestory window* adalah jendela yang ditempatkan pada bagian atas dinding, dekat plafon atau di atas garis pandang manusia (Wormald, 2023), dapat dilihat pada gambar 5.3. Posisi yang tinggi memungkinkan cahaya masuk lebih dalam pada ruang tanpa menimbulkan silau langsung bagi pengguna. Penggunaan *clerestory window* membantu meningkatkan ventilasi alami jika dirancang sebagai bukaan hidup. Elemen ini sering juga digunakan untuk memaksimalkan pencahayaan alami dan menjaga privasi ruang.



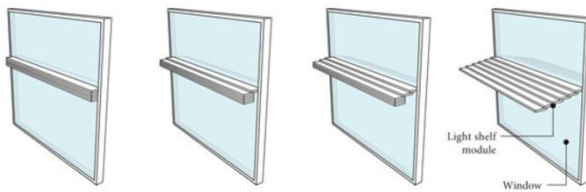
**Gambar 5. 3 *Clerestory Window***

Sumber : Olahan Penulis, 2026

### 5.4.4 Penggunaan *Light Shelf*

*Light shelf* adalah elemen horizontal yang dipasang pada bagian atas jendela untuk membantu memantulkan cahaya matahari ke arah plafon, sehingga cahaya dapat tersebar lebih dalam ke dalam ruang (Lee, et al., 2018). Bagian atas *light shelf* memantulkan cahaya, sedangkan bagian bawah berfungsi sebagai perangkat peneduh yang mengurangi masuknya cahaya langsung, terlihat pada gambar 5.4. Strategi ini efektif untuk meningkatkan distribusi pencahayaan alami dan mengurangi potensi silau di area dekat jendela. *Light shelf* biasanya digunakan pada bangunan perkantoran, ruang

kelas, dan bangunan pendidikan yang memerlukan pencahayaan merata pada area kerja.



**Gambar 5.4 *Light Shelf***  
**Sumber : Lee & al, 2018**

#### **5.4.5 Penggunaan Perangkat Peneduh**

Perangkat peneduh berfungsi untuk mengontrol intensitas cahaya matahari yang masuk ke dalam ruang. Elemen ini dapat berupa kanopi, kisi-kisi, tirai atau perangkat peneduh eksternal lainnya. Dalam desain interior, penggunaan perangkat peneduh sangat penting untuk mengurangi silau dan mengontrol panas yang masuk melalui bukaan. Perangkat peneduh juga dapat membantu menciptakan kualitas cahaya yang lebih lembut dan nyaman bagi pengguna ruang. Pemilihan elemen ini disesuaikan dengan orientasi bangunan dan karakter cahaya matahari pada lokasi tertentu.

#### **5.4.6 Pemanfaatan Material Reflektif dalam Interior**

Material interior dengan tingkat reflektansi tinggi dapat menyebarkan cahaya alami secara lebih merata dalam ruang. Permukaan dengan warna terang, seperti putih atau krem pada dinding dan plafon mampu memantulkan cahaya, sehingga meningkatkan pencahayaan secara keseluruhan (Gordon, 2015). Selain warna, tekstur material juga memengaruhi

cahaya yang dipantulkan. Permukaan halus akan memantulkan cahaya lebih efektif dibandingkan material kasar atau berwarna gelap. Untuk itu, pemilihan material interior merupakan bagian penting dalam strategi desain pencahayaan alami.

## 5.5 Parameter Pengukuran Pencahayaan Alami

Dalam perancangan interior, pencahayaan alami tidak hanya dinilai berdasarkan persepsi visual saja, namun dapat diukur secara kuantitatif menggunakan parameter teknis. Pengukuran bertujuan untuk memastikan tingkat pencahayaan dalam ruang memenuhi standar kenyamanan visual, mendukung aktivitas pengguna dan efisien dalam penggunaan energi. Dengan menggunakan parameter yang tepat, desainer dapat menilai apakah distribusi cahaya alami dalam ruang sudah merata, apakah tingkat pencahayaan sudah mencukupi, dan apakah terdapat potensi silau atau area terlalu gelap.

### 5.5.1 *Illuminance* (Tingkat Pencahayaan)

*Illuminance* atau tingkat pencahayaan adalah jumlah cahaya yang jatuh pada permukaan, diukur dalam satuan lux. Parameter ini menunjukkan seberapa terang suatu ruang dan indikator utama dalam evaluasi pencahayaan. Dalam interior, kebutuhan tingkat pencahayaan berbeda-beda tergantung pada fungsi ruang dan aktivitas di dalam ruang. Berdasarkan SNI 6197:2020 mengenai Konservasi Energi pada Sistem Pencahayaan, tingkat pencahayaan rata-rata minimum ruang kerja 350 lux, ruang kelas 350 lux, dan kamar tidur 50 lux. Pengukuran *illuminance* menggunakan lux meter pada beberapa titik dalam ruang untuk mengetahui distribusi cahaya secara menyeluruh. Hasil pengukuran

dibandingkan dengan standar, untuk menentukan apakah kondisi pencahayaan sudah memadai.

### 5.5.2 *Daylight Factor*

*Daylight factor* (DF) adalah parameter yang digunakan untuk mengukur kontribusi pencahayaan alami dalam suatu ruang, dibandingkan dengan kondisi pencahayaan luar ruang. Nilai DF dinyatakan dalam persentase dan dihitung dengan rumus :

$$DF = E \text{ dalam} / E \text{ luar} \times 100\%$$

**Keterangan :**

E dalam = tingkat pencahayaan di dalam ruang

E luar = tingkat pencahayaan di luar ruang, kondisi langit mendung

Nilai DF memberikan gambaran kemampuan ruang dalam memanfaatkan cahaya alami.

- $DF < 2\%$  = pencahayaan alami kurang
- $DF < 2-5\%$  = pencahayaan alami cukup untuk aktivitas umum
- $DF > 5\%$  = pencahayaan alami sangat baik

*Daylight factor* sering digunakan dalam tahap perancangan karena relatif sederhana dan tidak bergantung pada waktu tertentu, sehingga cocok untuk evaluasi awal desain.

### 5.5.3 *Uniformity*

*Uniformity* adalah keseragaman pencahayaan yang menunjukkan seberapa merata distribusi cahaya dalam ruang. Parameter ini penting untuk menghindari kontras yang terlalu tinggi antara area terang dan gelap sehingga menyebabkan ketidaknyamanan visual. *Uniformity* dinyatakan sebagai rasio antara tingkat pencahayaan

minimum dan rata-rata ruang dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Uniformity} = E_{\text{minimum}} / E_{\text{average}}$$

Nilai *uniformity* yang baik, berada pada kisaran >\_0,4 hingga 0,6 tergantung dengan fungsi ruang. Semakin tinggi nilai *uniformity*, semakin merata distribusi cahaya dalam ruang.

#### 5.5.4 Glare

*Glare* atau silau adalah kondisi cahaya terlalu terang atau kontras yang tinggi sehingga menyebabkan ketidaknyamanan visual bahkan mengganggu kemampuan melihat. Silau terjadi akibat masuknya sinar matahari langsung melalui bukaan tanpa pengendalian yang memadai. Silau dapat dibedakan menjadi dua jenis, yakni sebagai berikut.

1. *Discomfort glare*, menyebabkan rasa tidak nyaman tanpa mengganggu penglihatan secara langsung
2. *Disability glare*, mengganggu kemampuan melihat karena kontras yang berlebihan

Pengendalian silau sangat penting dalam mendesain pencahayaan alami, seperti penggunaan tirai, kisi-kisi atau perangkat peneduh lainnya.

#### 5.5.5 Solar Heat Gain

Sinar matahari membawa cahaya dan energi panas yang dapat memengaruhi kenyamanan termal dalam ruang. Parameter *solar heat gain* atau panas matahari yaitu jumlah panas yang masuk ke dalam bangunan melalui bukaan. Semakin besar bukaan, dapat meningkatkan pencahayaan sekaligus beban panas yang masuk ke dalam ruangan. Dengan demikian, desain pencahayaan alami perlu mempertimbangkan

keseimbangan antara pencahayaan dan kenyamanan termal, seperti penggunaan kaca berlapis, *shading device*, atau strategi ventilasi alami.

## **5.6 Studi Kasus Penerapan Pencahayaan Alami pada Interior Bangunan**

Studi kasus memberikan gambaran nyata mengenai konsep dan teori yang diterapkan dalam praktik. Dalam konteks pencahayaan alami, studi kasus memahami hubungan antara strategi desain, kondisi bangunan, dan kualitas pencahayaan yang dihasilkan dalam ruang interior.

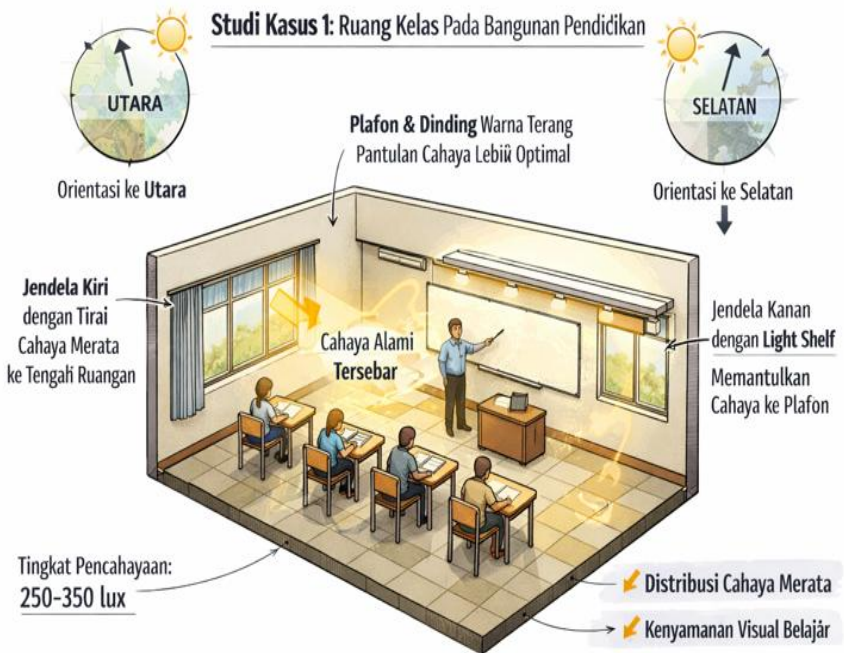
### **5.6.1 Studi Kasus 1 : Ruang Kelas pada Bangunan Pendidikan**

Ruang kelas merupakan salah satu jenis ruang yang membutuhkan pencahayaan alami optimal, karena digunakan untuk aktivitas belajar yang memerlukan konsentrasi tinggi dan kenyamanan visual. Pada studi kasus ini, ruang kelas dirancang dengan bukaan jendela pada sisi dinding (*cross lighting*), yaitu pada sisi kiri dan kanan ruang. Bukaan utama menghadap ke arah utara dan selatan untuk mendapatkan pencahayaan yang stabil sepanjang hari. Jendela juga ditempatkan pada ketinggian yang cukup agar cahaya masuk lebih dalam ke dalam ruang. Untuk meningkatkan distribusi cahaya, digunakan warna terang pada dinding dan plafon, sehingga cahaya yang masuk dapat dipantulkan secara merata. Pada bagian atas jendela juga diterapkan elemen *light shelf* untuk membantu memantulkan cahaya ke plafon dan mengurangi silau pada area dekat jendela.

## Hasil dan Evaluasi

1. Tingkat pencahayaan di area tengah ruang berada pada kisaran 250-350 lux
2. Distribusi cahaya relatif merata
3. Silau dapat dikendalikan dengan penggunaan tirai
4. Penggunaan lampu buatan pada siang hari dapat diminimalisir

Studi kasus ini menunjukkan bahwa, kombinasi antara orientasi bangunan, posisi bukaan, dan penggunaan elemen reflektif dapat menghasilkan pencahayaan alami yang optimal untuk ruang belajar, ilustrasinya dapat dilihat pada gambar 5.5.



**Gambar 5. 5 Studi Kasus 1 Ruang Kelas pada Bangunan Pendidikan**

Sumber : Analisis Pribadi, 2026



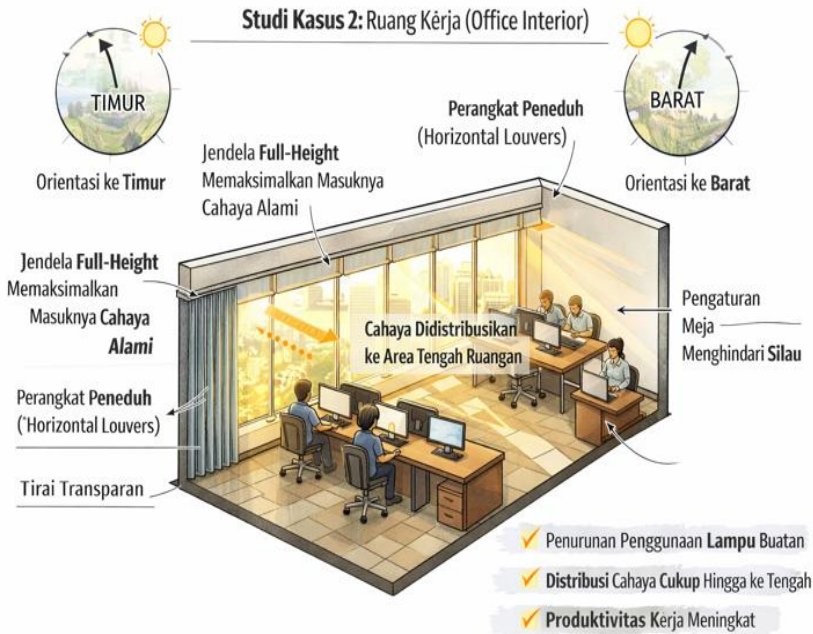
### 5.6.2 Studi Kasus 2 : Ruang Kerja

Pada ruang kerja atau ruang kantor, pencahayaan alami penting dalam meningkatkan produktivitas dan kenyamanan visual pengguna. Studi kasus ini mengkaji ruang kantor dengan konsep *open plan* yang memanfaatkan bukaan lebar pada salah satu sisi bangunan. Bukaan berupa jendela kaca penuh (*full height window*) memungkinkan masuknya cahaya alami dalam jumlah besar. Untuk menghindari silau dan panas berlebih, dapat menggunakan perangkat peneduh berupa horizontal louver pada bagian luar bangunan dan tirai dalam ruang. Distribusi cahaya ke area yang lebih dalam dibantu dengan penggunaan plafon berwarna terang dan partisi rendah, sehingga tidak menghalangi pergerakan cahaya.

#### Hasil dan evaluasi

1. Area dekat jendela memiliki pencahayaan tinggi (>500 lux)
2. Area tengah ruang mendapatkan pencahayaan cukup ( $\pm 300$  lux)
3. Potensi silau pada layar komputer dapat dikurangi dengan pengaturan posisi meja
4. Efisiensi energi meningkat karena penggunaan lampu berkurang

Studi kasus ini menunjukkan pentingnya integrasi antara pencahayaan alami dan tata letak interior, sehingga menciptakan ruang kerja yang nyaman dapat dilihat pada gambar 5.6.



**Gambar 5. 6 Studi Kasus 2 Ruang Kerja**

Sumber : Analisis Pribadi, 2026

### 5.6.3 Studi Kasus 3 : Ruang Hunian

Pada bangunan hunian, pencahayaan alami tidak hanya berfungsi sebagai penerangan, tetapi juga elemen yang membentuk suasana ruang. Studi kasus ini membahas ruang tamu pada rumah tinggal yang memanfaatkan kombinasi jendela samping dan *skylight*. Jendela utama menghadap ke taman sehingga memberikan pencahayaan alami dan menciptakan hubungan visual dengan ruang luar. *Skylight* ditempatkan pada bagian tengah ruang untuk memastikan cahaya dapat menjangkau area yang lebih dalam. Material interior menggunakan warna netral terang dengan beberapa elemen kayu untuk menciptakan keseimbangan antara reflektansi cahaya dan kehangatan visual.

## Hasil dan Evaluasi

1. Ruang memiliki pencahayaan yang cukup sepanjang hari tanpa lampu
2. Cahaya dari *skylight* memberikan efek dramatis pada siang hari
3. Suasana ruang terasa lebih hangat dan alami
4. Tidak tedapat kontras pencahayaan yang ekstrem

Studi kasus ini menunjukkan bahwa pencahayaan alami juga berperan penting dalam membentuk atmosfer dan karakter interior hunian, terlihat pada gambar 5.7.



**Gambar 5. 7 Studi Kasus 3 Ruang Hunian**

Sumber : Analisis Pribadi, 2026

#### 5.6.4 Studi Kasus 4: Ruang Dalam Bangunan dengan Keterbatasan Bukaannya

Pada bangunan dengan kondisi lahan terbatas, seringkali terdapat interior yang tidak memiliki akses langsung terhadap dinding luar. Studi kasus ini membahas strategi pencahayaan alami pada ruang yang berada di tengah bangunan. Untuk mengatasinya, dapat menggunakan elemen *light well* dan *skylight* sebagai sumber pencahayaan dari atas. Selain itu, dapat juga menggunakan partisi kaca dan bukaan internal untuk mendistribusikan cahaya ke ruang disekitar. Material interior menggunakan warna terang dan permukaan reflektif untuk memaksimalkan penyebaran cahaya.

##### Hasil dan Evaluasi

1. Pencahayaan alami dapat masuk ke area tengah bangunan
2. Intensitas cahaya lebih rendah dibanding ruang dengan jendela langsung
3. Distribusi cahaya cukup merata dengan bantuan material reflektif
4. Membutuhkan kombinasi dengan pencahayaan buatan pada kondisi tertentu

Studi kasus ini menunjukkan bahwa keterbatasan bukaan tidak selalu menjadi hambatan jika didukung dengan startegi desain yang tepat, ilustrasi studi kasus 4 dapat dilihat pada gambar 5.8.



**Gambar 5. 8 Studi Kasus 4 Ruang Tinggal dengan Keterbatasan Bukaian**

Sumber : Analisis Pribadi, 2026

Pencahayaan alami merupakan elemen penting dalam desain interior yang berperan dalam meningkatkan kualitas ruang, kenyamanan visual, dan efisiensi energi bangunan. Pemanfaatan cahaya matahari tidak hanya sebagai sumber penerangan, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan suasana, karakter ruang dan kesejahteraan penghuni. Cahaya alami memiliki karakteristik dinamis, bergantung pada waktu, orientasi, dan kondisi lingkungan, sehingga memerlukan pendekatan desain yang terintegrasi. Dengan memahami prinsip-prinsip pencahayaan alami dan faktor-faktor yang memengaruhinya, desainer dapat merancang ruang yang lebih sehat, nyaman, dan berkelanjutan. Integrasi pencahayaan alami dalam desain interior tidak hanya berkaitan dengan aspek teknis pencahayaan saja, tetapi juga dengan pendekatan desain yang

mempertimbangkan iklim desain, orientasi bangunan, ukuran dan posisi bukaan, kedalaman ruang, karakter ruang, dan kondisi lingkungan sekitar. Dengan demikian, pemanfaatan cahaya alami yang tepat dapat menjadi salah satu strategi utama dalam menciptakan interior yang berkualitas dan berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ameen, A. A. M., Abdulhussein, R. S. & Hussein, S. A., 2021. *Equivalent Distribution of Natural and Artificial Lighting in the Interior Space*. s.l., IOP Conference Series: Materials Science and Engineering.
- Andersson, B., Place, W., Kammerud, R. & Scofield, M. P., 1985. The Impact of Building Orientation on Residential Heating and Cooling. *Energy and Buildings*, 8(3), pp. 205-224.
- Fela, R. F., Utami, S. S., Mangkuto, R. A. & Suroso, D. J., 2019. *The Effect of Orientation, Window Size, and Lighting Control to Climate-Based Daylight Performance and Lighting Energy Demand on Building in Tropical Area*. s.l., International Building Performance Simulation Association.
- Gago, E., Muneer, T., Knez, M. & Koster, H., 2015. Natural Light Controls and Guides in Buildings. Energy Saving for Electrical Lighting, Reduction of Cooling Load. *Renewable and Sustainable Energy*, Volume 41, pp. 1-13.
- Ghisi, E. & Tinker, J. A., 2005. An Ideal Window Area Concept for Energy Efficient Integration of Daylight and Artificial Light in Buildings. *Building and Environment*, 40(1), pp. 51-61.
- Gordon, G., 2015. *Interior Lighting for Designers*. Fifth Edition ed. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Lee, H., Park, S. & Seo, J., 2018. Development and Performance Evaluation of Light Shelves Using Widht-Adjustable Reflectors. *Advances in Civil Engineering*, Volume 1, pp. 1-9.

- Lynch, D. K. & Livingston, W. C., 2001. *Color and Lighting*. Second Edition ed. United Kingdom: Cambridge University Press.
- Mahmoud, N. A., 2024. *Illuminating Workspaces: The Comprehensive Impact of Natural Lighting on Corporate Interior Design*. Spanyol, EDULEARN24 Proceedings.
- Michael, L., 1995. *Light: The Shape of Space: Designing with Space and Light*. s.l.:John Wiley & Sons.
- Nielsen, P. V., 1993. *Displacement Ventilation*, s.l.: Aalborg University.
- Obeidat, A. M., Obeidat, A. M., Alshboul, Z. & Obeidat, A. M., 2025. Reimagining Lighting in Interior Design: Impact on Space, Functionality, and Environmental Perspectives. *Scientific Culture*, Volume 11, pp. 17-31.
- Serra, R., 1998. Daylighting. *Renewable and Sustainable Energy*, 2(1-2), pp. 115-155.
- Stampi, C., 1994. Sleep and Circadian Rhythms in Space. *The Journal of Clinical Pharmacology*, 34(5), pp. 518-534.
- Wong, I. L., 2017. A Review of Daylighting Design and Implementation in Buildings. *Renewable and Sustainable Energy Reviews*, Volume 74, pp. 959-968.
- Wormald, J., 2023. *Arch Daily*. [Online] Available at: <https://www.archdaily.com/1005402/what-are-clerestory-windows-and-their-spatial-advantages-in-24-projects> [Accessed 30 March 2026].





## BAB 6

# PENCAHAYAAN BUATAN DALAM DESAIN INTERIOR

Oleh Wahyu Saputra

Pada lingkungan binaan, secara dominan manusia akan sangat bergantung pada pengalaman visual dari pada pengalaman lainnya (penciuman, pendengaran, maupun sentuhan) (Russell, 2012). Pengaman visual ini akan sangat dipengaruhi oleh cahaya. Bagaimana cahaya akan dipantulkan maupun diserap oleh suatu material dan kemudian ditangkap oleh indera penglihatan manusia akan mempengaruhi kualitas ruang maupun psikologi pengguna. Cahaya dapat digolong menjadi dua yakni cahaya alami dan cahaya buatan. Cahaya alami telah dipakai sejak dahulu dan dapat bersumber dari matahari, bulan, maupun bintang.

Ketergantungan manusia terhadap cahaya alami pada dasarnya tidak selalu mampu memenuhi kebutuhan aktivitas yang berlangsung sepanjang waktu. Meskipun cahaya matahari merupakan sumber utama yang ideal, keterbatasan kondisi lingkungan—seperti cuaca ekstrem, orientasi bangunan, serta perubahan waktu yang menyebabkan fluktuasi intensitas cahaya—menciptakan tantangan dalam menjaga konsistensi kualitas visual. Tuntutan fungsi ruang modern yang sering kali beroperasi 24 jam mendorong pengembangan sistem pencahayaan buatan sebagai solusi yang adaptif dan terkontrol. Pencahayaan buatan tidak lagi hanya dipandang sebagai substitusi saat malam hari,

melainkan sebagai alat rekayasa lingkungan yang mampu menciptakan atmosfer spesifik yang tidak dapat diakomodasi oleh cahaya alami sendirian.

Perkembangan teknologi pencahayaan, khususnya lampu listrik, telah memberikan fleksibilitas yang signifikan dalam pengaturan intensitas, arah, distribusi, serta kualitas cahaya sesuai dengan kebutuhan desain. Transisi dari teknologi konvensional ke era *Solid-State Lighting* (LED) telah merevolusi cara interior dipandang; kini desainer memiliki kendali presisi atas temperatur warna (CCT) dan indeks rendering warna (CRI) yang memengaruhi bagaimana mata manusia mempersepsikan materialitas ruang. Kemampuan untuk mengatur distribusi cahaya—apakah bersifat *direct* untuk efisiensi tugas, *indirect* untuk kenyamanan visual, atau *accent lighting* untuk estetika—memungkinkan ruang yang sama bertransformasi secara fungsi hanya melalui perubahan skenario lampu.

Dalam konteks perancangan interior yang kompleks, pencahayaan buatan juga berfungsi sebagai elemen navigasi dan pembentuk zonasi ruang tanpa harus menggunakan sekat fisik. Dengan memanipulasi kontras dan bayangan, sistem pencahayaan buatan dapat mengarahkan fokus pengguna ke titik tertentu, menciptakan hirarki visual yang memperkuat konsep arsitektural. Integrasi sistem kontrol pintar (*smart lighting system*) saat ini bahkan memungkinkan pencahayaan buatan untuk berkolaborasi secara dinamis dengan cahaya alami (*daylight harvesting*), menciptakan keseimbangan yang tidak hanya mengoptimalkan estetika dan kenyamanan psikologis, tetapi juga mendukung keberlanjutan energi secara holistik.

Keberadaan cahaya dalam ruang interior memiliki peran yang sangat menentukan dalam membentuk kualitas ruang, baik secara visual, fungsional, maupun psikologis. Secara visual, cahaya bertindak sebagai medium pengungkapan

(*revelation of form*) yang memungkinkan mata manusia menangkap dimensi, tekstur, dan kedalaman suatu objek. Tanpa distribusi cahaya yang tepat, detail arsitektural yang rumit sekalipun akan kehilangan nilai estetisnya. Interaksi antara cahaya, material, warna, dan bentuk menghasilkan persepsi ruang yang tidak hanya dapat dilihat, tetapi juga dirasakan oleh penggunanya melalui fenomena atmosferik. Sebagai contoh, pantulan cahaya pada material reflektif dapat menciptakan kesan luas dan dinamis, sementara bayangan yang dihasilkan oleh pencahayaan dramatis mampu memberikan karakter yang kuat dan intim pada ruang.

## 6.1 Pencahayaan Buatan

### 6.1.1 Sejarah

Pencahayaan buatan awalnya hadir dari elemen api yang memiliki daya pancar cahaya dari sumber-sumber alami (Ganslandt & Hofmann, 1992). Sejarah mencatat bahwa kemajuan ini berakar pada kemampuan manusia untuk melakukan dekonstruksi terhadap elemen api. Fase awal dimulai ketika nyala api, sebagai entitas cahaya, dipisahkan dari api unggun yang berfungsi sebagai sumber panas. Dengan mengambil cabang-cabang pohon yang terbakar dari perapian untuk menerangi sudut-sudut gelap, manusia mulai memahami konsep portabilitas cahaya. Penggunaan alat penerangan sederhana ini menandai pergeseran krusial: cahaya tidak lagi bersifat statis di satu titik pusat (perapian), melainkan menjadi elemen dinamis yang dapat diarahkan sesuai kebutuhan aktivitas manusia.

Eksplorasi terhadap efektivitas pembakaran segera membawa manusia pada penemuan material yang lebih efisien. Menyadari bahwa tidak semua kayu memiliki performa yang sama, penggunaan cabang pohon biasa

mulai digantikan oleh kayu pinus yang kaya akan resin. Keberadaan resin alami ini berfungsi sebagai katalis yang meningkatkan durasi dan intensitas pancaran cahaya, sebuah langkah awal menuju optimasi energi yang paling sederhana. Namun, lompatan besar terjadi ketika manusia berhenti hanya mengandalkan fitur alami kayu dan mulai menerapkan rekayasa material. Melalui penciptaan obor yang dilapisi bahan mudah terbakar tambahan, manusia mulai secara aktif memanipulasi parameter cahaya demi mencapai tingkat iluminasi yang lebih tinggi.

Langkah ini kemudian mencapai puncaknya pada penemuan lampu minyak dan lilin, yang merevolusi cara cahaya dihadirkan dalam ruang interior. Inovasi ini mengubah alat penerangan menjadi sumber cahaya yang ringkas, portabel, dan relatif aman, yang secara drastis mengurangi risiko kebakaran tak terkendali di dalam hunian. Secara teknis, sistem ini menunjukkan kecerdasan manusia dalam mengelola sumber daya; penggunaan bahan bakar pilihan dilakukan secara hemat melalui penyederhanaan mekanisme. Struktur pemegang obor yang masif berevolusi menjadi seutas sumbu—sebuah media transportasi kapiler yang sangat efisien untuk menyalurkan minyak atau lilin.

Penyempurnaan ini tidak hanya sekadar penemuan alat, tetapi juga merupakan bentuk awal dari kontrol lingkungan. Dengan hadirnya lampu minyak dan lilin, manusia mulai memiliki kendali atas distribusi cahaya dalam skala yang lebih intim. Hal ini memungkinkan terciptanya privasi dan zonasi ruang di malam hari, di mana cahaya dapat dipusatkan pada area kerja atau meja makan, sementara bagian ruang lainnya dibiarkan tenggelam dalam bayangan. Inilah fondasi awal dari konsep desain pencahayaan kontemporer, di mana cahaya tidak sekadar mengusir kegelapan, tetapi

digunakan secara terukur untuk mendefinisikan fungsi dan atmosfer ruang.

### 6.1.2 Pencahayaan Buatan Modern

Revolusi perkembangan pencahayaan buatan dimulai pada tahun 1879, ketika Thomas Alva Edison mengajukan paten lampu listrik yang menggunakan filamen karbon di Amerika Serikat (Gordon, 2015; Mills, 2018). Inovasi ini bukan sekadar penemuan teknologi baru, melainkan titik awal transformasi besar dalam sistem pencahayaan yang sebelumnya sangat bergantung pada sumber cahaya berbasis api seperti lilin, lampu minyak, dan gas. Keberhasilan pengembangan lampu pijar (*incandescent lamp*) oleh Edison terletak pada kemampuannya menghasilkan cahaya yang relatif stabil, aman, dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lebih lama dibandingkan teknologi sebelumnya. Selain itu, sistem distribusi listrik yang mulai berkembang pada periode yang sama turut mendukung penyebaran penggunaan lampu listrik secara luas, terutama di kawasan perkotaan. Hal ini memungkinkan aktivitas manusia tidak lagi dibatasi oleh siklus alami siang dan malam, sehingga mendorong perubahan pola hidup, produktivitas, serta perkembangan ekonomi dan industri.

Dalam konteks arsitektur dan desain interior, kehadiran pencahayaan listrik membawa implikasi yang sangat besar. Ruang-ruang interior yang sebelumnya dirancang dengan mempertimbangkan keterbatasan cahaya alami mulai mengalami transformasi. Bukaannya, orientasi bangunan, dan ketebalan dinding yang semula menjadi faktor utama dalam mengatur masuknya cahaya alami, perlahan dapat dikompensasi dengan penggunaan pencahayaan buatan. Dengan demikian, fleksibilitas

dalam perancangan ruang meningkat, baik dari segi fungsi maupun ekspresi estetika.

Lebih jauh lagi, lampu pijar memperkenalkan kualitas cahaya yang hangat dengan spektrum warna yang relatif baik, sehingga mampu mendukung kenyamanan visual dan persepsi warna dalam ruang. Meskipun efisiensi energinya masih rendah dibandingkan teknologi pencahayaan modern, pada masanya lampu ini menjadi standar utama dalam pencahayaan interior dan digunakan secara luas selama beberapa dekade.

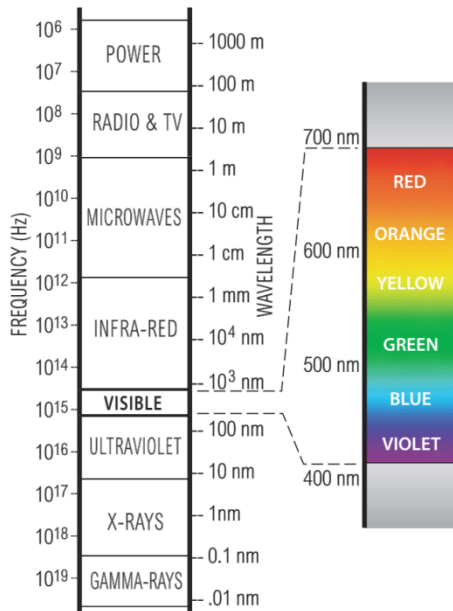
Revolusi pertama ini juga menjadi fondasi bagi perkembangan teknologi pencahayaan berikutnya. Prinsip dasar konversi energi listrik menjadi cahaya yang diperkenalkan melalui lampu pijar membuka jalan bagi inovasi lanjutan, termasuk pengembangan lampu fluoresen, lampu pelepasan gas, hingga teknologi pencahayaan *solid-state* seperti LED. Dengan demikian, penemuan Edison tidak hanya berdampak pada aspek teknis, tetapi juga membentuk paradigma baru dalam hubungan antara manusia, cahaya, dan ruang. Dalam perspektif desain interior kontemporer, pemahaman terhadap sejarah revolusi pencahayaan ini menjadi penting sebagai dasar dalam mengevaluasi perkembangan teknologi sekaligus menentukan pendekatan desain yang lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna, efisiensi energi, dan kualitas ruang yang dihasilkan.

## 6.2 Cahaya dan Warna

Cahaya merupakan bagian dari spektrum gelombang elektromagnetik yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan manusia. Secara fisik, cahaya memiliki sifat

sebagai gelombang sekaligus partikel (foton), dan merambat dalam bentuk energi dengan kecepatan tinggi. Energi elektromagnetik terdapat di mana-mana dan hadir dalam berbagai frekuensi dengan pola gelombang yang berulang. Energi ini diidentifikasi berdasarkan kategori frekuensi, seperti sinar gamma, sinar-X, radar, tenaga listrik, gelombang radio, dan sebagainya, atau berdasarkan panjang gelombang spesifik yang diukur dalam nanometer (nm) (sepersepjuta meter). Rentang cahaya yang dapat dilihat manusia dikenal sebagai spektrum cahaya tampak, yaitu sekitar panjang gelombang 380–800 nanometer (gambar 6.1) (Mills, 2018). Dalam rentang inilah warna-warna dapat dipersepsikan oleh mata manusia. Dalam konteks desain interior, cahaya tidak hanya dipahami sebagai fenomena fisik, tetapi juga sebagai medium yang memungkinkan penglihatan (*visual task*), membentuk persepsi ruang, dan memengaruhi kenyamanan dan suasana (atmosfer). Identifikasi warna yang berbeda umumnya dibagi menjadi enam warna monokromatik sebagaimana ditunjukkan pada diagram. Warna sian (*cyan*) juga terkadang ditambahkan di antara warna biru dan hijau.





**Gambar 6. 1 Panjang Gelombang Cahaya dan Spektrum Cahaya Tampak**  
(Sumber: Mills, 2018)

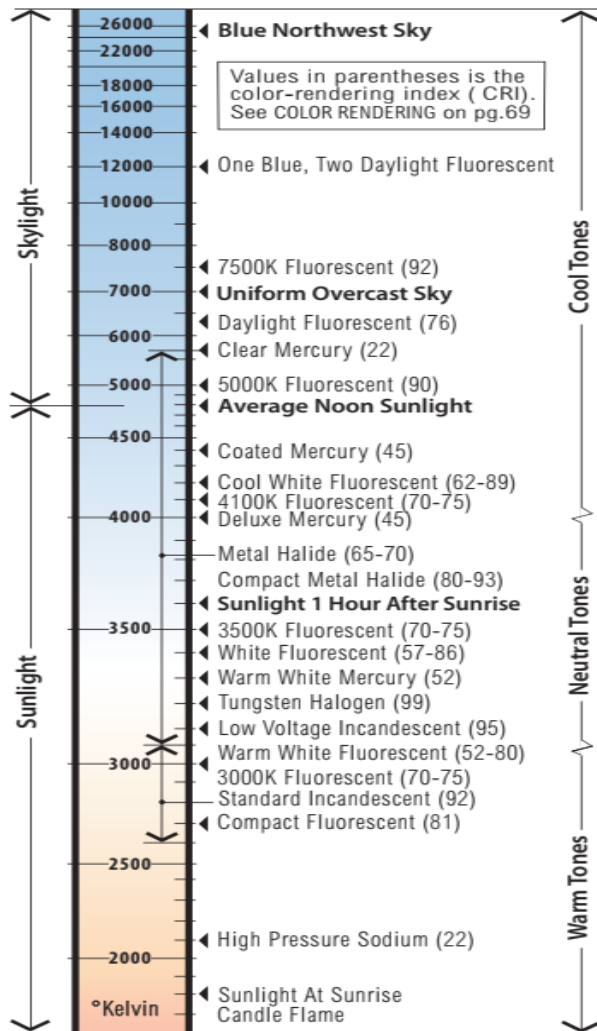
Warna cahaya umumnya ditentukan oleh perbandingan jumlah energi cahaya yang dipancarkan pada setiap panjang gelombang dalam spektrum cahaya tampak. Cahaya putih merupakan campuran dari seluruh warna dalam jumlah yang relatif seimbang. Ketika panjang gelombang tertentu dikurangi atau ditambahkan, maka warna cahaya akan berubah menjadi lebih berwarna (*tinted*) atau lebih jenuh. Berbagai sumber cahaya memiliki distribusi spektral yang berbeda-beda, sehingga menghasilkan perbedaan halus dalam warna cahaya yang dihasilkan, serta kemampuan dalam menampilkan warna objek (*color rendering*).

### 6.2.1 Temperatur Warna (*Color Temperature*)

Warna yang tampak dari suatu benda hitam (*blackbody*) bergantung secara langsung pada temperaturnya karena perubahan suhu akan memengaruhi distribusi energi radiasi yang dipancarkan. Fenomena ini dijelaskan dalam radiasi benda hitam, di mana benda ideal menyerap seluruh radiasi yang datang dan memancarkan energi kembali dalam spektrum yang hanya ditentukan oleh temperaturnya (Gordon, 2015). Semakin tinggi temperatur suatu benda, semakin besar energi yang dipancarkan dan semakin pendek panjang gelombang dominannya, sehingga warna yang terlihat akan bergeser dari merah menuju biru (gambar 6.2). Dalam konteks pencahayaan, konsep ini diterjemahkan menjadi istilah “temperatur warna” yang digunakan untuk menggambarkan persepsi visual terhadap warna cahaya putih. Temperatur warna tidak hanya berfungsi sebagai parameter teknis, tetapi juga sebagai indikator psikologis yang membantu mengidentifikasi apakah suatu sumber cahaya memberikan kesan hangat (*warm*), netral, atau dingin (*cool*), yang sangat penting dalam perancangan ruang dan suasana.

Skala Kelvin digunakan untuk menyatakan temperatur ini karena memberikan acuan absolut yang dimulai dari nol mutlak, yaitu kondisi di mana tidak ada energi termal yang tersisa. Skala ini dikembangkan oleh William Thomson, Lord Kelvin dan menjadi standar internasional dalam pengukuran temperatur ilmiah. Secara teoritis, benda hitam akan tampak merah pada suhu sekitar 3000 K, kemudian berubah menjadi putih hangat hingga putih netral di kisaran 4000–5000 K, dan selanjutnya menjadi putih kebiruan hingga biru terang pada suhu yang lebih tinggi, seperti 8000 K hingga puluhan ribu Kelvin. Perubahan warna ini berkaitan erat

dengan hukum fisika seperti Hukum Pergeseran Wien yang menjelaskan hubungan antara suhu dan panjang gelombang maksimum radiasi. Namun, dalam praktiknya, sumber cahaya buatan tidak selalu memancarkan spektrum yang identik dengan benda hitam ideal. Oleh karena itu, digunakan konsep temperatur warna berkorelasi atau *Correlated Color Temperature* (CCT), yaitu pendekatan yang menyatakan warna cahaya suatu sumber berdasarkan kemiripannya dengan radiasi benda hitam pada temperatur tertentu.



**Gambar 6. 2 Temperatur Warna**  
(Sumber: Mills, 2018)

Temperatur warna umumnya diterapkan pada sumber cahaya yang memiliki spektrum kontinu atau mendekati kontinu, seperti lampu pijar, lampu fluoresen,

dan LED putih modern. Pada lampu pijar, misalnya, spektrum cahaya yang dihasilkan cukup mendekati karakteristik benda hitam sehingga nilai CCT-nya relatif representatif. Sementara itu, pada lampu fluoresen dan LED, spektrum yang dihasilkan cenderung terdiri dari puncak-puncak tertentu akibat proses eksitasi material, namun tetap dapat dipersepsikan sebagai “putih” oleh mata manusia melalui kombinasi spektral tersebut. Dalam praktik desain pencahayaan, temperatur warna sering digunakan untuk menentukan kualitas visual suatu ruang—misalnya, cahaya dengan CCT rendah (2700–3000 K) memberikan suasana hangat dan nyaman untuk hunian, sedangkan CCT tinggi (5000–6500 K) lebih cocok untuk ruang kerja karena memberikan kesan terang dan fokus. Diagram temperatur warna biasanya digunakan sebagai alat bantu visual untuk membandingkan berbagai sumber cahaya, termasuk cahaya alami seperti sinar matahari pagi, siang, dan cahaya langit yang cenderung lebih kebiruan.

Pada sumber cahaya berwarna, khususnya LED berwarna selain putih, konsep temperatur warna tidak selalu relevan karena cahaya yang dihasilkan tidak menyerupai spektrum kontinu. Sebagai gantinya, karakteristik warna dijelaskan melalui panjang gelombang dominan yang diukur dalam satuan nanometer (nm). Misalnya, LED merah biasanya berada pada kisaran 620–750 nm, sedangkan LED biru berada di sekitar 450–495 nm. Meskipun sering dianggap monokromatik, LED sebenarnya memancarkan spektrum dengan rentang tertentu, bukan satu panjang gelombang tunggal, sehingga tetap memiliki lebar spektral tertentu. Hal ini penting dalam aplikasi seperti pencahayaan arsitektural, *signage*, dan tampilan visual,

di mana ketepatan warna dan saturasi menjadi faktor utama.

Lebih lanjut, beberapa jenis LED modern menunjukkan karakteristik dinamis terhadap perubahan intensitas cahaya. Pada kondisi intensitas penuh, LED cenderung memancarkan cahaya dengan temperatur warna yang lebih tinggi (lebih dingin), sementara ketika diredupkan (*dimmed*), warna cahaya dapat bergeser menjadi lebih hangat. Fenomena ini dikenal sebagai “*dim-to-warm*” dan dirancang untuk meniru perilaku lampu pijar tradisional yang secara alami menjadi lebih merah saat intensitasnya menurun. Teknologi ini banyak dimanfaatkan dalam desain interior dan arsitektur untuk menciptakan suasana ruang yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan pengguna, baik untuk aktivitas produktif maupun relaksasi.

### 6.2.2 Reproduksi Warna (*Color Rendering*)

Karakteristik fundamental yang menentukan kualitas sebuah sumber cahaya adalah kemampuannya untuk menampilkan warna secara akurat, atau yang dikenal sebagai reproduksi warna (*color rendering*). Selama puluhan tahun, industri pencahayaan mengandalkan *Color Rendering Index* (CRI) sebagai standar utama (gambar 6.2). CRI bekerja dengan cara membandingkan distribusi energi spektral dari sebuah sumber cahaya terhadap sumber referensi spektrum penuh, seperti cahaya siang hari (*daylight*). Dengan nilai maksimum 100 sebagai titik sempurna, angka indeks ini secara teoritis menunjukkan seberapa alami warna suatu objek akan terlihat. Namun, dalam praktiknya, nilai CRI biasanya berkisar antara 20 hingga 80, dan sering kali gagal memberikan gambaran yang utuh. Kelemahan utama CRI terletak pada

keterbatasannya dalam menggunakan sampel warna yang sangat sedikit (hanya 8 hingga 14 sampel warna pastel). Hal ini menjadikannya indikator yang relatif kurang akurat dalam merepresentasikan persepsi manusia yang jauh lebih kompleks. Sebagai contoh, lampu fluoresen 5000K dengan CRI 85 memang akan menampilkan warna jauh lebih baik dibandingkan lampu sodium tekanan tinggi 2100K dengan CRI 22 yang cenderung monokromatik. Namun, masalah muncul ketika membandingkan dua lampu dengan nilai CRI yang sama tetapi temperatur warna berbeda (misalnya 3000K dan 4100K); keduanya tetap akan menghasilkan pergeseran warna yang signifikan pada objek yang sama. Ketidakmampuan CRI untuk mendeteksi saturasi atau distorsi warna tertentu membuatnya sering kali menyesatkan bagi desainer interior yang membutuhkan presisi tinggi. Menanggapi keterbatasan tersebut, Illuminating Engineering Society of North America (IES) memperkenalkan metrik yang jauh lebih komprehensif, yaitu TM-30-15 (*Method for Evaluating Light Source Color Rendition*). Berbeda dengan CRI, TM-30 menggunakan 99 sampel evaluasi warna yang mencakup berbagai objek nyata di dunia, mulai dari warna kulit manusia hingga warna tumbuhan dan material tekstil. Metode ini melakukan perbandingan yang lebih ketat dengan iluminan referensi pada *Correlated Color Temperature* (CCT) yang identik, sehingga memberikan data yang lebih jujur mengenai kualitas cahaya. TM-30 memperkenalkan dua parameter krusial yang tidak dimiliki oleh sistem lama:

- a) *Fidelity Index (Rf)*: Mengukur kedekatan warna yang dihasilkan dengan referensi (mirip dengan CRI, namun dengan presisi yang lebih tinggi melalui 99 sampel);

- b) *Gamut Index (Rg)*: Mengukur tingkat kejenuhan atau saturasi warna (chroma). Parameter ini sangat penting karena memberi tahu desainer apakah suatu cahaya akan membuat warna tampak lebih redup (kusam) atau justru lebih hidup (tajam).

Metode ini menyediakan kerangka kerja matematis yang sangat rinci untuk menghitung kualitas warna pada berbagai sistem pencahayaan umum. Meskipun menawarkan akurasi yang luar biasa, kompleksitas TM-30—yang mencakup grafik vektor warna dan data spektral yang padat—membuatnya masih memerlukan proses adaptasi dan penyempurnaan lebih lanjut sebelum dapat sepenuhnya menggantikan CRI di pasar luas. Bagi komunitas desain pencahayaan, transisi menuju TM-30 adalah langkah besar menuju penciptaan ruang yang tidak hanya terang, tetapi juga mampu menghadirkan kualitas visual material dan atmosfer ruang secara lebih jujur dan manusiawi.

### 6.3 Sumber Pencahayaan Buatan

Sumber cahaya buatan manusia memiliki keunggulan utama berupa kemampuan untuk dikendalikan sesuai kebutuhan, baik dalam hal waktu penggunaan, intensitas, arah distribusi, maupun kualitas cahaya yang dihasilkan. Fleksibilitas ini menjadikan pencahayaan buatan sebagai elemen yang sangat penting dalam mendukung berbagai aktivitas manusia, khususnya di dalam ruang. Berbagai bentuk awal pencahayaan buatan seperti nyala api dari kayu, minyak, dan gas menunjukkan upaya manusia dalam mengatasi keterbatasan cahaya alami, meskipun masih memiliki keterbatasan dari segi efisiensi, keamanan, dan kenyamanan (Karlen & Benya, 2004).



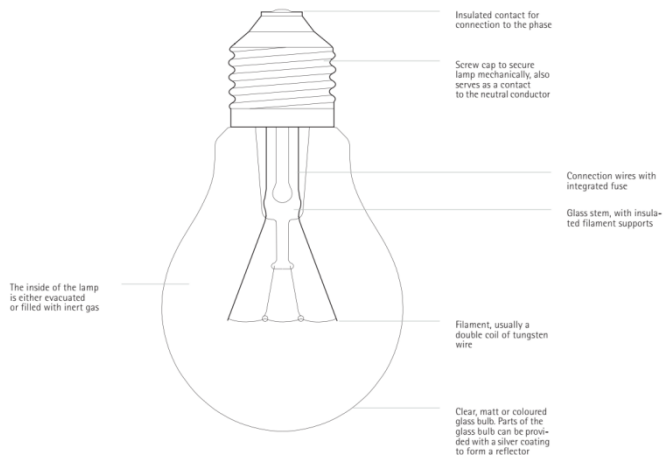
Perkembangan teknologi kemudian menghadirkan lampu listrik sebagai bentuk pencahayaan buatan yang paling dominan dalam lingkungan binaan. Dibandingkan dengan sumber cahaya sebelumnya, lampu listrik menawarkan sejumlah keunggulan signifikan, antara lain ketersediaan yang lebih stabil, tingkat keamanan yang lebih tinggi, tidak menghasilkan residu pembakaran, serta kemudahan dalam pengendalian dan distribusi energi, bahkan dari jarak jauh. Hal ini memungkinkan sistem pencahayaan dirancang secara terintegrasi dengan sistem bangunan, baik secara fungsional maupun estetis. Dalam konteks desain interior dan arsitektur, kehadiran pencahayaan listrik membuka peluang yang luas dalam eksplorasi ruang. Perancang dapat mengatur lapisan pencahayaan (*layering*), menciptakan suasana tertentu (*mood*), menonjolkan elemen desain, serta mendukung kenyamanan visual pengguna. Selain itu, perkembangan teknologi seperti LED dan sistem pencahayaan cerdas (*smart lighting*) semakin memperkuat kemampuan kontrol terhadap pencahayaan, termasuk dalam aspek efisiensi energi dan keberlanjutan.

Sumber cahaya berperforma tinggi menawarkan kemampuan untuk memenuhi kode (standar) pencahayaan dan energi yang berlaku. Sumber yang tersedia mencakup berbagai lampu dan sistem hemat energi seperti LED, fluresen T5, halogen, dan ceramic metal halide (Mills, 2018). Jika digunakan bersama komponen elektronik dan sistem kontrol, sumber-sumber ini dapat dengan mudah mencapai ambang batas *Lighting Power Densities* (Kepadatan Daya Pencahayaan) yang disarankan oleh ASHRAE, baik untuk saat ini maupun di masa depan.

### 6.3.1 Lampu Pijar (*Incandescent Lamps*)

Lampu pijar beroperasi sebagai radiator termal yang menghasilkan cahaya melalui pemanasan kawat filamen tungsten hingga suhu ekstrem (sekitar 3000 K)

menggunakan arus listrik (gambar 6.3). Karena sifatnya sebagai benda padat yang dipanaskan, lampu ini memancarkan spektrum cahaya kontinu yang menjamin reproduksi warna yang sangat baik dengan karakter warna putih hangat. Namun, secara teknis efikasi cahayanya terbatas karena sebagian besar energi listrik diubah menjadi radiasi inframerah, sementara keterbatasan titik leleh material filamen menghalangi peningkatan suhu lebih lanjut untuk mencapai warna cahaya yang lebih dingin.



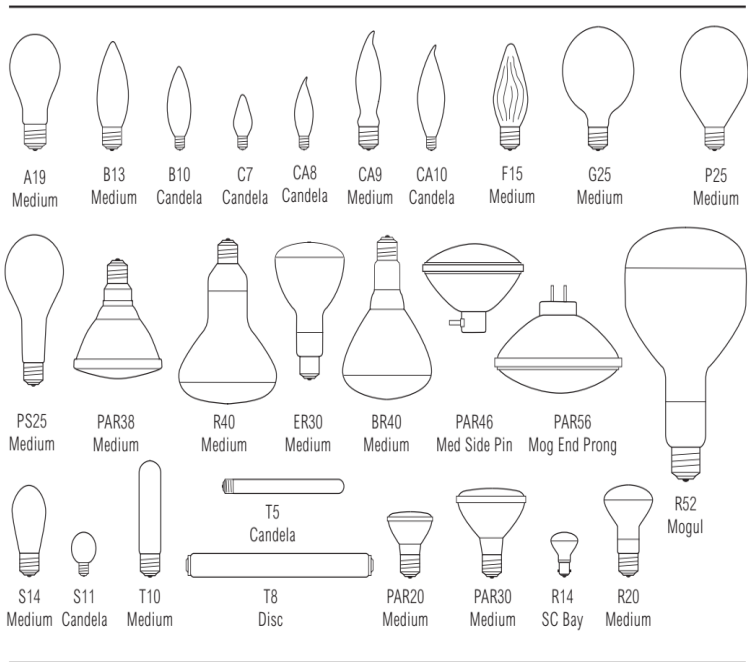
**Gambar 6. 3 Lampu Pijar (*Incandescent Lamp*)**  
(Sumber: Ganslandt & Hofmann, 1992)

Dalam proses produksinya, tungsten dipilih sebagai filamen utama karena titik lelehnya yang sangat tinggi dan laju penguapan yang rendah. Untuk menjaga daya tahan, filamen ditempatkan dalam bola kaca yang divakumkan atau diisi gas inert seperti nitrogen, argon, atau krypton guna mencegah oksidasi serta menghambat penghitaman kaca akibat penguapan tungsten. Penggunaan gas pengisi ini sangat krusial untuk meningkatkan temperatur operasi dan efisiensi cahaya,

meskipun jenis gas tertentu seperti kripton memiliki biaya produksi yang lebih tinggi.

Secara fungsional, lampu pijar memiliki keunggulan sebagai sumber cahaya titik dengan luminansi tinggi yang mampu menciptakan efek kilau, mudah dikendalikan secara optik, serta dapat diredupkan (*dimming*) tanpa perangkat tambahan. Sayangnya, lampu ini memiliki kelemahan pada efikasi cahaya yang rendah dan umur pakai yang relatif pendek serta sangat sensitif terhadap fluktuasi tegangan. Meski demikian, inovasi seperti penggunaan lapisan dikroik dapat mengoptimalkan kinerja lampu dengan memantulkan kembali panas inframerah ke filamen untuk meningkatkan efisiensi hingga 40%.

Bentuk dan ukuran lampu pijar diidentifikasi dengan huruf dan angka (gambar 6.4). Huruf tersebut menunjukkan bentuknya dan angka tersebut menunjukkan diameter maksimum bohlam dalam satuan seperdelapan inci. Misalnya, bohlam A19 berdiameter  $19/8$  ( $2-3/8$ ) inci. Ukuran dudukan lampu pijar yang berbeda adalah Candela, Intermediate, Medium, Mogul, tipe sekrup, dan Side Pin dan Bayonet.

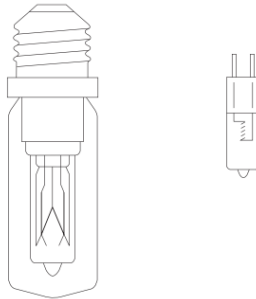


**Gambar 6. 4 Bentuk dan Ukuran Lampu Pijar**  
(Sumber: Mills, 2018)

### 6.3.2 Lampu Halogen (*Halogen Lamps*)

Lampu halogen merupakan pengembangan dari lampu pijar yang diisi dengan sejumlah kecil gas halogen, seperti yodium, pada tekanan internal tinggi untuk meningkatkan efisiensi pencahayaan (gambar 6.5). Interaksi antara filamen tungsten dan gas tersebut menghasilkan suatu siklus regeneratif yang memungkinkan tungsten yang menguap kembali mengendap pada filamen. Mekanisme ini tidak hanya memperpanjang umur lampu, tetapi juga menjaga kejernihan bola kaca dari penghitaman akibat endapan material.

Berbeda dengan lampu pijar konvensional, keterbatasan utama dalam peningkatan efisiensi bukan terletak pada titik leleh tungsten, melainkan pada laju penguapan filamen yang meningkat seiring kenaikan temperatur. Penguapan ini menyebabkan penurunan kinerja melalui penghitaman kaca dan pada akhirnya putusnya filamen. Penambahan gas halogen menjadi solusi teknis untuk mengatasi masalah ini, di mana tungsten yang menguap bereaksi membentuk halida logam yang tidak mengendap pada kaca, kemudian terurai kembali pada area filamen yang lebih panas sehingga material tungsten dapat digunakan kembali.

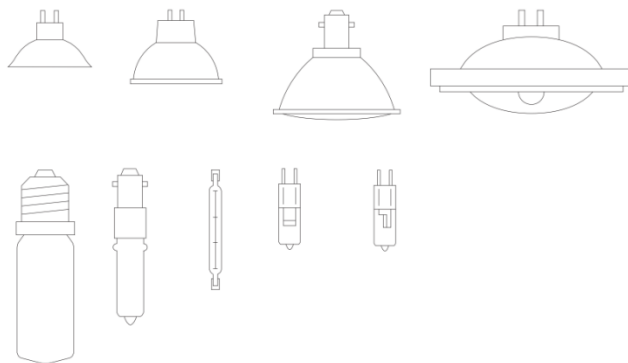


**Gambar 6. 5 Lampu Halogen**  
(Sumber: Ganslandt & Hofmann, 1992)

Agar siklus halogen dapat berlangsung secara efektif, temperatur selubung kaca harus mencapai lebih dari  $250^{\circ}\text{C}$ . Hal ini dicapai dengan penggunaan bola lampu berbahan kaca kuarsa yang berukuran kompak dan dipasang rapat mengelilingi filamen. Desain ini tidak hanya meningkatkan temperatur operasi, tetapi juga menaikkan tekanan gas di dalam lampu, sehingga laju penguapan tungsten dapat ditekan. Dengan kondisi tersebut, lampu halogen dapat beroperasi pada temperatur lebih tinggi dibandingkan lampu pijar biasa,

menghasilkan cahaya dengan efikasi lebih baik dan temperatur warna yang lebih tinggi.

Secara karakteristik, lampu halogen menghasilkan cahaya putih hangat dengan temperatur warna sekitar 3000–3300 K serta memiliki spektrum kontinu yang memberikan reproduksi warna sangat baik. Bentuknya yang kompak menjadikannya efektif sebagai sumber cahaya titik dengan kemampuan menghasilkan efek kilau dan kemudahan pengendalian arah cahaya. Selain itu, efikasi lampu dapat ditingkatkan lebih lanjut melalui penggunaan lapisan dikroik pemantul panas, bahkan pada beberapa jenis seperti lampu halogen inframerah (IR) dapat mencapai efikasi lebih dari 20 lumen per watt. Lampu ini juga memiliki umur pakai lebih panjang, dapat direduplikasi tanpa perangkat tambahan, meskipun pada tipe tegangan rendah memerlukan transformator. Namun demikian, beberapa jenis lampu halogen memiliki keterbatasan dalam posisi pemasangan dan memerlukan pelindung kaca untuk alasan keamanan (gambar 6.6).



**Gambar 6. 6 Jenis Lampu Halogen**  
(Sumber: Ganslandt & Hofmann, 1992)

### 6.3.3 Lampu Neon (*Fluorescent Lamps*)

Lampu neon adalah jenis lampu pelepasan (*discharge*) bertekanan rendah (*low-pressure discharge lamps*) yang memanfaatkan uap merkuri dan gas inert di dalam tabung memanjang (gambar 6.7). Proses pencahayaan dimulai ketika elektroda di kedua ujung tabung dipanaskan untuk melepaskan elektron yang kemudian mengeksitasi uap merkuri hingga menghasilkan radiasi ultraviolet (UV). Lapisan bahan fluoresen (fosfor) di permukaan dalam tabung berfungsi sebagai konverter yang mengubah radiasi UV tersebut menjadi cahaya tampak melalui fenomena fluoresensi.



**Gambar 6. 7 Lampu Neon (*Fluorescent Lamps*)**

(Sumber: Ganslandt & Hofmann, 1992)

Karakteristik cahaya yang dihasilkan lampu neon bersifat menyebar karena dipancarkan dari permukaan tabung yang luas, bukan dari satu titik pusat. Hal ini membuat lampu neon sangat efektif untuk menciptakan pencahayaan yang merata pada area besar dengan bayangan yang lembut, namun kurang ideal untuk pencahayaan aksen atau menonjolkan tekstur material yang mengilap. Melalui kombinasi berbagai bahan pendar, lampu ini dapat menghasilkan berbagai temperatur warna, mulai dari putih hangat (*warm white*), netral, hingga putih siang hari (*daylight*).

Meskipun efisiensi energinya tinggi, kualitas reproduksi warna lampu neon umumnya tidak sempurna karena memiliki spektrum

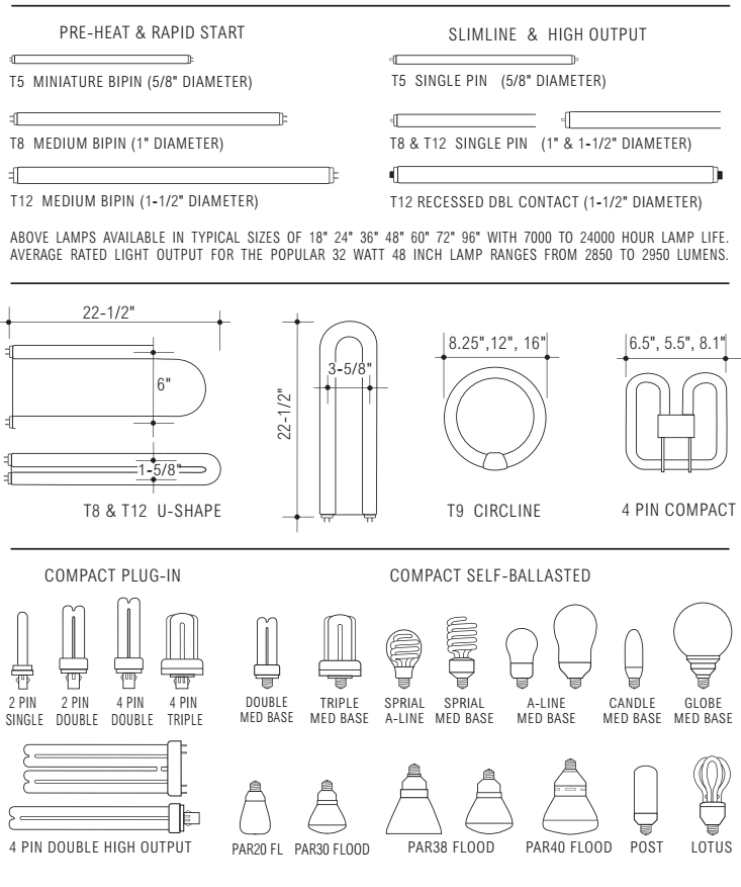
cahaya yang tidak kontinu. Terdapat hubungan timbal balik antara efikasi dan kualitas warna; upaya meningkatkan reproduksi warna biasanya akan menurunkan efikasi cahaya, dan sebaliknya. Untuk mencapai distribusi spektral yang mendekati spektrum kontinu, diperlukan komposisi bahan pendar yang lebih kompleks dan khusus. Dari sisi operasional, lampu neon memiliki umur pakai yang panjang dan efikasi tinggi, meskipun ketahanannya sangat dipengaruhi oleh frekuensi penyalan (*switching*). Pengoperasiannya memerlukan perangkat tambahan berupa *ballast* dan *starter* untuk mengatur aliran listrik dan memulai proses pelepasan gas. Lampu ini tersedia dalam berbagai dimensi tabung (umumnya diameter 16 mm dan 26 mm) serta berbagai bentuk fungsional seperti model U atau cincin, dengan fleksibilitas pemasangan di berbagai posisi dan kemampuan untuk diredupkan (*dimming*).

Lampu neon yang memiliki kualitas reproduksi warna tinggi membutuhkan fosfor berbasis unsur tanah jarang (*rare-earth phosphors*), yang biayanya lebih tinggi dibandingkan fosfor konvensional. Untuk mengatasi hal tersebut, dikembangkan lampu dengan diameter lebih kecil seperti tipe T5 dan T8. Sebagai ilustrasi, lampu T8 dengan diameter 1 inci hanya memerlukan sekitar dua pertiga jumlah fosfor dibandingkan lampu T12 yang berdiameter 1½ inci, sehingga biaya produksinya menjadi lebih rendah. Selain itu, ukuran diameter yang lebih kecil membuat lapisan fosfor berada lebih dekat dengan busur listrik, yang pada akhirnya meningkatkan efisiensi dalam menghasilkan cahaya. Selain lampu neon konvensional, juga terdapat jenis lampu neon kompak.

Lampu neon kompak (*compact fluorescent lamps*) memiliki prinsip kerja yang sama dengan lampu neon konvensional, namun dirancang dalam bentuk yang lebih ringkas, baik berupa satu tabung melengkung



maupun gabungan beberapa tabung pendek. Beberapa tipe dilengkapi selubung kaca luar yang memengaruhi tampilan dan karakteristik pencahayaannya. Secara umum, lampu ini tetap menawarkan efikasi cahaya tinggi dan umur pakai panjang, meskipun efisiensinya sedikit terbatas akibat volume tabung yang lebih kecil. Keunggulan bentuk kompak ini memperluas penggunaannya, tidak hanya pada armatur berkisi, tetapi juga pada armatur reflektor seperti downlight, sehingga memungkinkan pencahayaan terarah untuk menonjolkan objek melalui efek bayangan.



**Gambar 6. 8 Jenis, Bentuk, dan Ukuran Lampu Neon**  
(Sumber: Mills, 2018)

Dari sisi teknis, lampu neon kompak tersedia dalam berbagai konfigurasi, umumnya terdiri dari dua atau empat tabung pelepasan dan memerlukan starter serta ballast untuk beroperasi, dengan beberapa model sudah mengintegrasikan komponen tersebut (gambar 6.8). Tipe dengan starter terintegrasi umumnya tidak dapat diredupkan, sedangkan versi dengan ballast elektronik

dan basis empat pin memungkinkan pengaturan intensitas cahaya. Selain itu, tersedia pula model dengan dudukan ulir yang dapat langsung menggantikan lampu pijar, bahkan dilengkapi penutup kaca tambahan agar tampilannya serupa. Namun, penggunaannya pada armatur lampu pijar perlu diperhatikan karena ukuran lampu yang lebih besar dapat memengaruhi performa dan karakteristik armatur.

#### **6.3.4 Lampu LED (*Light Emitting Diode Lamps*)**

*Light-Emitting Diodes* (LED) telah lama digunakan, terutama sebagai lampu indikator pada sektor otomotif, penerbangan, dan lampu lalu lintas. Perkembangan penting terjadi pada akhir abad ke-20 ketika teknologi memungkinkan LED biru dikonversi menjadi cahaya putih. LED memiliki keunggulan utama berupa efisiensi cahaya yang tinggi dan waktu pakai yang sangat panjang, jauh melampaui lampu pijar, serta dikenal memiliki ketahanan fisik yang baik.

Cahaya pada LED dihasilkan melalui proses elektroluminesensi, yaitu pemancaran cahaya oleh material semikonduktor ketika dialiri arus listrik. Semikonduktor sendiri adalah bahan dengan kemampuan hantar listrik yang dapat dikendalikan. Ketika dua jenis material digabungkan membentuk dioda, arus hanya dapat mengalir satu arah. Saat arus mengalir, elektron tereksitasi dan berpindah antar material dalam chip, melepaskan energi dalam bentuk foton pada titik pertemuan kedua material tersebut.

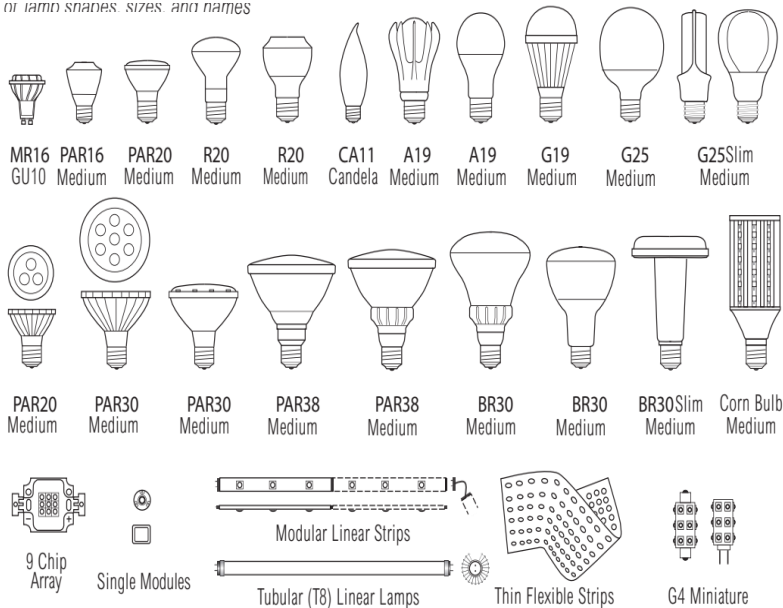
Material semikonduktor dibuat melalui proses doping, yaitu penambahan atom seperti fosfor atau boron ke dalam bahan dasar seperti silikon atau germanium. Proses ini menghasilkan dua jenis lapisan, yaitu p-type yang memiliki kekurangan elektron (hole)

dan bermuatan positif, serta n-type yang kelebihan elektron dan bermuatan negatif. Batas pertemuan keduanya disebut sambungan p-n, yang menjadi lokasi utama terjadinya emisi cahaya saat elektron dan hole bertemu dan melepaskan energi.

Dalam pengoperasiannya, LED memerlukan driver untuk mengubah arus AC menjadi DC bertegangan rendah serta menjaga kestabilan arus. Ketika arus dialirkan, elektron dari lapisan n bergerak menuju lapisan p dan bertemu dengan *hole* di sambungan p-n, menghasilkan cahaya. LED mampu menghasilkan warna yang sangat kuat dan jenuh, meskipun kadang menimbulkan silau. Namun, variasi warna yang luas menjadikannya sumber cahaya yang fleksibel, di mana warna yang dihasilkan ditentukan oleh energi celah pita (*band gap*) dari material semikonduktor yang digunakan.

Lampu LED hadir dalam beragam bentuk dan ukuran, banyak di antaranya dirancang menyerupai sumber cahaya konvensional dengan penyesuaian pada ukuran chip yang kecil, kebutuhan daya listrik, serta sistem pelepasan panas (gambar 6.9). Modul LED tersedia dalam bentuk linier maupun bidang, sehingga memungkinkan integrasi yang baik dengan elemen arsitektural. Susunan LED yang teratur pada strip atau modul mampu menghasilkan pencahayaan yang merata dan menyebar, terutama bila diposisikan dengan tepat terhadap permukaan dan material penutup. Karakteristik ini menjadikan LED sebagai alternatif yang lebih efisien dan ekonomis dibandingkan lampu fluoresen linier.

of lamp shades, sizes, and names



NOTE: LED lamps operate on low voltage or 120 to 277 volts. Some lamps have integrated drivers, others require external drivers, most are dimmable. Lamps shown are only representative of the wide range of currently available lamps and future types and configurations.

HISTORICAL NOTE: In 1962 Nick Holonyak Jr. of General Electric invented the first visible-spectrum LED in the form of a red diode.

**Gambar 6. 9** Jenis, Bentuk dan Ukuran Lampu LED  
(Sumber: Mills, 2018)

Selain itu, penggunaan LED berdaya rendah dengan efisiensi tinggi dapat mengurangi kebutuhan sistem pendingin pada beberapa aplikasi. Banyak modul LED telah dilengkapi dengan driver dan sistem dimming terintegrasi, sehingga mempermudah instalasi sekaligus mendukung sistem pencahayaan berbasis digital. Umumnya beroperasi pada tegangan rendah, LED juga tersedia untuk penggunaan langsung dengan arus AC, serta menawarkan variasi warna cahaya yang luas, mulai dari putih hangat hingga putih dingin dengan rentang temperatur warna sekitar 3000K hingga 5000K.

## 6.4 Tekstur Pencahayaan

Kenyamanan visual serta pengendalian silau tidak hanya ditentukan oleh sumber cahaya, tetapi juga oleh keseluruhan lingkungan pencahayaan, termasuk permukaan arsitektural dan kualitas sistem pencahayaan itu sendiri. Silau pantul muncul sebagai kecerahan berlebih yang tidak terkendali dalam bidang pandang, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, evaluasi desain pencahayaan harus mempertimbangkan karakteristik fisik permukaan, mengingat cahaya baru memiliki peran visual ketika berinteraksi dengan objek atau bidang tertentu. Setiap permukaan memiliki kemampuan berbeda dalam memodifikasi cahaya pantul, sehingga pemahaman terhadap sifat ini menjadi kunci dalam menciptakan kondisi visual yang nyaman dan meminimalkan silau (Mills, 2018).



**Gambar 6. 10 Permukaan Bertekstur yang ditonjolkan oleh Teknik Pencahayaan**  
(Sumber: Innes, 2012)

Secara tidak langsung, cahaya akan sangat berkaitan erat dengan permukaan suatu material. Permukaan material memiliki berbagai macam sifat kasar, halus, mengkilap (*glossy*), dan kusam (*matte*). Variasi tekstur ini perlu menjadi pertimbangan dalam pemilihan jenis dan arah cahaya, agar dapat menonjolkan atau menyamarkan karakter material sesuai kebutuhan, sekaligus mengendalikan potensi silau pada permukaan reflektif tanpa menghilangkan

kesan hidup melalui kilau yang tepat (Innes, 2012) (gambar 6.10).

#### 6.4.1 Permukaan Spekular (*Specular Surfaces*)

Permukaan spekular adalah jenis permukaan yang memantulkan cahaya secara teratur (*regular reflection*), di mana sudut datang cahaya sama dengan sudut pantulnya. Karakteristik ini menyebabkan cahaya dipantulkan dalam satu arah tertentu, sehingga menghasilkan bayangan yang tajam dan refleksi yang jelas, seperti yang terlihat pada cermin, kaca, atau logam yang dipoles.



**Gambar 6. 11 Silau Pada Permukaan Spekular**  
(Sumber: Mills, 2018)

Dalam konteks pencahayaan arsitektural, permukaan spekular memiliki peran penting dalam membentuk kualitas visual ruang. Pantulan yang kuat dapat meningkatkan kecerahan lokal dan menciptakan efek kilau (*sparkle*), namun juga berpotensi menimbulkan silau jika tidak dikendalikan dengan baik. Oleh karena itu, penggunaannya perlu dipertimbangkan

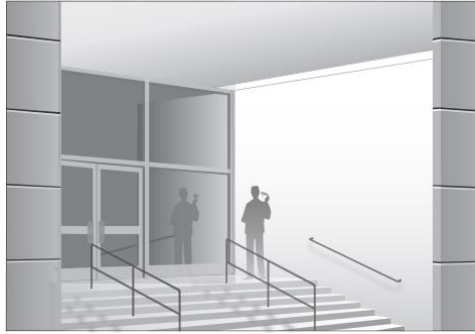


secara hati-hati, terutama dalam kaitannya dengan posisi sumber cahaya dan sudut pandang pengguna, agar tetap mendukung kenyamanan visual sekaligus memperkaya ekspresi ruang.

Hal ini menjadikan permukaan spekulat bernilai dalam penggunaan sebagai elemen reflektif pada lumener untuk mengendalikan arah ulang cahaya. Namun, penggunaan material yang dipol atau bersifat spekulat pada sebagian besar permukaan arsitektural dapat menimbulkan permasalahan yang perlu dipertimbangkan dalam perancangan pencahayaan. Ilustrasi menunjukkan kondisi di mana permukaan vertikal yang mengilap menampilkan pantulan dari lumener (gambar 6.11)

#### **6.4.2 Permukaan Difus (*Diffuse Surfaces*)**

Permukaan difus tidak menghasilkan pantulan berupa bayangan yang jelas, sorotan tajam, maupun garis-garis terang sebagaimana pada permukaan spekulat. Meskipun demikian, karakteristiknya yang memantulkan cahaya secara merata ke berbagai arah dapat tetap menimbulkan gangguan visual. Hal ini disebabkan oleh tingkat kecerahan yang relatif seragam dari berbagai sudut pandang, sehingga menciptakan area silau yang lebih luas dan menyebar, meskipun tidak bersifat tajam atau terfokus.



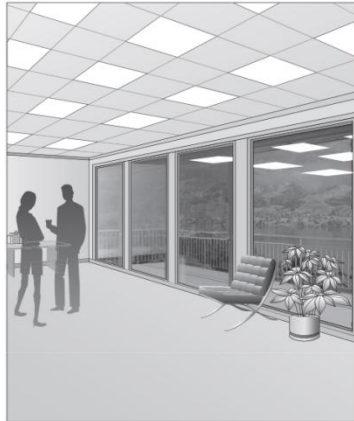
**Gambar 6. 12 Silau Pada Permukaan Difus**  
(Sumber: Mills, 2018)

Di sisi lain, sifat pantulan yang menyebar ini justru menjadi keunggulan dalam konteks perancangan arsitektur, terutama ketika tujuan desain menekankan pada keseragaman distribusi cahaya. Permukaan difus sangat efektif digunakan pada bidang-bidang utama untuk menciptakan pencahayaan yang lembut dan merata, serta dapat diintegrasikan secara optimal dalam berbagai elemen pencahayaan bercahaya guna menghasilkan kualitas visual ruang yang lebih nyaman dan terkendali (gambar 6.12).

#### **6.4.3 Permukaan Transparan (*Transparent Surfaces*)**

Pantulan cahaya dari armatur pencahayaan pada permukaan kaca seperti partisi, jendela, dan pintu dapat menimbulkan gangguan visual, terutama ketika diperlukan visibilitas yang jelas ke area di balik kaca, baik untuk keperluan komunikasi maupun untuk menikmati pemandangan luar. Kondisi ini menjadi lebih signifikan pada malam hari karena sebagian besar cahaya yang mengenai kaca akan dipantulkan kembali, sehingga permukaan kaca berperilaku seperti cermin parsial yang mengurangi kejernihan pandangan.

Untuk mempertahankan kesan transparansi, tingkat pencahayaan di area yang berada di balik kaca harus setara atau lebih terang dibandingkan area tempat pengamat berada. Jika tidak, pantulan dari sumber cahaya di dalam ruang akan lebih dominan dan mengaburkan pandangan ke luar, seperti terlihat pada kasus di mana lanskap dan area teras tertutup sebagian oleh refleksi lampu plafon (gambar 6.13). Oleh karena itu, pemahaman terhadap fenomena ini menjadi aspek penting dalam perancangan pencahayaan, khususnya dalam menentukan posisi dan arah armatur agar tidak mengganggu kualitas visual ruang.



**Gambar 6. 13 Silau Pantulan pada Permukaan Transparan**

(Sumber: Mills, 2018)

## 6.5 Distribusi Pencahayaan Interior

Klasifikasi distribusi pencahayaan dalam ruang interior didasarkan pada bagaimana fluks cahaya dari armatur didistribusikan ke arah bidang kerja (*task area*) dan ke permukaan ruang seperti plafon serta dinding. Pendekatan ini sangat penting karena memengaruhi kenyamanan visual,

tingkat silau (*glare*), kontras, bayangan, serta persepsi suasana ruang. Secara umum, distribusi cahaya dibagi menjadi beberapa kategori utama: *direct lighting* (langsung), *Indirect lighting* (tidak langsung), dan *diffuse lighting*, yang masing-masing memiliki karakteristik, kelebihan, serta keterbatasan tersendiri dalam penerapannya.

### 6.5.1 Pencahayaan Langsung (*Direct Lighting*)

Pencahayaan Langsung (*direct lighting*) adalah metode distribusi cahaya di mana sebagian besar fluks cahaya (sekitar 90–100%) diarahkan langsung ke bidang kerja atau objek tanpa melalui pantulan terlebih dahulu (gambar 6.14). Sistem ini umumnya menggunakan armatur seperti *downlight*, *spotlight*, *track light*, atau lampu gantung dengan distribusi cahaya ke bawah. Dalam praktiknya, *direct lighting* sering menjadi tulang punggung pencahayaan karena mampu memberikan tingkat iluminasi yang tinggi secara efisien, sehingga sangat efektif untuk memenuhi kebutuhan visual dasar dalam berbagai ruang, terutama yang menuntut ketelitian seperti kantor, ruang kelas, studio kerja, hingga area komersial.



**Gambar 6. 14 Pencahayaan Langsung (*Direct Lighting*)**  
(Sumber: Du, 2011)

Dari segi kualitas visual, *direct lighting* memiliki karakter cahaya yang tegas dan terarah. Hal ini menghasilkan kontras yang lebih kuat antara area terang dan gelap, serta bayangan yang lebih jelas. Kondisi ini dikenal sebagai modelling, yaitu kemampuan cahaya dalam menonjolkan bentuk, volume, dan tekstur suatu objek. Oleh karena itu, metode ini sangat efektif untuk memperjelas struktur permukaan, menonjolkan detail material, dan menciptakan dimensi visual pada objek maupun elemen arsitektural. Namun, karakter ini juga menjadi kelemahan jika tidak dikendalikan dengan baik,

karena dapat menimbulkan silau (*glare*) dan bayangan tajam yang mengganggu kenyamanan visual.

Dalam perancangan, terdapat beberapa aspek penting yang harus diperhatikan agar *direct lighting* bekerja optimal. Pertama adalah arah dan sudut pencahayaan, yang menentukan bagaimana bayangan terbentuk dan apakah cahaya mengenai mata pengguna secara langsung. Kedua adalah kontrol silau, yang dapat dilakukan melalui penggunaan *louvres*, diffuser, reflektor, atau penempatan armatur di luar garis pandang langsung. Ketiga adalah uniformitas pencahayaan, karena *direct lighting* cenderung menciptakan distribusi cahaya yang tidak merata jika hanya mengandalkan satu titik sumber cahaya. Oleh karena itu, sering kali diperlukan beberapa armatur dengan jarak dan pola tertentu untuk mencapai distribusi yang seimbang.

Keunggulan utama *direct lighting* terletak pada efisiensi energi dan fleksibilitas desain. Karena cahaya tidak banyak terbuang melalui pantulan, sistem ini membutuhkan daya yang relatif lebih rendah untuk mencapai tingkat terang tertentu. Selain itu, *direct lighting* memungkinkan penataan pencahayaan yang lebih bebas dan terarah, sehingga perancang dapat menyesuaikan fokus cahaya sesuai kebutuhan aktivitas atau zonasi ruang. Hal ini juga mendukung konsep *layered lighting*, di mana pencahayaan langsung dikombinasikan dengan pencahayaan tidak langsung atau aksen untuk menciptakan kualitas ruang yang lebih kaya.

Dalam konteks desain interior modern, *direct lighting* jarang digunakan secara tunggal. Untuk menghindari kesan ruang yang keras dan kontras berlebihan, metode ini biasanya dipadukan dengan *indirect* atau *diffuse lighting* guna menyeimbangkan

distribusi cahaya. Kombinasi ini memungkinkan terciptanya ruang yang tidak hanya terang secara fungsional, tetapi juga nyaman secara visual dan estetis. Dengan pemahaman yang tepat, *direct lighting* dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam membentuk karakter ruang, mempertegas elemen desain, serta meningkatkan kualitas pengalaman pengguna dalam suatu interior.

### 6.5.2 Pencahayaan Tidak Langsung (*Indirect Lighting*)

Pencahayaan tidak langsung (*indirect lighting*) adalah metode distribusi cahaya di mana sebagian besar fluks cahaya (sekitar 90–100%) diarahkan terlebih dahulu ke permukaan reflektif seperti plafon atau dinding, kemudian dipantulkan kembali ke dalam ruang (gambar 6.15). Dengan cara ini, sumber cahaya tidak terlihat secara langsung oleh mata, sehingga menghasilkan pencahayaan yang lembut, merata, dan minim bayangan tajam. Armatur yang umum digunakan antara lain *cove lighting* (lampu tersembunyi di balik drop ceiling), *uplight* (lampu yang mengarah ke atas), *wall washer*, serta berbagai bentuk *concealed lighting* yang terintegrasi dalam elemen arsitektural.



**Gambar 6. 15 Pencahayaan Tidak Langsung (*Indirect Lighting*)**

(Sumber: Du, 2011)

Karakter utama *Indirect lighting* adalah kualitas visualnya yang sangat nyaman. Karena cahaya telah dipantulkan, intensitasnya menjadi lebih tersebar sehingga mengurangi risiko silau (*glare*) dan kontras berlebihan. Hal ini membuat metode ini sangat cocok untuk ruang yang mengutamakan kenyamanan dan relaksasi seperti ruang tamu, kamar tidur, hotel, restoran, hingga ruang publik tertentu. Selain itu, *Indirect lighting* juga mampu “mengangkat” plafon secara visual, membuat ruang terasa lebih luas, ringan, dan elegan. Efek ini sangat bergantung pada reflektansi permukaan—plafon berwarna terang dan halus akan memantulkan cahaya lebih baik dibandingkan permukaan gelap atau bertekstur kasar.

Namun, *Indirect lighting* memiliki konsekuensi dari segi efisiensi. Karena cahaya mengalami proses



pantulan, sebagian energi akan diserap oleh permukaan, sehingga tingkat iluminasi yang sampai ke bidang kerja lebih rendah dibandingkan *direct lighting* dengan daya yang sama. Oleh karena itu, desain harus mempertimbangkan jumlah armatur, daya lampu, serta kualitas permukaan reflektif agar hasil pencahayaan tetap mencukupi. Selain itu, kontrol distribusi cahaya menjadi penting agar tidak terjadi “hot spot” pada plafon atau distribusi yang tidak merata.

Dalam praktik desain interior, *Indirect lighting* jarang berdiri sendiri sebagai satu-satunya sumber cahaya, terutama pada ruang yang membutuhkan aktivitas visual detail. Biasanya, metode ini dikombinasikan dengan *task lighting* atau *accent lighting* untuk melengkapi kebutuhan fungsional. Misalnya, pencahayaan tidak langsung digunakan sebagai *ambient lighting* untuk menciptakan suasana, sementara pencahayaan langsung ditambahkan pada area kerja atau objek tertentu. Pendekatan ini dikenal sebagai *layered lighting*, yang memungkinkan keseimbangan antara kenyamanan visual, efisiensi, dan ekspresi estetika.

Selain aspek fungsional, *Indirect lighting* juga memiliki peran kuat dalam membentuk atmosfer dan pengalaman ruang. Dengan penempatan yang tepat, cahaya dapat “membingkai” elemen arsitektur, menonjolkan garis desain, atau bahkan menciptakan ilusi visual tertentu seperti *floating ceiling* atau dinding yang tampak melayang. Dalam perkembangan teknologi modern, penggunaan LED strip semakin mempermudah implementasi *Indirect lighting* karena fleksibel, hemat energi, dan dapat dikontrol intensitas serta warnanya. Dengan perencanaan yang matang, *Indirect lighting* menjadi salah satu metode paling efektif untuk

menciptakan ruang interior yang nyaman, elegan, dan berkarakter.

### 6.5.3 Pencahayaan Menyebar (*Diffuse Lighting*)

Pencahayaan menyebar (*diffuse lighting*) adalah metode distribusi cahaya di mana fluks cahaya disebarkan secara merata ke berbagai arah melalui media penyebar (*diffuser*), sehingga tidak ada arah cahaya yang dominan. Berbeda dengan *direct* atau *indirect lighting* yang memiliki orientasi jelas (ke bawah atau ke atas), *diffuse lighting* menghasilkan pencahayaan yang homogen dengan distribusi relatif seimbang (umumnya sekitar 40–60% ke atas dan ke bawah). Armatur yang umum digunakan meliputi lampu dengan penutup opal, kaca buram, panel LED, lampu globe, serta luminaire dengan diffuser akrilik yang berfungsi menyebarkan cahaya agar tidak terfokus pada satu titik (gambar 6.16).



**Gambar 6. 16 Pencahayaan Menyebar (*Diffuse Lighting*)**

(Sumber: (Du, 2011))

Karakter utama *diffuse lighting* adalah kualitas cahayanya yang lembut, merata, dan minim bayangan tajam. Karena cahaya tersebar ke segala arah, kontras

antar area menjadi rendah sehingga menciptakan kenyamanan visual yang tinggi. Metode ini sangat efektif untuk mengurangi silau (*glare*), terutama karena sumber cahaya “disamarkan” oleh material diffuser. Oleh karena itu, *diffuse lighting* sering digunakan sebagai pencahayaan umum (*ambient lighting*) pada ruang yang membutuhkan suasana netral dan nyaman, seperti ruang hunian, koridor, ruang tunggu, fasilitas kesehatan, hingga ruang publik.

Namun, karena sifatnya yang tidak terarah, *diffuse lighting* memiliki keterbatasan dalam hal penegasan bentuk dan detail. Bayangan yang dihasilkan sangat lemah atau hampir tidak ada, sehingga objek dapat terlihat “datar” dan kurang memiliki dimensi visual (*poor modelling*). Hal ini membuat metode ini kurang ideal untuk aktivitas yang membutuhkan fokus tinggi atau penonjolan tekstur dan bentuk, seperti membaca detail halus atau menampilkan karya seni. Oleh karena itu, dalam banyak kasus, *diffuse lighting* perlu dikombinasikan dengan *direct* atau *accent lighting* untuk memberikan keseimbangan antara kenyamanan dan ketajaman visual.

Dalam perancangan, efektivitas *diffuse lighting* sangat bergantung pada kualitas material diffuser dan desain armatur. Diffuser yang baik harus mampu menyebarkan cahaya secara merata tanpa mengurangi efisiensi secara signifikan. Selain itu, faktor seperti tingkat transparansi, warna material, dan distribusi internal cahaya juga memengaruhi hasil akhir. Dengan perkembangan teknologi LED, *diffuse lighting* kini semakin efisien dan fleksibel, terutama melalui penggunaan panel LED dan lampu dengan distribusi cahaya merata. Jika dirancang dengan tepat, *diffuse lighting* dapat menciptakan lingkungan yang nyaman, bebas silau, dan secara visual tenang, menjadikannya

elemen penting dalam strategi pencahayaan interior modern.

## 6.6 Jenis Pencahayaan

Dalam desain pencahayaan interior, pengelompokan jenis pencahayaan seperti *general lighting*, *washlighting*, *accentuation*, *projection*, dan *orientation lighting* didasarkan pada fungsi serta dampak visual yang dihasilkan terhadap ruang dan penggunaannya. Setiap jenis memiliki peran spesifik dalam membentuk bagaimana cahaya bekerja di dalam ruang—baik sebagai sumber penerangan utama, penegas elemen arsitektural, pembentuk suasana, maupun sebagai alat bantu orientasi. Pendekatan ini menunjukkan bahwa pencahayaan bukan sekadar aspek teknis untuk memenuhi kebutuhan terang, tetapi juga merupakan elemen desain yang mampu memengaruhi persepsi ruang, kenyamanan visual, serta pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Kelima jenis pencahayaan tersebut bekerja melalui prinsip distribusi cahaya, arah pencahayaan, serta intensitas yang berbeda-beda. *General lighting* berfungsi sebagai dasar penerangan yang merata, sementara *washlighting* menitikberatkan pada pencahayaan bidang vertikal untuk meningkatkan persepsi terang dan memperluas kesan ruang. Di sisi lain, *accentuation* menghadirkan fokus visual dengan menonjolkan objek tertentu melalui kontras cahaya, sedangkan *projection* memanfaatkan cahaya sebagai media ekspresi visual yang dapat menciptakan pola, tekstur, atau efek dinamis pada permukaan. Adapun *orientation lighting* lebih berorientasi pada fungsi navigasi dan keselamatan, dengan membantu pengguna memahami arah, jalur, serta batas ruang, terutama dalam kondisi minim pencahayaan.

Penting untuk dipahami bahwa kelima pendekatan ini tidak digunakan secara terpisah, melainkan dikombinasikan dalam suatu strategi yang dikenal sebagai *layered lighting*. Melalui pendekatan ini, perancang dapat menciptakan komposisi pencahayaan yang seimbang antara fungsi dan estetika, di mana setiap jenis pencahayaan saling melengkapi untuk menghasilkan ruang yang tidak hanya terang, tetapi juga memiliki kedalaman visual, hierarki, dan suasana yang sesuai dengan kebutuhan. Dengan penerapan yang tepat, pencahayaan mampu memperkuat karakter arsitektur, meningkatkan kenyamanan pengguna, serta menciptakan pengalaman ruang yang lebih kaya dan bermakna.

Sebagai pendekatan desain yang baik, penting untuk terlebih dahulu mengeksplorasi teknik-teknik pencahayaan yang tidak lazim sebelum kembali pada solusi standar. Hal ini membantu menghindari kecenderungan menggunakan pendekatan generik seperti *downlight* tersembunyi secara berlebihan tanpa pertimbangan kritis. Dengan membuka wawasan terhadap berbagai kemungkinan sumber dan arah cahaya, perancang dapat menghasilkan solusi yang lebih kreatif, kontekstual, dan responsif terhadap karakter ruang. Pada akhirnya, keberhasilan pencahayaan interior tidak hanya ditentukan oleh seberapa terang suatu ruang, tetapi oleh bagaimana cahaya tersebut ditempatkan, dirasakan, dan berinteraksi dengan elemen-elemen di dalamnya.

### 6.6.1 Pencahayaan Umum (*General Lighting*)

*General lighting* adalah pencahayaan dasar yang berfungsi menerangi seluruh ruang secara merata sehingga pengguna dapat beraktivitas dengan aman dan nyaman. Pencahayaan ini biasanya menjadi lapisan utama (*ambient lighting*) dalam suatu ruang dan menentukan tingkat iluminasi keseluruhan. Sumbernya dapat berupa *downlight*, panel LED, atau lampu gantung dengan distribusi luas.

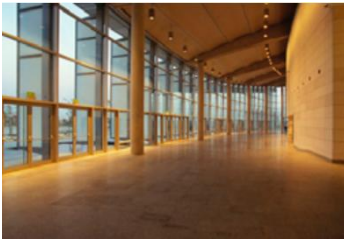
Karakter utama general lighting adalah distribusi cahaya yang relatif homogen dan tidak terlalu kontras. Namun, jika hanya mengandalkan jenis ini, ruang bisa terasa datar dan kurang memiliki dimensi visual. Oleh karena itu, general lighting biasanya dikombinasikan dengan jenis pencahayaan lain untuk menciptakan kedalaman dan fokus visual.

Pencahayaan umum (*general lighting*) mengacu pada penerangan yang merata, biasanya terkait dengan bidang kerja horizontal (ERCO, 2026). Aspek kuantitatif sering menjadi pertimbangan utama di tempat kerja atau pada area sirkulasi pejalan kaki. Pencahayaan langsung (*direct lighting*) memungkinkan adanya cahaya tersebar maupun cahaya terarah. Sebaliknya, pencahayaan tidak langsung (*indirect lighting*) menghasilkan cahaya yang sangat merata dan lembut. Terdapat empat teknik yang bisa diaplikasikan ke dalam desain yaitu: pencahayaan langsung dan terarah (*direct-aimed*); pencahayaan langsung menyebar (*direct diffuse*); pencahayaan tidak langsung (*indirect*); dan pencahayaan langsung-tidak langsung (*direct indirect*).

- **Pencahayaan Langsung dan Terarah (*direct-aimed*)**

Pencahayaan umum yang bersifat langsung dan terarah tidak hanya menghasilkan tingkat iluminasi yang merata pada bidang kerja horizontal, tetapi juga berperan penting dalam memastikan keterbacaan ruang secara keseluruhan (gambar 6.17). Dengan distribusi cahaya yang cukup dan terkontrol, elemen-elemen arsitektural seperti dinding, plafon, serta furnitur tetap terlihat jelas, sehingga membantu pengguna memahami struktur dan batas ruang dengan baik. Kondisi ini mendukung kemampuan orientasi visual, baik

untuk bergerak, beraktivitas, maupun berinteraksi di dalam ruang, terutama pada area kerja atau sirkulasi yang membutuhkan kejelasan pandangan. Selain itu, pencahayaan yang terarah juga memungkinkan pengendalian bayangan dan kontras secara lebih efektif, sehingga aktivitas dapat dilakukan dengan nyaman tanpa gangguan visual yang signifikan, sekaligus tetap mempertahankan kualitas ruang yang fungsional dan efisien.



**Gambar 6. 17 Pencahayaan Langsung dan Terarah**  
(Sumber: *ERCO*, 2026)

- **Pencahayaan Langsung Menyebar (*direct diffuse*)**



**Gambar 6. 18 Pencahayaan Langsung Menyebar (*Direct Diffuse*)**

(Sumber: *ERCO*, 2026)

Pencahayaan umum langsung yang bersifat menyebar menghasilkan distribusi cahaya yang merata pada bidang kerja horizontal dengan tingkat kontras yang rendah, sehingga menciptakan kondisi visual yang nyaman dan stabil bagi pengguna (gambar 6.18). Karakter difus pada cahaya membantu mengurangi bayangan tajam dan silau, sehingga objek, permukaan, serta elemen arsitektural dalam ruang dapat terlihat dengan jelas tanpa gangguan visual yang signifikan. Dengan kondisi pencahayaan seperti ini, pengguna dapat dengan mudah memahami tata ruang, mengenali batas-batas arsitektur, serta melakukan orientasi dan pergerakan secara aman. Selain itu, kualitas cahaya yang lembut namun tetap cukup terang mendukung berbagai aktivitas sehari-hari, baik



yang bersifat umum maupun spesifik, sehingga ruang tidak hanya berfungsi secara optimal, tetapi juga memberikan kenyamanan visual yang konsisten dalam jangka waktu penggunaan yang panjang.

- **Pencahayaan Tidak Langsung (*indirect*)**



**Gambar 6. 19 Pencahayaan Tidak Langsung (*Indirect*)**  
(Sumber: *ERCO*, 2026)

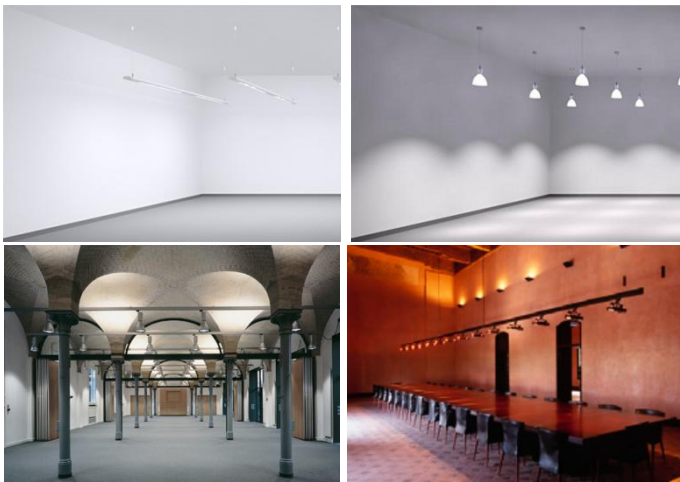
Pencahayaan tidak langsung memanfaatkan plafon, dinding, atau permukaan lain sebagai reflektor sekunder untuk memantulkan cahaya kembali ke dalam ruang, sehingga menghasilkan pencahayaan yang lembut dan merata serta memberikan kesan ruang yang lebih terbuka (gambar 6.19). Cahaya yang bersifat difus ini menghasilkan bayangan yang minimal dan kemampuan pembentukan bentuk (*modelling*) yang lemah, sehingga ruang cenderung memiliki diferensiasi visual yang lebih rendah jika hanya mengandalkan metode ini. Dibandingkan dengan

pencahayaan langsung, sistem ini membutuhkan fluks cahaya yang lebih besar untuk mencapai tingkat iluminasi yang sama pada bidang kerja, sehingga kualitas reflektansi permukaan menjadi sangat penting—permukaan dengan warna terang dan sifat reflektif tinggi akan meningkatkan efektivitas pencahayaan. Selain itu, pencahayaan tidak langsung mampu mengurangi silau baik langsung maupun tidak langsung, sehingga meningkatkan kenyamanan visual. Untuk mencapai distribusi cahaya yang optimal, ruang harus memiliki tinggi yang cukup, dan armatur sebaiknya dipasang di atas garis pandang dengan jarak minimal sekitar 0,8 meter dari plafon, tergantung pada tingkat keseragaman yang diinginkan. Metode ini sangat sesuai diterapkan pada area kerja, ruang multifungsi, serta area sirkulasi pejalan kaki, dengan penggunaan armatur seperti struktur pencahayaan terintegrasi dan *uplight* yang mampu mendukung distribusi cahaya secara efektif.

- **Pencahayaan Langsung-Tidak Langsung (*direct indirect*)**

Pencahayaan langsung-tidak langsung merupakan kombinasi antara pencahayaan langsung dan tidak langsung yang bekerja secara simultan untuk menerangi bidang kerja horizontal sekaligus memanfaatkan plafon atau dinding sebagai permukaan refleksi (gambar 6.20). Pendekatan ini tidak hanya menghasilkan tingkat iluminasi yang memadai, tetapi juga menciptakan kesan ruang yang lebih terbuka melalui penerangan pada bidang-bidang pembatas ruang. Seiring dengan meningkatnya tinggi ruang, tingkat keseragaman pencahayaan pada bidang kerja juga semakin baik, sementara keberadaan cahaya

terarah memungkinkan objek dan tekstur permukaan terlihat lebih jelas dan berdimensi. Untuk mencapai hasil yang optimal, permukaan reflektor sekunder seperti plafon dan dinding harus memiliki reflektansi yang tinggi, dan jarak armatur dari plafon perlu diperhatikan karena semakin jauh posisinya, semakin merata distribusi cahaya pada plafon. Selain itu, sistem ini dikenal memiliki efisiensi energi yang baik, terutama ketika menggunakan lampu fluoresen. Pencahayaan jenis ini sangat sesuai untuk berbagai fungsi ruang seperti area kerja, ruang multifungsi, dan area sirkulasi pejalan kaki, dengan penggunaan armatur seperti struktur pencahayaan terintegrasi dan lampu gantung (*pendant downlight*) yang mendukung distribusi cahaya secara seimbang antara arah langsung dan tidak langsung.



**Gambar 6. 20 Pencahayaan Langsung-Tidak Langsung  
(*Direct Indirect*)**  
(Sumber: *ERCO*, 2026)

### 6.6.2 Washlighting

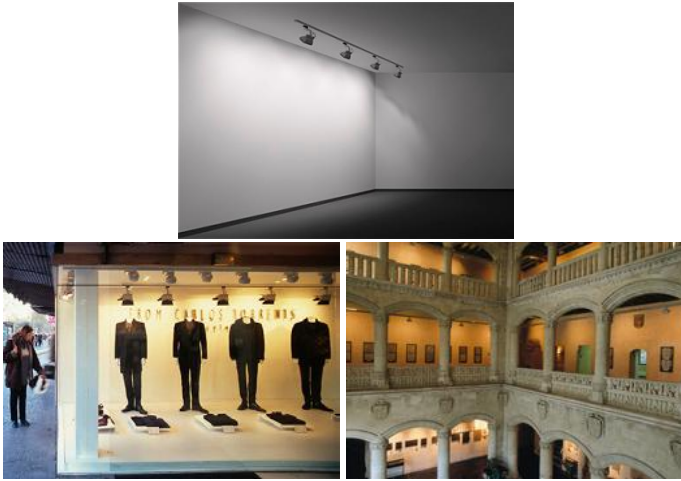
Pencahayaan *washlighting* merupakan pendekatan pencahayaan yang berfokus pada hubungan antara cahaya dengan elemen arsitektural serta objek dalam ruang. Tujuan utamanya adalah menegaskan proporsi ruang, memperjelas batas-batas arsitektur, serta meningkatkan keterbacaan visual terhadap bidang-bidang utama seperti dinding dan permukaan horizontal. Dengan menerangi permukaan secara merata, washlighting mampu menciptakan kesan ruang yang lebih terang, luas, dan terstruktur dengan baik. Teknik ini sangat efektif dalam menampilkan kualitas visual ruang secara keseluruhan tanpa menonjolkan titik tertentu, sehingga sering digunakan pada ruang presentasi, galeri, koridor, maupun area publik yang membutuhkan distribusi cahaya yang seragam.

Dalam penerapannya, washlighting menggunakan armatur seperti lampu sorot (*floodlight*) dengan distribusi cahaya tertentu. Lampu sorot simetris biasanya digunakan untuk menerangi permukaan horizontal atau memberikan pencahayaan umum pada area tertentu, sedangkan lampu sorot asimetris dirancang khusus untuk menghasilkan distribusi intensitas cahaya yang lebih merata pada permukaan vertikal seperti dinding. Karakter distribusi ini memungkinkan pencahayaan yang konsisten tanpa gradien terang-gelap yang tajam, sehingga permukaan terlihat halus dan homogen.

Jenis ini sangat efektif dalam meningkatkan persepsi terang ruang karena mata manusia lebih sensitif terhadap bidang vertikal. Selain itu, washlighting dapat memperluas kesan ruang secara visual dan menonjolkan batas arsitektural. Biasanya menggunakan

armatur seperti wall washer atau lampu linear yang ditempatkan dekat dinding dengan sudut tertentu.

- ***Washlighting Simetris***



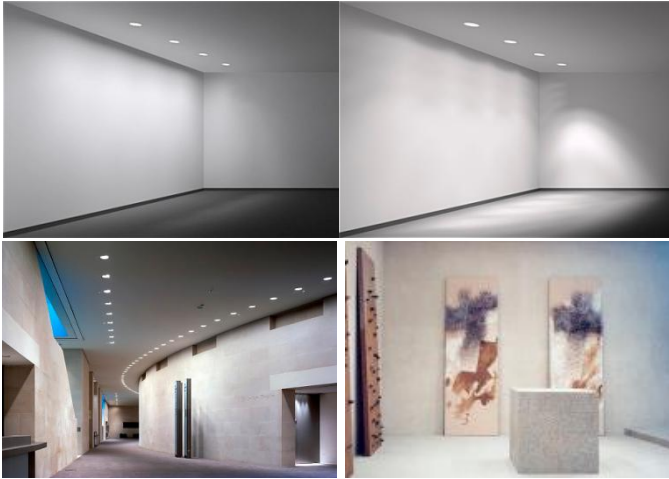
**Gambar 6. 21 *Washlighting Simetris***  
(Sumber: *ERCO*, 2026)

*Washlighting* simetris menghasilkan pencahayaan yang merata pada objek atau permukaan dengan tingkat keseragaman yang tinggi serta gradasi intensitas cahaya yang lembut, sehingga tidak menimbulkan kontras tajam (gambar 6.21). Teknik ini efektif dalam menonjolkan area tertentu dalam ruang dengan cara yang halus dan menyeluruh, menjadikan permukaan terlihat bersih, terang, dan mudah dibaca secara visual. Cahaya terarah yang digunakan juga memberikan kemampuan pembentukan bentuk (*modelling*) yang baik, sehingga detail bentuk dan struktur permukaan dapat terlihat jelas tanpa kehilangan kenyamanan visual. Selain itu, washlighting sering dimanfaatkan

sebagai latar belakang yang netral untuk mendukung pencahayaan aksen, sehingga objek utama tetap dapat menonjol dengan kontras yang terkontrol.

Dalam penerapannya, penggunaan lampu sorot (*floodlight*) yang dipasang pada sistem rel (*track*) memberikan fleksibilitas tinggi dalam penempatan dan pengaturan arah cahaya sesuai kebutuhan ruang. Hal ini memungkinkan penyesuaian pencahayaan secara dinamis, terutama pada ruang yang bersifat adaptif. Washlighting banyak digunakan pada berbagai fungsi ruang seperti pameran, museum, area penjualan, ruang presentasi, serta ruang multifungsi, di mana kualitas pencahayaan yang merata dan representatif sangat dibutuhkan. Dengan perencanaan yang tepat, teknik ini tidak hanya meningkatkan visibilitas, tetapi juga memperkuat karakter visual ruang dan mendukung pengalaman pengguna secara optimal.

- ***Washlighting Asimetris***



**Gambar 6.22** *Washlighting Asimetris*  
(Sumber: ERCO, 2026)

Pencahayaan washlighting asimetris merupakan teknik pencahayaan yang dirancang untuk menerangi permukaan—terutama bidang vertikal seperti dinding—secara merata dengan distribusi cahaya yang terarah (gambar 6.22). Dalam konteks pencahayaan arsitektural, teknik ini dikenal sebagai *wallwashing* dan memiliki peran penting dalam menonjolkan karakter fisik serta batas-batas ruang. Dengan menerangi dinding secara konsisten, ruang akan terasa lebih luas dan terbuka karena bidang vertikal menjadi lebih terang dan dominan dalam persepsi visual. Penggunaan armatur berbentuk titik (*spot*) cenderung menghasilkan kilau yang lebih tinggi dan efek visual yang lebih dinamis pada permukaan, sedangkan armatur linear memberikan tingkat keseragaman yang lebih baik dan tampilan yang

lebih halus. Selain itu, pencahayaan ini juga mampu memperjelas zonasi ruang dengan mendefinisikan area tertentu sehingga menarik perhatian pengguna secara visual.

Lebih lanjut, *washlighting* asimetris tidak hanya berfungsi sebagai pencahayaan utama, tetapi juga dapat digunakan sebagai latar belakang untuk pencahayaan aksen maupun sebagai pencahayaan ambient pada area kerja. Hal ini menjadikannya sangat fleksibel dalam berbagai aplikasi ruang seperti pameran, museum, area penjualan, ruang presentasi, hingga ruang multifungsi. Untuk mencapai distribusi intensitas cahaya yang optimal dan merata, penempatan armatur harus dirancang secara tepat, baik dari segi jarak, sudut, maupun ketinggian pemasangan. Armatur yang umum digunakan antara lain *wallwasher spotlight*, *washlights*, *wallwashers*, *uplights*, serta armatur perimeter yang ditempatkan di sepanjang batas ruang.

### 6.6.3 Penekanan (*Accentuation*)

Pencahayaan *accentuation* merupakan teknik pencahayaan yang difokuskan untuk menonjolkan objek tertentu atau elemen arsitektural dalam suatu ruang, sehingga objek tersebut menjadi pusat perhatian visual (gambar 6.23). Melalui pengaturan intensitas cahaya yang lebih tinggi dibandingkan lingkungan sekitarnya, teknik ini menciptakan kontras yang jelas dan membantu membangun hierarki visual antar elemen dalam ruang. Dengan demikian, pengguna dapat dengan mudah mengenali bagian mana yang paling penting untuk diperhatikan, baik itu karya seni, detail material, tekstur dinding, maupun elemen desain tertentu.



Selain meningkatkan visibilitas, juga berperan dalam memperkuat karakter ruang dan menyampaikan pesan atau narasi visual yang diinginkan oleh perancang.

Dalam penerapannya, pencahayaan penekanan biasanya menggunakan sumber cahaya terarah seperti *spotlight* atau *track light* yang memungkinkan kontrol sudut dan fokus pencahayaan secara presisi. Penempatan dan arah cahaya sangat menentukan keberhasilan efek yang dihasilkan, karena dapat memengaruhi bayangan, kedalaman, serta persepsi bentuk dan tekstur objek. Teknik ini banyak digunakan pada galeri, museum, ruang pameran, hingga area komersial untuk menarik perhatian pengunjung terhadap produk atau elemen tertentu.



**Gambar 6. 23 Pencahayaan *Accentuation***  
(Sumber: *ERCO*, 2026)

#### 6.6.4 Pecahayaayan Proyeksi (*Projection*)

Pencahayaan berbasis proyeksi merupakan teknik yang memanfaatkan perangkat proyektor untuk menampilkan tanda, pola, maupun gambar pada suatu permukaan, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai penerangan, tetapi juga sebagai media komunikasi visual (gambar 6.24). Melalui metode ini, ruang dapat diperkaya dengan lapisan informasi tambahan yang membantu membangun suasana, identitas, maupun narasi tertentu. Penggunaan elemen seperti gobo dan filter memungkinkan terciptanya berbagai efek visual yang dinamis dan menarik, mulai dari pola dekoratif hingga simulasi tekstur atau gerakan cahaya, sehingga memberikan pengalaman ruang yang lebih interaktif dan ekspresif bagi pengguna.

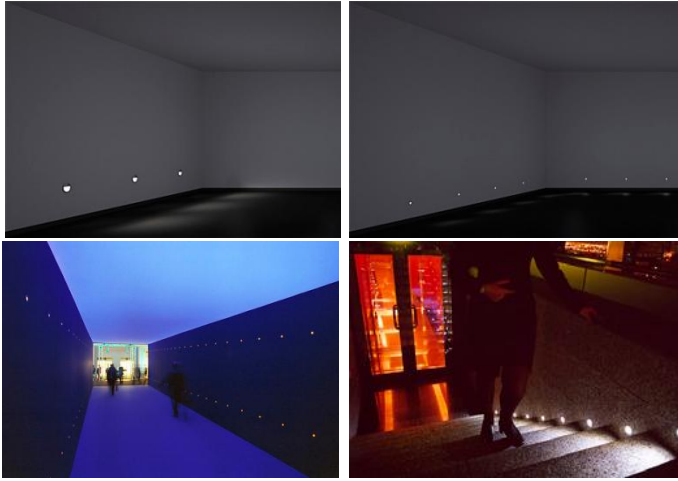
Dalam penerapannya, pencahayaan proyeksi banyak digunakan pada berbagai jenis ruang seperti pameran, museum, area penjualan dan presentasi, serta ruang komersial seperti restoran, kafe, bar, dan hotel. Teknik ini umumnya memanfaatkan proyektor jenis *spotlight* yang mampu mengarahkan cahaya secara presisi ke bidang tertentu. Dengan pengaturan posisi, sudut, dan konten proyeksi yang tepat, metode ini dapat memperkuat karakter visual ruang sekaligus menarik perhatian pengunjung. Selain itu, pencahayaan proyeksi sering dikombinasikan dengan jenis pencahayaan lain untuk menciptakan komposisi yang seimbang antara fungsi, estetika, dan komunikasi visual.



**Gambar 6. 24 Pencahayaan Proyeksi (*Projection*)**  
(Sumber: *ERCO*, 2026)

#### **6.6.5 Pecahayaayan Pengarah (*Orientation*)**

Pencahayaan pengarah (*orientation*) merupakan jenis pencahayaan yang berfokus utama pada fungsi memberikan arah dan panduan bagi pengguna dalam suatu ruang (gambar 6.25). Berbeda dengan pencahayaan umum yang menitikberatkan pada tingkat terang keseluruhan, pencahayaan ini lebih mengutamakan kejelasan jalur dan titik-titik penting melalui penempatan armatur yang berfungsi sebagai penanda visual atau sinyal. Biasanya, armatur disusun secara berurutan membentuk garis orientasi yang membantu pengguna memahami arah pergerakan dalam ruang. Oleh karena itu, penerangan ruang secara menyeluruh menjadi aspek sekunder, sementara kejelasan informasi visual menjadi prioritas utama dalam perancangannya.



**Gambar 6. 25 Pencahayaan Pengarah (*Orientation*)**  
(Sumber: *ERCO*, 2026)

Tingkat iluminasi yang dibutuhkan untuk pencahayaan orientasi relatif rendah, namun armatur yang digunakan umumnya memiliki luminansi tinggi agar tetap terlihat jelas dan kontras terhadap lingkungan sekitarnya. Pendekatan ini sangat efektif dalam membantu navigasi, terutama pada bangunan yang kompleks, serta berperan penting dalam kondisi darurat seperti memandu pengguna menuju jalur evakuasi. Pencahayaan pengarah (*orientation*) biasanya digunakan untuk menandai elemen-elemen penting seperti garis arsitektural, anak tangga, zona pembatas, pintu masuk, jalur sirkulasi, hingga jalur keluar darurat. Untuk mendukung fungsi tersebut, digunakan berbagai jenis armatur seperti *floor washlight*, lampu *downlight* dinding, lampu tanam lantai, serta lampu orientasi khusus yang dirancang untuk memberikan panduan visual yang jelas dan efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Du, D. (2011). *Interior Lighting*. Design Media Publishing.
- ERCO. (2026, April 5). ERCO.com.
- Ganslandt, R., & Hofmann, H. (1992). *Handbook of Lighting Design*. Vieweg.
- Gordon, G. (2015). *Interior Lighting For Designers* (Fifth Edition). Wiley & Sons.
- Innes, M. (2012). *Lighting For Interior Design*. Laurence King Publishing Ltd.
- Karlen, M., & Benya, J. (2004). *Lighting Design Basic*. JOHN WILEY & SONS, INC.
- Mills, S. M. (2018). *Fundamentals of Architectural Lighting*. Routledge.
- Russell, S. (2012). *The Architecture Of Light* (Second Edition). Conceptnine.

## BAB 7

# WARNA DALAM DESAIN

Oleh Syafriyani

Warna merupakan elemen esensial yang secara alamiah mendampingi proses persepsi manusia sejak usia dini. Mata manusia berfungsi sebagai organ reseptor primer yang menangkap sinyal gelombang cahaya, yang kemudian ditransmisikan dan diproses oleh sistem saraf pusat. Proses neurologis ini tidak semata-mata memungkinkan manusia untuk mengidentifikasi klasifikasi warna, melainkan juga memfasilitasi internalisasi makna psikologis yang terkandung di dalamnya (Paksi, 2021).

Sebagai komponen yang tidak terpisahkan dari berbagai disiplin seni visual—meliputi seni rupa, fotografi, hingga sinematografi—warna menghadirkan spektrum ekspresi yang sangat komprehensif. Segala fenomena keseharian yang tertangkap oleh indra penglihatan direkam dan diakumulasikan oleh memori otak menjadi sebuah memori visual. Memori inilah yang pada akhirnya menuntun manusia dalam merajut pemikiran serta mengonstruksi makna yang lebih mendalam terhadap setiap warna yang direpresentasikan dalam sebuah karya (Paksi, 2021).

Dalam diskursus perancangan, fungsi warna melampaui batas-batas ornamen estetika belaka. Warna bertindak sebagai sumber informasi otoritatif serta instrumen strategis bagi desainer dalam memecahkan masalah perancangan dan mengomunikasikan gagasan lintas medium, baik pada

platform konvensional maupun digital (Holtzschue, 2011). Lebih jauh lagi, pada era globalisasi informasi saat ini, pemahaman komprehensif terhadap warna yang bersumber dari kekayaan warisan budaya lokal dapat dioptimalkan sebagai fondasi identitas visual yang berkarakter, sehingga suatu karya mampu memiliki daya saing yang tinggi (Rahardja & Purbasari).

Secara lebih spesifik dalam fungsi penyelesaian masalah, warna memainkan peranan sentral sebagai pengatur hierarki visual dan sistem navigasi informasi. Tanpa struktur warna yang dirancang secara sistematis, tatanan informasi yang kompleks akan kehilangan efektivitas komunikasinya terhadap audiens. Melalui manipulasi parameter kontras, tingkat kecerahan (*brightness*), dan saturasi, desainer memiliki kemampuan untuk mengarahkan atensi visual pengguna menuju pesan utama. Kondisi ini menempatkan warna sebagai "bahasa non-verbal" yang paling mangkus dalam menjembatani komunikasi antara pencipta dan pengguna karya.

Dalam skala spasial yang lebih makro, seperti pada disiplin arsitektur dan desain interior, warna menunjukkan kapasitas transformatifnya dalam mendefinisikan batas fisik serta fungsi suatu ruang. Arsitek tidak memposisikan warna sekadar sebagai elemen pelapis permukaan (*finishing*), melainkan sebagai komponen material yang berinteraksi secara dinamis dengan cahaya—baik yang bersumber dari pencahayaan alami matahari maupun luminasi buatan (Holtzschue, 2011). Warna memiliki signifikansi dalam memanipulasi persepsi visual terhadap dimensi ruang; sebagai contoh, mengaplikasikan ilusi keluasan pada area dengan luasan terbatas, atau sebaliknya, mereduksi impresi intimidatif pada struktur bangunan berskala monumental melalui warna-warna hangat. Pada lingkup lingkungan binaan (*built environment*), implementasi skema warna memegang peranan krusial dalam mengonstruksi atmosfer

psikologis yang secara simultan memengaruhi tingkat produktivitas dan kenyamanan ruang bagi penghuninya.

Di sisi lain, integrasi warna yang diadaptasi dari warisan budaya memberikan nilai tambah yang substansial bagi produk desain kontemporer, baik dalam konteks grafis maupun arsitektural. Palet warna yang diekstraksi dari kearifan lokal—seperti pigmentasi pada tekstil tradisional atau representasi visual kuliner Nusantara—tidak sekadar berfungsi sebagai pemicu nostalgia historis, melainkan juga menanamkan karakter yang autentik pada entitas merek atau bangunan. Melalui asimilasi nilai-nilai kultural ke dalam skema perancangan, hasil karya visual tidak hanya menyajikan daya tarik estetik, tetapi juga berkontribusi secara proaktif dalam preservasi identitas nasional yang adaptif terhadap perkembangan zaman (Rahardja & Purbasari).

## **7.1 Sejarah dan Evolusi Warna**

### **7.1 1 Rekam Jejak Warna dalam Peradaban**

Perjalanan historis warna memiliki ikatan yang sangat erat dan tidak terpisahkan dengan evolusi peradaban manusia sejak masa prasejarah. Sejak peradaban masa lampau, eksistensi warna telah menduduki posisi sebagai elemen fundamental yang eksistensinya jauh melampaui fungsi keindahan visual semata. Lebih dari sekadar fenomena optik yang tertangkap oleh mata, warna memegang peranan esensial dalam kehidupan bermasyarakat; mulai dari difungsikan sebagai sarana komunikasi primer, penanda simbol kebudayaan, ruang ekspresi seni yang tak terbatas, hingga dimanfaatkan sebagai instrumen yang diyakini memengaruhi status kesehatan dan psikologis manusia secara menyeluruh (Sulianta, 2025).



Merujuk pada telaah evolusi kognitif, persepsi manusia terhadap warna bukanlah sebuah insting yang lahir secara instan. Sebagaimana dijabarkan oleh Paksi (2021), cikal bakal pengenalan warna bermula dari kapasitas organ reseptor visual manusia purba dalam mendeteksi dan merespons ancaman atau peluang di lingkungan sekitarnya. Seiring bergulirnya waktu dan kemajuan kecerdasan peradaban, respons-respons primitif yang berbasis pada insting bertahan hidup tersebut perlahan bertransformasi menjadi sebuah sistem interpretasi makna yang sangat kompleks. Pemaknaan ini direkam secara kolektif, lalu diwariskan dalam bentuk akumulasi memori visual dari satu generasi ke generasi berikutnya.

### **7.1.2 Transisi Pemahaman Warna: Dari Aspek Mistis ke Disiplin Ilmiah**

Bila ditinjau secara historiografi keilmuan, lintasan sejarah pemahaman umat manusia mengenai warna memperlihatkan transisi paradigmatik yang sangat signifikan. Pada era peradaban klasik, fenomena kehadiran rona alamiah kerap kali diterjemahkan oleh masyarakat sebagai bagian dari manifestasi entitas mistis dan kekuatan spiritual (Sulianta, 2025). Dalam konteks kebudayaan masa lalu, rona diekstraksi secara empiris dari alam—melalui getah tumbuhan atau mineral bumi—dan diaplikasikan secara intuitif ke dalam karya-karya seni, ritual sakral, maupun praktik-praktik penyembuhan tradisional yang mengandalkan kepekaan batin.

Namun demikian, seiring dengan dinamisasi peradaban yang ditandai oleh revolusi rasionalisme dan ilmu pengetahuan modern, dogma-dogma mistis mengenai warna mulai ditinggalkan. Warna mulai dibedah dan diartikulasikan ulang secara objektif

melalui kaca mata saintifik. Para ilmuwan mulai meneliti warna sebagai bagian dari spektrum gelombang cahaya yang terukur, sehingga prinsip-prinsip pencampuran warna yang sebelumnya dirahasiakan oleh para seniman berubah menjadi sebuah sistem yang logis dan matematis.

Perjalanan panjang yang menyusuri peradaban masa lalu hingga era kontemporer ini pada akhirnya telah membawa warna bertransformasi secara radikal. Warna yang awalnya sekadar elemen ritualistik dan kesenian kuno, kini telah menjadi komponen tak terpisahkan dalam disiplin perancangan desain modern (Sulianta, 2025). Evolusi pemahaman mengenai sifat cahaya dan komposisi warna tersebut terus disempurnakan hingga melahirkan teori-teori akademis yang terstruktur, yang kemudian diinstitusikan sebagai landasan utama dalam kurikulum pendidikan tinggi desain saat ini.

Proses kesejarahan yang krusial ini secara definitif mengukuhkan kedudukan warna—dari entitas yang pada mulanya dipandang mistis dan abstrak—menjadi sebuah disiplin ilmu ukur yang definitif. Pada masa kini, pergeseran paradigma ini memungkinkan para perancang visual, ahli komunikasi grafis, hingga praktisi tata ruang untuk mengalkulasi dan memproyeksikan interaksi perpaduan warna secara presisi, baik itu saat diaplikasikan pada kanvas tradisional, dicetak pada kemasan komersial, maupun dipancarkan melalui susunan piksel pada layar medium digital (Holtzschue, 2011; Sulianta, 2025).

## 7.2 Dasar-Dasar Teori Warna

Secara konseptual, teori warna merupakan seperangkat prinsip fundamental yang memandu proses perancangan visual untuk menciptakan harmoni dan efektivitas komunikasi. Penguasaan terhadap teori ini bukan sekadar menitikberatkan pada aspek estetika, melainkan pada pemahaman logis mengenai bagaimana ragam warna berinteraksi, melebur, atau menciptakan kontras visual. Pemahaman yang terstruktur ini memungkinkan perancang untuk menyampaikan gagasan secara universal.

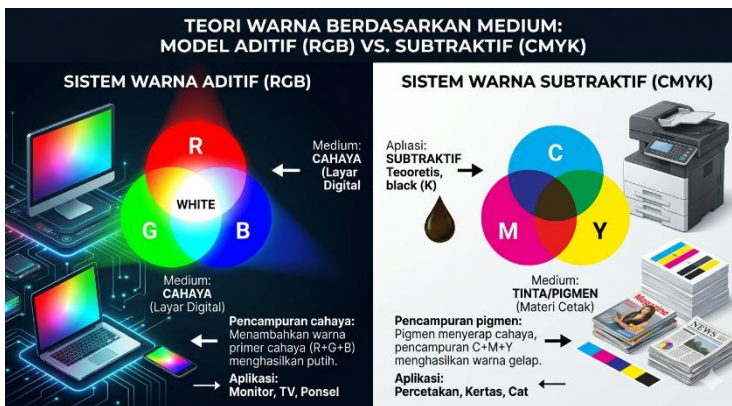
Dalam praktik desain, sangat penting untuk menyadari bahwa pemahaman tentang apa yang dianggap "benar" atau "salah" dalam meracik warna telah bergeser menjadi pendekatan yang saling melengkapi antar berbagai mazhab teori warna (Holtzschue, 2011). Teori warna memberikan landasan empiris agar desainer tidak mengandalkan intuisi semata, melainkan memiliki panduan terukur untuk memadukan elemen rona. Hal ini sangat esensial guna menghindari kesalahan perpaduan warna yang dapat berdampak fatal secara fungsional maupun estetik, serta memastikan bahwa skema visual yang dihasilkan mampu menstimulasi respons psikologis yang tepat kepada pengguna (Hendarman; Holtzschue, 2011).

Lebih lanjut, teori warna modern juga menuntut para perancang untuk memahami tantangan transisi antar medium. Penerapan warna yang direproduksi melalui pigmen media tradisional (seperti cat atau tinta cetak) sering kali menimbulkan isu inkonsistensi ketika dikonversi dan ditampilkan ke dalam media desain digital berbasis piksel (Holtzschue, 2011). Oleh karena itu, desainer harus menguasai perbedaan model warna berdasarkan sarana representasinya.

Berdasarkan mediumnya, teori warna membedakan sistem pencampuran menjadi dua model utama. Model

pertama adalah Sistem Warna Aditif (*Additive Color System*), yang direpresentasikan melalui model RGB (*Red, Green, Blue*). Sistem ini digunakan pada perangkat digital berbasis layar monitor, televisi, atau gawai seluler, di mana warna diciptakan melalui pancaran dan penambahan intensitas cahaya. Dalam sistem aditif, percampuran seluruh warna primer dengan intensitas penuh akan menghasilkan spektrum cahaya putih murni.

Di sisi lain, terdapat Sistem Warna Substraktif (*Subtractive Color System*) yang beroperasi pada media fisik. Model ini direpresentasikan oleh sistem CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Key/Black*) pada industri percetakan modern, atau sistem tradisional RYB (*Red, Yellow, Blue*) dalam seni lukis. Sistem substraktif bergantung pada pantulan cahaya pada pigmen tinta atau cat; semakin banyak rona warna yang dicampur dan ditumpuk, semakin gelap warna yang dihasilkan karena pigmen tersebut menyerap (mensubstraksi) lebih banyak panjang gelombang cahaya.



**Gambar 7. 1 Model Warna Aditif (RGB) dan Subtraktif (CMYK)**  
(Sumber : Penulis, 2026)

### 7.2.1 Memahami Lingkaran Warna (*Color Wheel*)

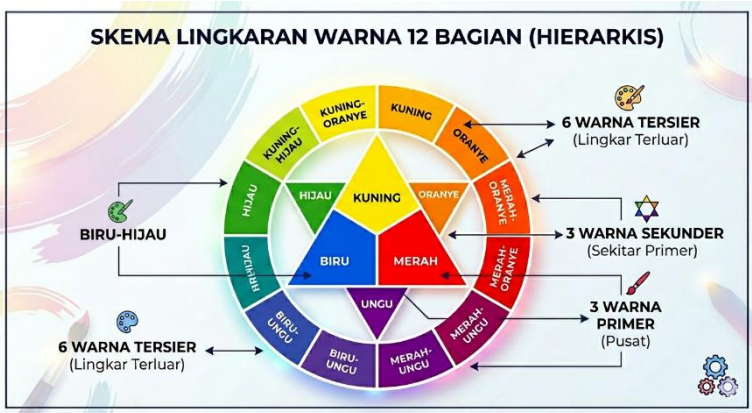
Sebagai instrumen fundamental dalam memvisualisasikan teori warna substraktif tradisional, desainer secara universal berpedoman pada Lingkaran Warna (*Color Wheel*). Diagram melingkar ini pertama kali digagas formulasinya secara logis untuk mengklasifikasikan warna ke dalam hierarki yang memudahkan perancang dalam menyusun harmoni dan skema warna (Hendarman). Melalui pemahaman yang mendalam pada Lingkaran Warna, proses menciptakan estetika dan kontras tidak lagi menjadi spekulasi acak, melainkan sebuah rumusan yang terstruktur.

Pertama, elemen yang paling esensial dalam lingkaran ini adalah Warna Primer. Ini merupakan kelompok rona fundamental atau "warna induk" yang di dalam model konvensional terdiri dari Merah, Kuning, dan Biru. Ketiga entitas warna primer ini bersifat mutlak dan independen, yang bermakna bahwa ketiganya tidak dapat direproduksi atau diciptakan melalui proses pencampuran pigmen warna apa pun. Sebaliknya, warna-warna primer inilah yang menjadi sumber utama untuk mereproduksi turunan warna lainnya.

Kedua, hierarki selanjutnya adalah Warna Sekunder. Kategori rona ini lahir sebagai hasil derivasi langsung dari proses pencampuran dua warna primer dengan rasio atau proporsi yang seimbang. Sebagai contoh, perpaduan presisi antara warna primer kuning dan biru akan melahirkan warna sekunder hijau; perpaduan kuning dan merah akan menghasilkan oranye; serta pencampuran merah dan biru akan menciptakan warna ungu.

Ketiga, tingkat kompleksitas warna ditingkatkan melalui klasifikasi Warna Tersier. Tingkatan ini direproduksi melalui proses hibridisasi atau perpaduan

antara satu elemen warna primer dan satu elemen warna sekunder yang letaknya saling berdampingan secara langsung pada Lingkaran Warna. Rona yang dihasilkan membawa karakter dari kedua induknya, seperti rona kuning-hijau, biru-ungu, atau merah-oranye, yang pada gilirannya memperkaya palet desainer dengan nuansa transisi yang sangat halus.



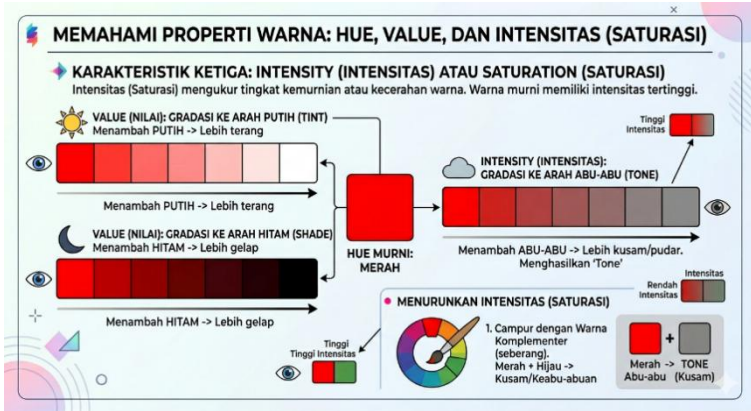
**Gambar 7. 2 Skema Lingkaran Warna Primer, Sekunder, dan Tersier**  
(Sumber : Penulis, 2026)

### 7.2.2 Karakteristik dan Properti Warna (*Hue, Value, dan Intensity*)

Untuk dapat memanipulasi warna secara efektif, seorang desainer tidak cukup hanya mengetahui penamaan warnanya saja, melainkan harus menguasai tiga karakteristik fundamental yang membentuk anatomi sebuah warna. Properti pertama dan yang paling dasar adalah *Hue* atau Rona. *Hue* adalah identitas murni dari sebuah spektrum warna yang membedakannya dari warna lain, seperti merah, biru, atau kuning, tanpa adanya penambahan pigmen putih maupun hitam.

Karakteristik fundamental yang kedua dikenal sebagai *Value*, yakni parameter yang mengukur derajat terang (*lightness*) atau gelapnya (*darkness*) suatu warna. Secara konseptual, *Value* mengindikasikan kedekatan suatu rona warna terhadap kutub luminositas absolut (putih murni) maupun kutub kegelapan absolut (hitam murni). Dalam pengaplikasiannya, ketika sebuah *Hue* dasar diintervensi dengan penambahan pigmen putih murni, proses tersebut akan menghasilkan *Tint*, yakni rona warna yang memendarkan kesan lebih terang, lembut, dan pucat. Sebaliknya, apabila sebuah *Hue* disubstitusi dengan penambahan pigmen hitam, proses tersebut akan memproduksi *Shade*, yakni varian warna yang memancarkan kesan lebih gelap, pekat, dan berat. Penguasaan komprehensif terhadap prinsip *Value* memegang peranan yang sangat krusial dalam disiplin desain, khususnya sebagai instrumen manipulasi visual untuk merekayasa ilusi dimensi, menciptakan kedalaman volume, serta menegaskan kontras visual pada elemen-elemen komposisi dua dimensi.

Karakteristik yang ketiga adalah *Intensity* (intensitas) yang sering pula disebut sebagai *Saturation* (saturasi) atau kroma. Intensitas merujuk pada tingkat kemurnian, kekuatan, atau kecemerlangan sebuah warna. Warna dengan intensitas tinggi akan terlihat sangat cerah, murni, dan menyolok, sedangkan warna dengan intensitas rendah akan terlihat kusam, pudar, atau mendekati rona keabu-abuan. Penurunan intensitas ini biasanya dilakukan dengan mencampurkan sebuah warna dengan warna komplementernya (warna yang berseberangan di Lingkaran Warna) atau dengan menambahkan pigmen abu-abu, yang menghasilkan apa yang disebut sebagai *Tone*.



**Gambar 7. 3 Contoh Aplikasi Warna Hue, Value, dan Intensitas**  
 (Sumber : Penulis, 2026)

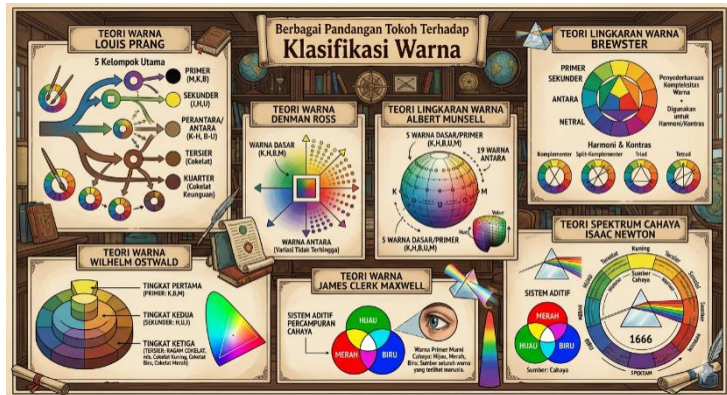
Lebih jauh lagi, meskipun karakteristik dasar seperti rona, nilai, dan intensitas telah menjadi acuan universal, metode penggolongan warna pada praktiknya memiliki beragam variasi yang bergantung pada perspektif dan temuan para ilmuwan serta ahli teori warna lintas zaman. Dalam tinjauan sejarah sains, Sir Isaac Newton merupakan tokoh perintis yang meletakkan dasar pemahaman optik melalui eksperimen pembiasan spektrum cahaya prismatic, yang kelak disempurnakan oleh James Clerk Maxwell melalui pengembangan fondasi sistem warna elektromagnetik berbasis gelombang cahaya aditif.

Pada ranah pigmentasi fisik dan seni rupa, sejarah mencatat kontribusi David Brewster yang memformulasikan sistem lingkaran warna tradisional (merah, kuning, biru) yang sangat memengaruhi dunia pendidikan seni. Teori warna Brewster ini kemudian disempurnakan dan dipopulerkan oleh Louis Prang. Sistem yang dikenal sebagai Teori Warna Prang ini



secara praktis membakukan hierarki warna primer, sekunder, dan tersier menjadi standar operasional yang digunakan secara luas dalam dunia desain visual hingga saat ini. Di sisi lain, tokoh seperti Denman Ross turut memberikan sumbangsih pemikiran yang signifikan dalam memetakan palet dan rentang nilai (*value*) warna guna memfasilitasi penciptaan keseimbangan komposisi yang proporsional bagi para perupa.

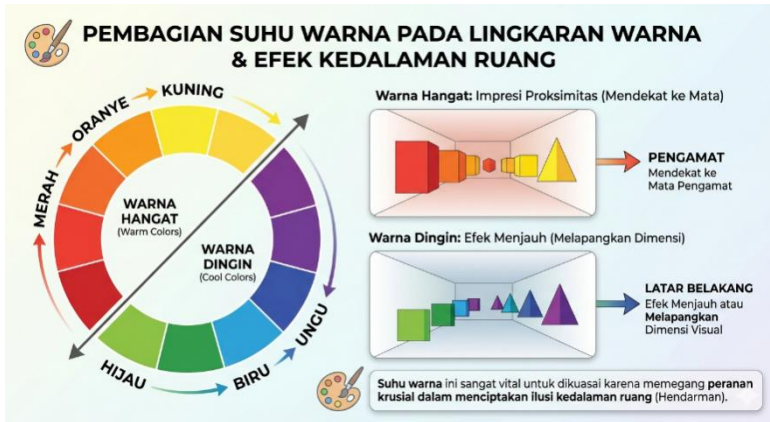
Memasuki abad ke-20, kompleksitas sistematisasi warna dijawab oleh Albert H. Munsell melalui Sistem Warna Munsell, yang memperkenalkan pemodelan tiga dimensi dengan mengukur warna secara matematis berdasarkan dimensi *hue*, *value*, dan *chroma* secara sangat presisi. Secara hampir bersamaan, Wilhelm Ostwald menghadirkan pendekatan berbasis harmoni melalui Sistem Warna Ostwald yang mengkalkulasi rasio percampuran antara warna murni, pigmen putih, dan pigmen hitam secara kuantitatif. Diversitas penggolongan ini—mulai dari teori Newton, Maxwell, Brewster, Prang, Ross, Munsell, hingga Ostwald—membuktikan bahwa warna merupakan entitas multidimensional yang dapat dibedah secara optik, matematis, maupun perseptual, sepenuhnya bergantung pada instrumen medium dan tujuan spesifik perancangannya.



**Gambar 7. 4 Pandangan Para Ahli Tentang Klasifikasi Warna**

(Sumber : Penulis, 2026)

Selain karakteristik intrinsik tersebut, pemahaman warna juga dipengaruhi oleh konsep Suhu Warna (*Color Temperature*). Roda warna secara diagonal dapat dibelah menjadi dua zona temperatur, yakni zona warna hangat (*warm colors*) yang merangkum spektrum merah, oranye, hingga kuning; serta zona warna dingin (*cool colors*) yang mencakup spektrum hijau, biru, hingga ungu (Hendarman). Suhu warna ini sangat vital dikuasai karena memegang peranan krusial dalam memanipulasi emosi serta menciptakan ilusi kedalaman ruang, di mana warna hangat cenderung memberikan impresi mendekat ke pengamat, sementara warna dingin memberikan efek menjauh atau melapangkan dimensi.



**Gambar 7. 5 Diagram Suhu Warna (*Warm And Cool Colors*)**

(Sumber : Penulis, 2026)

## 7.3 Psikologi Warna

### 7.3.1 Fondasi Psikologi Warna dan Pandangan Pakar

Secara keilmuan, psikologi warna merupakan cabang disiplin ilmu yang secara khusus mengkaji korelasi dan pengaruh spektrum warna terhadap perilaku maupun fluktuasi emosi manusia. Setiap warna secara fisik memancarkan energi dengan panjang gelombang optik yang berbeda-beda, sehingga kehadirannya diyakini mampu merangsang dan memengaruhi suasana hati (*mood*) secara spesifik. Lebih jauh lagi, pemahaman mendalam mengenai psikologi warna ini telah menduduki peran yang sangat krusial dalam dunia bisnis modern, terutama sebagai instrumen strategis untuk membentuk persepsi, afeksi, dan opini masyarakat terhadap identitas suatu merek maupun produk (Kahfi, 2021).

Sejak masa lampau hingga era modern, berbagai tokoh, ilmuwan, dan pakar psikologi telah mengemukakan pandangan serta teori mereka mengenai dampak warna terhadap kondisi biologis dan psikologis manusia. Max Luscher, seorang psikolog ternama asal Swiss, mengemukakan postulat bahwa preferensi dan respons terhadap warna dapat mencerminkan kondisi pikiran sekaligus mendeteksi ketidakseimbangan sistem kelenjar di dalam tubuh manusia. Melalui argumen teoretis ini, warna dapat dimanfaatkan sebagai salah satu instrumen diagnosis tambahan untuk mengevaluasi kesehatan fisik maupun mental seseorang.

Jauh sebelumnya, pada rentang tahun 980–1037, tokoh kedokteran klasik dari Arab, Avicenna (Ibnu Sina), telah menemukan bahwa warna sangat berguna untuk mengenali gejala-gejala penyakit pada tubuh manusia. Selain memfungsikannya sebagai indikator diagnosis, Ibnu Sina juga menggunakan warna sebagai metode terapi langsung; sebagai contoh, ia merekomendasikan paparan warna merah untuk melancarkan sistem pencernaan, warna kuning untuk meredakan nyeri dan peradangan, serta warna biru maupun putih untuk menenangkan dan memperlambat sirkulasi darah (Kahfi, 2021).

Memasuki abad ke-19, tokoh pemikir Wolfgang von Goethe, melalui karya monumentalnya yang bertajuk *Color Theory*, menyatakan bahwa setiap warna secara inheren meninggalkan kesan dan pengaruh emosional tertentu pada kognisi seseorang. Sebagai representasi, Goethe berpendapat bahwa warna kuning memiliki kecenderungan untuk membangkitkan kesan positif dan kegembiraan, sedangkan warna biru kerap diasosiasikan dengan impresi yang lebih pasif, negatif, atau menyiratkan kesedihan.

Sementara itu, dalam konteks teori seni dan desain modern, Johannes Itten melalui karyanya *The Elements of Color* merincikan makna psikologis di balik masing-masing warna secara spesifik. Ia secara terstruktur mengasosiasikan warna merah dengan energi dan kekuatan, biru untuk merepresentasikan kepercayaan diri, kuning sebagai perlambang kegembiraan, oranye untuk memvisualisasikan kebanggaan, hijau yang mewakili kepekaan dan perasaan natural, serta ungu yang menyimbolkan kemurnian dan sisi misteri (Kahfi, 2021; Paksi, 2021).

### **7.3.2 Pengaruh Kognitif dan Interaksi Emosional Warna**

Secara biologis, proses manusia dalam mengenali warna bermula dari sensitivitas sel-sel fotoreseptor di dalam retina mata, yang berfungsi menangkap cahaya dan mengirimkannya sebagai sinyal elektrokimia menuju korteks visual di otak. Meskipun proses penangkapannya bersifat fisiologis, respons emosional yang ditimbulkan oleh warna sangatlah subjektif dan bervariasi pada setiap individu. Hal ini disebabkan karena persepsi warna sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor internal maupun eksternal, seperti rentang usia, jenis kelamin, pengalaman hidup empiris, selera pribadi, hingga latar belakang budaya yang menaunginya (Kahfi, 2021).

Pengaruh psikologi warna tidak hanya terbatas pada skala kecil seperti preferensi gaya berpakaian, tetapi juga diekstrapolasikan pada skala spasial yang lebih masif, seperti pemilihan warna cat interior arsitektur. Secara umum, aplikasi warna diyakini tidak hanya menunjang penyelesaian masalah estetika ruangan, tetapi juga turut serta memengaruhi dinamika interaksi dan emosi keluarga di dalamnya. Apabila diaplikasikan dengan presisi yang tepat, warna terbukti

secara ilmiah mampu memicu gairah, memberikan efek penenang, meningkatkan daya konsentrasi, menghadirkan kesan ceria, hingga berfungsi sebagai alat komunikasi non-verbal yang efektif untuk menyampaikan pesan tersirat (Kahfi, 2021).

Keterkaitan erat antara kondisi emosional dan kemampuan kognitif dalam mempersepsikan warna juga telah dibuktikan melalui berbagai studi akademis. Penelitian yang dilakukan oleh Christoper Thorstenson di University of Rochester menunjukkan bahwa emosi mampu mendistorsi fungsi penglihatan. Dalam sebuah survei eksperimental terhadap 127 responden mahasiswa, ditemukan bahwa mereka yang diinduksi dengan perasaan sedih (melalui tayangan film tragis) mengalami penurunan tingkat akurasi secara signifikan dalam mengidentifikasi warna, apabila dikomparasikan dengan kelompok responden yang disuguhkan tayangan komedi (Kahfi, 2021).

Senada dengan temuan tersebut, pakar psikologi Jonathan Zadra dan Gerald Clore menegaskan bahwa persepsi visual, kognisi, dan emosi bukanlah sebuah fenomena neurologis yang beroperasi secara terpisah. Emosi membawa muatan informasi tentang nilai suatu objek, yang kemudian diserap dan dikonversi ke dalam sistem persepsi visual. Postulat ini memberikan konfirmasi bahwa sistem emosional dan area persepsi spasial di otak manusia senantiasa berinteraksi secara aktif dan dinamis dalam menginterpretasikan dunia fisik.

### 7.3.3 Klasifikasi Warna Berdasarkan Resonansi Psikologis

Berdasarkan dampak dan resonansi psikologis yang dipancarkannya, warna dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kelompok fungsional guna memandu para desainer merumuskan atmosfer karyanya. Berdasarkan literatur *Teori Warna* (Kahfi, 2021), pengelompokan tersebut meliputi:

1. **Warna Panas (*Warm Colors*):** Kelompok ini mewakili elemen alam seperti api dan musim kemarau. Terdiri dari rona seperti merah, kuning, dan oranye, kelompok ini memancarkan citra visual yang hangat, memicu semangat kegembiraan, optimisme, hingga mampu merangsang amarah atau ketegangan. Dalam model lingkaran warna Brewster, spektrum warna panas membentang dari area ungu kemerahan hingga kuning. Kesan agresif atau tegang dari warna panas ini umumnya dapat diperhalus (*toned down*) dengan menggunakan varian *tint* atau warna pastel seperti merah muda (*pink*), *peach*, atau rona salmon.
2. **Warna Dingin (*Cool Colors*):** Berkebalikan dari warna panas, kelompok warna dingin mewakili elemen alam yang pasif seperti dedaunan, bentangan langit, dan kedalaman lautan. Memiliki posisi spektrum mulai dari ungu hingga hijau kekuningan, kelompok warna ini memancarkan resonansi yang menyejukkan, kalem, natural, dan bersahaja. Penggunaan warna dingin dalam desain sangat direkomendasikan untuk memberikan efek relaksasi yang menenangkan, menghadirkan rasa nyaman, serta memberikan ilusi ruang yang melindungi.

3. **Warna Terang (*Bright/Pure Colors*):** Merupakan kelompok warna-warna murni dengan intensitas tinggi tanpa adanya intervensi campuran pigmen hitam atau putih. Tampilannya sangat berani, jelas, hidup, dan memancarkan karakter serta kepribadian visual yang dominan dan menonjol.
4. **Warna Cerah (*Light Colors/Tint*):** Kelompok rona ini adalah warna murni yang telah diturunkan intensitasnya menjadi nuansa *tint* yang lembut dan halus, mengingatkan kognisi manusia pada tekstur kapas, permen, atau awan putih di musim panas. Warna-warna ini sangat efektif apabila diaplikasikan untuk menciptakan skema desain yang tenang, damai, dan tidak membebani mata.
5. **Warna Gelap (*Dark Colors/Shade*):** Warna dengan campuran pigmen pekat, seperti hitam dan turunannya, memberikan kesan visual yang berat, solid, kuat, sekaligus tenang. Secara tata ruang dan arsitektur, penggunaan warna gelap secara berlebihan dapat memberikan ilusi psikologis bahwa dimensi ruangan menjadi lebih sempit. Meski demikian, warna-warna ini sering kali diasosiasikan dengan representasi otoritas, kemewahan, dan fondasi yang kokoh.
6. **Warna Kusam (*Dull Colors/Tone*):** Kelompok rona ini terbentuk ketika sebuah pigmen murni dicampurkan dengan abu-abu. Secara teknis, penambahan warna netral ini akan melembutkan agresivitas warna aslinya. Akan tetapi, apabila rasio pencampuran abu-abu tersebut terlalu dominan, rona yang dihasilkan akan tampak redup, kusam, memudar, dan dapat memberikan kesan seolah-olah objek tersebut berada di dalam ruangan yang kotor atau berlumpur.



**Tabel 7. 1 Klasifikasi Fungsional Warna (Berdasarkan Kahfi, 2021)**

| Kelompok Warna                    | Rona Utama / Deskripsi Teknis                                      | Resonansi Psikologis & Atmosfer                                                          | Asosiasi Alam / Visual                              | Teknik Penyesuaian / Efek Khusus                                                                    |
|-----------------------------------|--------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Warna Panas (Warm Colors)         | Merah, kuning, oranye. (Rentang: ungu kemerahan s/d kuning).       | Hangat, memicu semangat, kegembiraan, optimisme. Bisa merangsang amarah atau ketegangan. | Api, musim kemarau.                                 | Agresivitas dapat diperhalus ( <i>toned down</i> ) dengan varian <i>tint</i> (pink, peach, salmon). |
| Warna Dingin (Cool Colors)        | Mulai dari ungu hingga hijau kekuningan.                           | Menyejukkan, kalem, natural, bersahaja. Memberikan efek relaksasi dan kenyamanan.        | Dedaunan, langit, kedalaman lautan. (Elemen pasif). | Memberikan ilusi ruang yang melindungi.                                                             |
| Warna Terang (Bright/Pure Colors) | Warna murni dengan intensitas tinggi (tanpa campuran hitam/putih). | Berani, jelas, hidup. Karakter dominan dan menonjol.                                     | -                                                   | -                                                                                                   |
| Warna Cerah (Light)               | Warna murni yang intensitasnya diturunkan                          | Tenang, damai, tidak                                                                     | Tekstur kapas, permen, awan                         | -                                                                                                   |

| Kelompok Warna                   | Rona Utama / Deskripsi Teknis                         | Resonansi Psikologis & Atmosfer                                             | Asosiasi Alam / Visual              | Teknik Penyesuaian / Efek Khusus                               |
|----------------------------------|-------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| Colors/Tint )                    | menjadi nuansa <i>tint</i> (lembut/halus).            | membebani mata.                                                             | putih musim panas.                  |                                                                |
| Warna Gelap (Dark Colors/Sha de) | Campuran pigmen pekat (seperti hitam dan turunannya). | Berat, solid, kuat, tenang. Otoritas, kemewahan, fondasi kokoh.             | -                                   | Penggunaan berlebihan memberikan ilusi ruangan menjadi sempit. |
| Warna Kusam (Dull Colors/Tone)   | Campuran pigmen murni dengan abu-abu.                 | Melembutkan warna asli. Jika terlalu dominan: tampak redup, kusam, memudar. | Kesan ruangan kotor atau berlumpur. | -                                                              |

Sumber: Kahfi, 2021



**Gambar 7. 6 Spektrum & Karakter Warna**  
(Sumber : Penulis, 2026)

Gambar di atas menampilkan visualisasi komprehensif dari enam kelompok warna yang telah dibahas. Bagian atas memuat lingkaran warna Brewster yang dimodifikasi untuk menonjolkan zona 'Warna Panas' dan 'Warna Dingin', lengkap dengan ikon asosiasi alamnya (api/musim kemarau vs. dedaunan/langit/lautan). Di bawahnya, terdapat tiga bagian visual yang membedakan:

- 1. Warna Terang/Pure:** Menampilkan rona murni yang berani dan intens.
- 2. Warna Cerah/Tint vs. Gelap/Shade:** Menunjukkan bagaimana penambahan putih (cerah/tint) menciptakan kelembutan, sementara penambahan hitam (gelap/shade) menciptakan kedalaman, kekuatan, dan kemewahan.
- 3. Warna Kusam/Tone:** Mengilustrasikan efek pencampuran abu-abu yang meredupkan warna asli menjadi kusam.

## 7.4 Eksplorasi Warna dalam Arsitektur dan Desain Interior

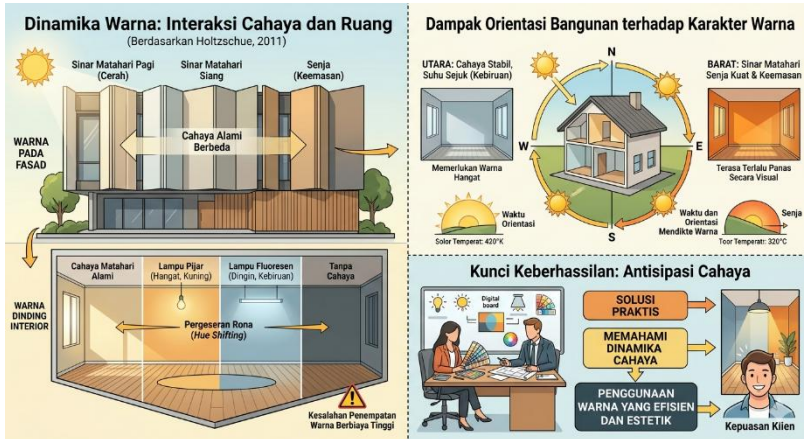
### 7.4.1 Interaksi Spektrum Warna dan Pencahayaan Ruang

Dalam disiplin arsitektur dan perancangan interior, warna secara absolut tidak dapat diisolasi dari elemen pencahayaan. Merujuk pada Holtzschue (2011), persepsi terhadap sebuah warna dalam ruang fisik sangat rentan mengalami distorsi bergantung pada kualitas dan temperatur cahaya yang menyimpannya. Interaksi ini berlaku baik terhadap radiasi spektrum cahaya matahari alami maupun berbagai jenis sistem iluminasi buatan (misalnya, pendaran lampu pijar yang cenderung hangat versus pendaran fluoresen yang cenderung dingin).

Kondisi tersebut menuntut seorang desainer interior atau arsitek untuk mampu mengantisipasi pergeseran rona (*hue shifting*). Warna yang diaplikasikan pada fasad eksterior akan terlihat berbeda saat terpapar sinar matahari pagi dibandingkan saat senja hari, dan warna dinding interior akan berubah wujud saat lampu dinyalakan pada malam hari. Memahami dinamika cahaya ini adalah solusi praktis untuk menghindari kesalahan penempatan warna yang berbiaya tinggi (*costly color mistakes*) (Holtzschue, 2011).

Secara lebih terperinci, orientasi bangunan terhadap arah datangnya sinar matahari turut mendikte karakter warna sepanjang hari. Ruangan yang menghadap ke utara umumnya menerima cahaya yang lebih stabil dan cenderung bersuhu sejuk (kebiruan), sehingga warna-warna hangat diperlukan untuk menyeimbangkan suasana ruangan agar tidak terasa terlalu dingin. Sebaliknya, ruangan yang berorientasi ke barat akan menerima paparan sinar matahari senja yang

kuat dan berwarna keemasan, sehingga penggunaan cat berwarna merah atau oranye pekat pada ruangan tersebut dapat menjadikannya terasa terlalu panas secara visual.



**Gambar 7. 7 Infografis Dinamika Interaksi Cahaya dan Warna dalam Arsitektur (Perspektif Holtzschue)**  
(Sumber : Penulis, 2026)

Pada area interior yang mengandalkan iluminasi buatan, parameter seperti Indeks Renderasi Warna (*Color Rendering Index*/CRI) pada lampu memegang peranan krusial dalam menampilkan warna material arsitektural yang sesungguhnya. Lampu LED dengan nilai CRI yang rendah berpotensi membuat warna kayu alami, karpet, atau kain pelapis furnitur terlihat kusam dan kehilangan kedalaman teksturnya. Sebaliknya, pemilihan sistem pencahayaan dengan spesifikasi CRI tinggi akan memastikan rona warna yang direfleksikan terlihat akurat, hidup, dan sesuai dengan skema desain yang telah direncanakan oleh arsitek.

### 7.4.2 Lingkungan Binaan, Fungsionalitas, dan Manipulasi Spasial

Selain berinteraksi dengan cahaya, implementasi skema warna dalam lingkungan binaan berdampak langsung pada operasional dan kondisi psikologis penggunanya, khususnya pada area lingkungan kerja (*working environment*). Holtzschue (2011) menekankan bahwa penyelesaian masalah warna di lingkungan kerja memerlukan panduan praktis agar ruangan dapat mendukung tingkat konsentrasi dan mereduksi kelelahan visual penghuninya. Pemilihan *tone* warna netral yang tidak terlalu mencolok, didukung dengan aksen warna alami, terbukti efektif dalam meminimalisasi ketegangan mata bagi pekerja yang menghabiskan waktu berjam-jam di dalam ruangan.

Implementasi psikologis ini juga menjadi sangat krusial pada fasilitas pelayanan kesehatan (*healthcare design*). Lingkungan rumah sakit modern kini secara aktif beralih dari penggunaan warna putih steril klinis menuju skema warna berbasis biofilik (terinspirasi dari alam), seperti hijau sage atau biru pucat. Warna-warna bersuhu dingin dengan intensitas rendah ini secara saintifik terbukti mampu menekan indeks stres, memberikan rasa aman, menurunkan tekanan darah pasien, dan secara tidak langsung mengakselerasi proses pemulihan fisik maupun mental.



**Gambar 7. 8 Pemilihan Warna untuk Fasilitas Pelayanan Kesehatan (*Healthcare Design*)**  
(Sumber : Penulis, 2026)

Berbeda halnya dengan sektor komersial dan ruang ritel, warna difungsikan sebagai instrumen strategis untuk memandu sirkulasi pelanggan dan mengonversi perhatian menjadi transaksi ekonomi. Arsitek komersial menggunakan strategi aksent warna mencolok (*accent colors*) pada area-area spesifik—seperti rak pajangan utama atau meja kasir—guna menarik fokus pandangan (*focal point*). Lebih dari itu, warna interior pada ruang ritel harus selaras dengan terjemahan identitas merek (*brand identity*), sehingga konsumen dapat merasakan pengalaman spasial yang koheren dengan nilai korporat perusahaan.



**Gambar 7. 9 Pemilihan Warna untuk Fasilitas Komersial dan Ruang Ritel**  
(Sumber : Penulis, 2026)

Lebih jauh, warna bertindak sebagai instrumen manipulatif yang sangat efisien dalam merekayasa persepsi terhadap dimensi spasial. Ruang dengan luasan faktual yang terbatas dapat direkayasa agar menghasilkan impresi kelegaan melalui pengaplikasian palet warna cerah dan bersuhu sejuk (*cool colors*). Sebaliknya, pada struktur bangunan yang masif dan rentan mengintimidasi, aplikasi palet warna gelap atau bersuhu hangat (*warm colors*) dapat mereduksi kesan absolut tersebut dan mentransformasikannya menjadi ruang yang mengayomi.

Prinsip manipulasi dimensi ini tidak sebatas diaplikasikan pada bidang dinding, melainkan juga pada elemen plafon dan lantai. Secara optik, plafon yang dicat dengan rona lebih gelap dibandingkan warna dinding sekitarnya akan memberikan ilusi ketinggian ruang yang menurun, sehingga menciptakan atmosfer yang lebih intim dan privat. Di sisi lain, aplikasi warna gelap pada material lantai berfungsi memberikan efek jangkar



(*grounding effect*) yang menstabilkan ruangan secara visual, sementara lantai berwarna cerah akan membuat keseluruhan furnitur di atasnya terasa lebih ringan dan mengambang.

Pada akhirnya, eksplorasi warna dalam arsitektur dan desain interior bukanlah entitas kosmetik yang berdiri sendiri. Keberhasilannya sangat bergantung pada sinergi harmonis antara pilihan rona pigmen, jenis material yang digunakan, serta rekayasa pencahayaan yang menyertainya. Seorang perancang yang menguasai teori warna tidak hanya akan menghasilkan lingkungan binaan yang indah secara estetis, namun juga berhasil menciptakan struktur ruang yang tanggap secara emosional dan fungsional bagi kualitas hidup manusia yang menghuninya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fadiah, S. N., & Satriadi. 2024. *Peran Warna Dalam Meningkatkan Daya Tarik Visual Logo*. PARATIWI: Jurnal Seni Rupa dan Desain, Vol. 3, No. 2. Universitas Negeri Makassar.
- Hendarman, T. n.d.. *Desain UI/UX – Modul 06 Color Theory*.
- Holtzschue, L. 2011. *Understanding Color: An Introduction for Designers*, Fourth Edition. John Wiley & Sons, Inc.
- Kahfi, A. Y. 2021. *Teori Warna*.
- Paksi, D. N. F. 2021. *Warna dalam Dunia Visual*. Imaji, Institut Kesenian Jakarta.
- Rahardja, A., & Purbasari, M. 2018. *Warna dari warisan sebagai identitas: Melihat tekstil dan kuliner Jawa*. *Jurnal Dekave*, 11(1).
- Sulianta, F. 2025. *Warna makna sejarah dan kekuatannya*. Universitas Widyatama.



## BAB 8

# MATERIAL, TEKSTUR, DAN *FINISHING* INTERIOR

Oleh Badaruddin Anwar

Material dalam desain interior adalah elemen fundamental yang tidak hanya menentukan fungsi fisik suatu ruang, tetapi juga menciptakan pengalaman estetik, emosional, dan psikososial bagi penggunanya. Dalam praktik desain, pemilihan material mencakup pertimbangan mekanik, lingkungan, psikologi pengguna, serta dampaknya terhadap kualitas ruang secara keseluruhan. (Trucillo, Chaouali and Portioli, 2025)

Material interior mencakup segala bahan yang diterapkan pada permukaan, elemen struktural, dan elemen furnitur dalam suatu ruang interior. Secara tradisional, material seperti kayu, logam, batu, kaca, tekstil, dan komposit menjadi pilihan utama karena karakter fisik dan estetika yang berbeda-beda. Material bukan sekadar unsur struktural tetapi mempengaruhi pengalaman ruang melalui sifat visual, taktil, dan performa lingkungan. (Wong and Abdul Aziz, 2020)

Material sering dibedakan menjadi:

- **Material alami** — seperti kayu, batu, bambu: kuat secara fungsional dan memberi sensasi kehangatan visual.

- **Material sintetis** — seperti plastik, polimer, komposit resin: unggul dalam ketahanan dan variasi bentuk/warnanya.
- **Material berkelanjutan/*bio-based*** — meliputi bambu, cork, recycled metal/glass: memiliki dampak lingkungan lebih rendah.

(Trucillo, Chaouali and Portioli, 2025)

Jenis-jenis material *finishing* yang sering dipakai pada desain interior:

1. HPL (*High Pressure Laminate*)

HPL atau High Pressure Laminate merupakan material *finishing* pertama yang terkenal kuat dan memiliki tingkat elastisitas yang tinggi. Ini karena campuran serat kayu dan akrilik yang terdapat di dalamnya.



**Gambar 8.1 HPL**

Sumber: *Pinterest.com*

2. Akrilik

Material akrilik sangat cocok untuk Anda yang senang dengan warna-warna cerah nan hidup. Bahan ini biasanya digunakan pada dapur-dapur bernuansa modern. Kekurangan akrilik adalah sukar

dilipat/dibengkokkan sehingga perlu disambung jika dipakai untuk *finishing* pada sudut furnitur.



**Gambar 8. 2 Akrilik**

Sumber: *Pinterest.com*

### 3. Melamik

Merupakan material *finishing* berbentuk cairan melanine. Penggunaannya disemprotkan pada permukaan furnitur yang sudah didempul, diamplas, serta dicat dengan cairan tinner. Teknik *finishing* dengan material ini bisa menghasilkan 2 jenis furnitur, yakni *dof* (tidak mengilap) dan *glossy* (mengilap).

Umumnya, furnitur yang dilapisi dengan teknik melamik adalah yang berbahan dasar kayu jati atau kayu solid. Cairan melanine sendiri akan memunculkan efek natural dan elegan pada furnitur tanpa menutup serat kayu aslinya.



**Gambar 8. 3 Melamik**

Sumber: *Pinterest.com*

4. Polyurethane (PU)  
pelapis *finishing* untuk eksterior gedung, polyurethane (PU) mungkin bisa menjadi pilihan yang sesuai. Dibandingkan dengan bahan-bahan sebelumnya, material ini merupakan jenis yang paling tebal filmnya. Tampilan polyurethane menyerupai plastik dan memiliki ketahanan yang sangat baik terhadap panas maupun hujan.



**Gambar 8. 4 Polyurethane (PU)**

Sumber: *Pinterest.com*

5. Lacquer

*Waterbased lacquer* atau lebih umum disebut lacquer merupakan material finishing dengan tingkat ketahanan terhadap air dan goresan yang sangat baik.



**Gambar 8. 5 Lacquer**

Sumber: *Pinterest.com*



## 6. Cat Duco

Cat duco proses pengerjaannya sendiri hampir mirip dengan teknik melamik. Cat duco dengan warna dasar yang cenderung solid dan polos akan memberikan hasil akhir tampilan yang dof maupun glossy. bedanya cat duco dengan melanine adalah serat pada furnitur akan tertutupi sehingga kesan minimalis, mewah, cerah, dan bersih akan terlihat.



**Gambar 8. 6 Cat Duco**

Sumber: *Pinterest.com*

## 7. Decosheet

Material *decosheet* karakteristiknya adalah bahan yang tipis karena dibuat dari plastik. Decosheet tersedia dalam bentuk gulungan dengan lebar 120 cm dan tebal kurang dari 1 mm. Bahan ini memiliki motif yang sangat beragam dengan harga yang relatif murah, dibandingkan material finishing interior lainnya.



**Gambar 8. 7 Decosheet**

Sumber: *Pinterest.com*

#### 8. Veneer

Merupakan material finishing yang dibuat dari serat kayu asli. Motifnya tergantung jenis kayunya, bisa berupa jati, sungkai, kamper, atau mahoni. Bahan ini akan memberikan tampilan yang sangat bagus dan alami pada furnitur. *Veneer* terbilang mahal dan aplikasinya harus dilakukan dengan hati-hati karena sangat tipis.



**Gambar 8. 8 Veneer**

Sumber: *Pinterest.com*

## 8.1 Peran Material dalam Desain Interior

Material merupakan elemen fundamental dalam desain interior yang tidak hanya berfungsi sebagai pembentuk ruang, tetapi juga sebagai media komunikasi estetika, kenyamanan, keberlanjutan, serta performa teknis bangunan. Pemilihan material yang tepat akan mempengaruhi kualitas visual, termal, akustik, hingga psikologis penghuni ruang (Trucillo, Chaouali and Portioli, 2025).

Dalam konteks modern, perkembangan material semakin mengarah pada integrasi antara fungsi, estetika, dan sustainability, sejalan dengan tuntutan desain berbasis lingkungan dan teknologi tinggi (Aiduang *et al.*, 2024).

### 8.1.1 Fungsi Fisik dan Kinerja

Material harus memenuhi kebutuhan fungsional seperti kekuatan, durability, perawatan, dan respons terhadap kondisi iklim interior. Pemilihan material sebaiknya menimbang analisis struktural dan lingkungan; misalnya pada furnitur, kayu memiliki efisiensi mekanik tinggi dibanding polimer tebal, sekaligus menurunkan emisi karbon keseluruhan bila dirancang optimal (Aiduang *et al.*, 2024).

### 8.1.2 Efek Psikologis dan Preferensi Pengguna

Material mempengaruhi persepsi psikologis pengguna ruang. Penelitian di *International Journal of Built Environment and Sustainability* menunjukkan bahwa material seperti *timber* (kayu) dan batu lebih disukai karena memberi rasa hangat dan natural, sedangkan material seperti beton mendapat respons kurang positif terkait kenyamanan emosional. Temuan ini menunjukkan hubungan antara materialitas dan pengalaman sensorial pengguna interior (Rashdan and Ashour, 2024).

### 8.1.3 Material dan Identitas Ruang

Material bukan sekadar komponen estetika, tetapi merupakan bagian dari narasi ruang yang dapat memperkuat karakter desain misalnya gaya industrial dengan beton ekspos dan logam, atau gaya Scandinavia dengan kayu terang dan tekstil lembut. Penggunaan material dapat menjadi *signifier* dari gaya visual, suasana, dan karakter ruang (Rashdan and Ashour, 2024).

## 8.2 Kriteria Pemilihan Material dalam Desain Interior

### 8.2.1 Kinerja Fisik

Material harus memenuhi kriteria kekuatan, daya tahan terhadap kelembapan, abrasi, dan kebersihan. Kayu lapis, misalnya, sering dipilih untuk furnitur karena kekuatan mekaniknya meskipun perlu perlakuan terhadap kelembapan. Sementara itu, material seperti kaca memiliki potensi *restorativeness* (efek penyembuhan suasana) dalam desain rumah tinggal (Rashdan and Ashour, 2024).

### 8.2.2 Dampak Lingkungan dan Berkelanjutan

Penerapan material berkelanjutan menjadi bagian dari desain interior modern. Material seperti bambu, cork, recycled metal, atau glass memiliki dampak lingkungan lebih rendah karena sifatnya yang dapat diperbaharui atau dapat didaur ulang, yang mendukung prinsip *green design* (Kapliński, 2025).

### 8.2.3 Aspek Estetika dan Sensorial

Material memberikan efek visual dan taktil yang mempengaruhi suasana ruang. Warna, tekstur, reflektivitas, serta interaksi material dengan cahaya turut menentukan persepsi visual penghuni. Material alami cenderung memberikan kesan hangat dan mengurangi stress (McGee and Park, 2022).

Material interior bukan hanya dipilih berdasarkan fungsi, tetapi juga interaksi dengan pengguna. Interior yang dirancang dengan mempertimbangkan pengalaman multisensoris (visual, taktil, emosi) dapat mendukung kenyamanan dan kesehatan penghuni. Misalnya, integrasi material alami dan biophilic design (menghubungkan manusia dengan alam) dapat meningkatkan kesejahteraan psikologis penghuni (Kapliński, 2025).

Kualitas permukaan dan pilihan material finishing juga mempengaruhi persepsi ruang; permukaan halus dapat memancarkan rasa ketenangan, sedangkan tekstur kasar menambah kompleksitas visual. Hal ini penting terutama dalam ruang publik atau komersial di mana pengalaman pelanggan menjadi bagian dari identitas tempat (Rashdan and Ashour, 2024).

## 8.3 Perkembangan Riset dan Tren Material Interior

Kajian bibliometrik menunjukkan penelitian material dalam desain interior terus berkembang, terutama pada perspektif keberlanjutan, pengalaman ruang, dan interaksi manusia-material. Tema seperti *sustainability assessment criteria*, *sensory mapping*, serta evaluasi dampak psikologis material menjadi fokus utama dalam publikasi terkini (Aiduang *et al.*, 2024).

Material dalam desain interior adalah komponen strategis yang tidak hanya berperan secara fungsional tetapi juga mempengaruhi identitas visual, pengalaman sensorial, dan kualitas lingkungan ruang. Pemilihan material harus mempertimbangkan performa mekanik, dampak lingkungan, respons psikologis, serta kontribusinya terhadap estetika ruang. Penelitian ilmiah terbaru menunjukkan bahwa material berkelanjutan dan pengalaman pengguna menjadi aspek penting dalam desain interior masa kini (Kapliński, 2025)(McGee and Park, 2022).

## 8.4 Tekstur dalam Desain Interior

### 8.4.1 Pengertian Tekstur

Tekstur pada desain interior merujuk pada *kualitas permukaan material* baik dilihat oleh mata maupun dirasakan oleh sentuhan. *Visual texture* adalah persepsi kelapisan, pola, dan kedalaman yang terlihat tanpa perlu disentuh, sedangkan *tactile texture* adalah karakter fisik yang dapat dirasakan oleh kulit atau jari. Perbedaan ini penting karena tekstur visual dapat mempengaruhi persepsi estetika ruang, sedangkan tekstur taktil mempengaruhi kenyamanan dan pengalaman sensorik pengguna secara langsung (Xu *et al.*, 2025).

### 8.4.2 Jenis Tekstur

Jenis tekstur dalam desain interior, adalah:

- **Tekstur Halus:** Permukaan yang terlihat dan terasa lembut dan rata (mis. kaca, marmer halus).
- **Tekstur Kasar:** Permukaan dengan relief yang jelas dan terasa menonjol (*e.g.* batu alam, kayu tak terhaluskan).

- **Tekstur Kontras:** Kombinasi elemen halus dan kasar untuk menciptakan dinamika visual.

Pemahaman tentang jenis tekstur ini menjadi dasar agar desainer dapat menciptakan ruang yang tidak monoton secara visual maupun taktil (Xu *et al.*, 2025)(Perez-Luno and Valle-Cabrera, 2011).

### 8.4.3 Teori Persepsi Tekstur Visual & *Tactile*

- Perspektif Multisensori dalam Desain Interior

Penelitian tentang *multi-sensory experience* menekankan bahwa desain tidak hanya melibatkan indera visual, tetapi juga indera lain termasuk sentuhan. Elemen seperti tekstur dan material mempengaruhi hubungan sensorik antara pengguna dengan ruang. Teori persepsi ruang, termasuk pendekatan fenomenologi, menyatakan bahwa integrasi elemen visual dan taktil akan memperkaya keterlibatan sensorik ruang secara holistic (Miao *et al.*, 2024).

- Interaksi Visual-Taktil dalam Persepsi Material

Dalam studi yang meneliti persepsi visual dan taktil pada papan kayu OSB yang dilapisi veneer, ditemukan bahwa *elemen visual dan taktil material* berkontribusi terhadap evaluasi estetika konsumen. Hasilnya menunjukkan bahwa permukaan yang dirasakan halus (*sandpaper-finishing*) berkorelasi dengan preferensi taktil yang lebih tinggi, dan ukuran potongan papan mempengaruhi persepsi visual. Artinya selain penampilan, 'rasa' material juga penting dalam evaluasi desain (Miao *et al.*, 2024).

- Efek Tekstur pada Persepsi Luas dan Kedalaman Ruang

Penelitian lain menunjukkan bahwa tekstur tembok mempengaruhi persepsi luas ruang. Tekstur yang berbeda secara signifikan mempengaruhi persepsi *spatial spaciousness*, terutama pada ruangan kecil. Ini terkait dengan *associational meaning* tekstur, di mana material tertentu memunculkan asosiasi tertentu dalam benak penghuni yang mempengaruhi persepsi mereka terhadap ruang (Perez-Luno and Valle-Cabrera, 2011).

#### 8.4.4 Peran Tekstur dalam Desain Visual

- Penciptaan Kedalaman dan Kepadatan Visual

Tekstur visual menciptakan **ilusi kedalaman** pada permukaan datar, sehingga ruang yang monoton dapat dihidupkan dengan menggunakan variasi tekstur visual seperti pola permukaan atau tekstur cetak pada wallpaper atau ubin. Perubahan tekstur ini mempengaruhi cara mata bergerak di dalam ruang, yang selanjutnya menciptakan pengalaman visual yang lebih dinamis (Miao *et al.*, 2024).

- Kontras Tekstur sebagai Perangkat Estetika

Kontras antara berbagai tekstur (mis. matte vs glossy, kasar vs halus) dapat digunakan untuk menyoroti elemen tertentu dalam ruang. Misalnya, tekstur kasar pada dinding aksen dapat memusatkan perhatian visual sebelum elemen lain seperti furnitur halus dipersepsikan. Ini membantu menambah *focal point* dan hierarki visual dalam



sebuah ruang interior (Miao *et al.*, 2024)(Wang *et al.*, 2020).

#### 8.4.5 Peran Tekstur dalam Pengalaman *Tactile*

➤ Kenyamanan dan Interaksi Fisik

Elemen taktil texture berperan dalam kenyamanan fisik penghuni ruang. Tekstur yang disukai secara taktil (mis. kain lembut, kayu halus, karpet berbulu) dapat meningkatkan rasa nyaman dan keakraban dalam ruang. Efek ini sering kali lebih kuat daripada hanya estetika visual karena tekstur langsung terhubung dengan sentuhan tubuh kita. misalnya dudukan kursi atau pegangan tirai (Wang *et al.*, 2020).

➤ Pengaruh pada Kesejahteraan Emosional

Kombinasi tekstur taktil yang tepat dapat memunculkan respons emosional tertentu:

- Tekstur lembut  $\geq$  kenyamanan & relaksasi.
- Tekstur keras atau kasar  $\geq$  kealamian & kekokohan.

Tekstur bukan sekadar estetika visual, tetapi juga *stimulus sensorik* yang mempengaruhi mood dan kenyamanan psikologis penghuni ruang (Huang *et al.*, 2024).

#### 8.4.6 Psikologi dan Efek Emosional Tekstur

➤ Tekstur dan Reaksi Psikologi Pengguna

Beberapa studi menegaskan bahwa tekstur permukaan material mempengaruhi pengalaman keseluruhan pengguna terhadap ruang. Tekstur yang dipilih dapat memunculkan perasaan hangat, tenang, atau bahkan ketegangan tergantung kualitas

visual dan taktilnya. Pilihan material tekstur bukan sekadar estetis, tetapi mempengaruhi *well-being* penghuni (Aisyah and Raidi, 2025)(Perez-Luno and Valle-Cabrera, 2011).

➤ Integrasi Visual dan Taktil dalam Kenangan Ruang

Penelitian persepsi sensorik menunjukkan bahwa pengalaman ruang yang kuat sering kali berasal dari kombinasi stimulus visual dan taktil. Ketika penghuni menyentuh permukaan yang menarik secara visual dan taktil, pengalaman ini cenderung lebih mudah diingat dan memberi kesan mendalam terhadap ruang tersebut (Aisyah and Raidi, 2025).

#### 8.4.7 Strategi Desain Tekstur dalam Interior

➤ *Layering* Tekstur

Salah satu strategi yang efektif adalah *layering* (penumpukan) tekstur, menggabungkan beberapa jenis tekstur dalam satu ruang sehingga menciptakan dinamika visual dan taktil yang kaya. Contoh: kombinasi ubin kasar, karpet lembut, dan panel kayu halus dalam satu ruang tamu dapat meningkatkan pengalaman multi-dimensional (Perez-Luno and Valle-Cabrera, 2011).

➤ Konteks Fungsi Ruang

Pemilihan tekstur harus disesuaikan dengan fungsi ruang. Ruang komersial seringkali menggunakan tekstur kuat dan menarik secara visual untuk menarik perhatian, sedangkan ruang relaksasi menggunakan tekstur lembut dan tenang (McGee and Park, 2022).

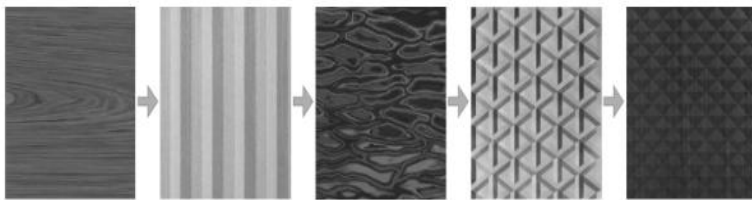
➤ Interaksi dengan Pencahayaan

Pencahayaan memainkan peran penting bersama tekstur. Permukaan dengan relief ringan dapat berubah tampilan visualnya ketika cahaya jatuh dengan sudut tertentu. Tekstur yang dipadukan dengan pencahayaan yang tepat dapat meningkatkan *depth*, highlights, dan shadows yang memberi dinamika visual lebih kuat dalam ruang (McGee and Park, 2022).

#### 8.4.8 Aplikasi Tekstur dalam Desain Interior

➤ Aplikasi Tekstur pada Dinding

Penerapan tekstur pada dinding (mis. plesteran tak rata atau panel kayu 3D) dapat menciptakan fokus visual dan pengalaman sensorik berbeda dibandingkan permukaan datar. Penelitian menunjukkan efek tekstur dinding terhadap persepsi luas ruang, terutama dalam ruangan kecil (Huang *et al.*, 2024).



**Gambar 8. 9 Jenis Tekstur Rekayasa Veneer**

Sumber: (Huang *et al.*, 2024)

➤ Furnitur dan Aksesori Tekstur

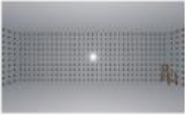
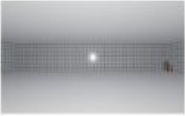
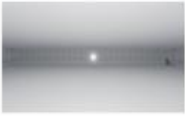
Furniture dengan tekstur berbeda seperti kursi beludru atau meja kayu kasar dapat memberi kontras yang meningkatkan kedalaman visual

ruang. Ini juga memberi konteks taktil yang beragam kepada penghuni ruang untuk mengeksplorasi (Huang *et al.*, 2024).

Tekstur adalah elemen desain interior yang sangat penting, tidak hanya sebagai atribut visual tetapi juga sebagai elemen taktil yang mempengaruhi persepsi, keterlibatan pengguna, dan kenyamanan psikologis. Pemahaman tekstur visual dan taktil serta strategi kombinasi keduanya secara efektif dapat meningkatkan kualitas ruang interior secara signifikan (Miao *et al.*, 2024).

Pengaruh relatif tekstur dinding terhadap persepsi kelapangan. Setiap ruangan yang diberi tekstur dirasakan secara signifikan lebih kecil daripada stimulus standar (tanpa tekstur) (Wang *et al.*, 2020).

Tabel 9. 1 Relatif Tekstur

| Scale                    | Wood                                                                               | Ceramic Tile                                                                       | Linen                                                                              |
|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.8 × 1.8 m <sup>2</sup> |   |   |   |
| 3 × 3 m <sup>2</sup>     |   |   |   |
| 6 × 6 m <sup>2</sup>     |   |   |   |
| 10 × 10 m <sup>2</sup>   |   |   |   |
| 18 × 18 m <sup>2</sup>   |   |   |   |
| 30 × 30 m <sup>2</sup>   |  |  |  |

Sumber:(Wang *et al.*, 2020)

## 8.5 *Finishing* dan Peranannya dalam Desain Interior

### 8.5.1 Pengertian *Finishing*

*Finishing* adalah proses perlakuan akhir pada permukaan material interior yang bertujuan untuk:

- Melindungi permukaan dari keausan, kelembapan, dan korosi.
- Meningkatkan estetika visual melalui warna, kilap, atau tekstur.
- Mempengaruhi pengalaman taktil dan kenyamanan pengguna.
- Menyampaikan karakter desain tertentu (halus, natural, *glossy*, *matte*).

*Finishing* mencakup pelapisan, pengecatan, sealing, lacquer, veneer, HPL, foil, dan lain-lain yang telah dibuktikan mempengaruhi persepsi estetika dan kenyamanan ruang (Perez-Luno and Valle-Cabrera, 2011).

### 8.5.2 Peran *Finishing* dalam Desain Interior

*Finishing* adalah jembatan antara material mentah dan pengalaman ruang akhir. Selain estetika, finishing berperan dalam:

- Ketahanan mekanik permukaan material.
- Ketahanan terhadap kelembapan, noda, dan goresan.
- Regulasi pencahayaan dan reflektansi ruang.
- Kesehatan lingkungan dalam ruang melalui kontrol emisi senyawa volatile.

Kajian empiris menunjukkan bahwa *finish* mempengaruhi respons emosional, kenyamanan, bahkan kesan ruang (misalnya kemewahan, kehangatan, atau formalitas) (Perez-Luno and Valle-Cabrera, 2011).

### 8.5.3 Teknik-Teknik Finishing dalam Desain Interior

➤ Teknik Aplikasi Finishing Populer

a. Pengecatan (*Painting*)

Metode paling umum untuk finishing dinding atau furnitur yang memungkinkan variasi warna dan tekstur. Cat dapat berupa *water-based* atau *solvent-based* serta dapat memberikan efek matte hingga glossy sesuai desain yang diinginkan (Slabejová, Vidholdová and Iždinský, 2023)(Miao *et al.*, 2024).

b. Poles dan Politur (*Polishing & Wiping*)

Teknik ini biasanya digunakan pada kayu atau permukaan solid lain untuk mengungkapkan serat material dan memberikan kilap tertentu menggunakan kain dan lapisan pernis/politur(Miao *et al.*, 2024).

c. Penyemprotan (*Spray/Spray Gun*)

Digunakan pada skala industri dengan *spray gun* untuk hasil halus dan merata, mempercepat proses finishing pada furnitur atau elemen interior besar(Miao *et al.*, 2024)(Aisyah and Raidi, 2025).

d. *Finishing Industri (Roll & Showering)*

Digunakan pada produksi massal: *rolling* atau *showering* memberikan lapisan bahan

pada permukaan besar dan rata seperti panel, parket, atau furnitur modular.

e. *Film dan Foil Coating*

Digunakan pada produksi massal: *rolling* atau *showering* memberikan lapisan bahan pada permukaan besar dan rata seperti panel, parket, atau furnitur modular (Slabejová, Vidholdová and Iždinský, 2023) (Aisyah and Raidi, 2025).

f. *Lacquer dan Vernish*

Lapisan tipis pelindung yang bisa transparent atau berwarna pada kayu dan material sintetis, memberikan efek estetika dan proteksi (Kúdela, Sikora and Gondáš, 2023).

➤ *Finishing dan Karakteristik Material*

Karakteristik permukaan yang berbeda memerlukan pendekatan finishing yang berbeda pula.

a. Interior Finishing dan Substrat

Penelitian menunjukkan bahwa *interaksi* antara bahan lapisan dan substrat material sangat mempengaruhi ketahanan terhadap benturan, air, dan jamur. Misalnya, bahan pigmented coating pada MDF lebih sensitif terhadap retak dibandingkan foil akrilik, dan finishing matte sering menunjukkan resistensi mekanis yang lebih unggul dibandingkan finishing glossy untuk permukaan yang sering disentuh (Miao *et al.*, 2024).



b. Reaksi terhadap Aging/Penuaan

Finishing seperti lacquer dan PU coatings dapat berubah warna atau terdegradasi seiring waktu akibat paparan cahaya UV atau kondisi interior. Studi pengujian aging memperlihatkan variasi perubahan warna yang signifikan tergantung jenis resin dan kombinasi bahan luar/primer (Miao *et al.*, 2024).

➤ Dampak Finishing dalam Konteks Interior

a. Aestetika dan Kesan Visual

Finishing mempengaruhi persepsi estetika ruang. Permukaan glossy memantulkan cahaya dan memberi kesan lebih luas serta modern, sedangkan matte meminimalisasi pantulan sehingga memberi nuansa tenang dan nyaman. Finishing mempengaruhi *visual sophistication* ruang serta interpretasi pengguna terhadap karakter ruang tersebut (Huang *et al.*, 2024).

b. Kualitas Lingkungan dalam Ruang (IEQ)

Permukaan interior yang telah difinishing mempengaruhi kimia udara dalam ruang, karena berbagai produk finishing dapat melepaskan *volatile organic compounds* (VOCs). VOCs berasal dari dekorasi, cat, pelapis dan dapat mempengaruhi kualitas udara serta kesehatan penghuni ruang (Lee, Alzoubi and Kim, 2017).

c. Kesehatan dan Kenyamanan

Finishing dengan *low-VOC* atau *zero-VOC* paint mampu mengurangi risiko gangguan

pernapasan dan iritasi. Selain itu, jenis finishing mempengaruhi how surfaces *adsorb or emit* polutan yang berdampak pada persepsi kualitas udara (Lee, Alzoubi and Kim, 2017).

d. Dampak Sensorik dan Emosional

*Surface finishing* bukan hanya visual; ia memberi sinyal yang mempengaruhi mood penghuni. Finishing alami (misalnya kayu dengan lacquer ringan) cenderung memberi konteks hangat dan nyaman, sedangkan finishing metalik atau sangat glossy bisa menimbulkan kesan formal atau bahkan “dingin” (Lee, Alzoubi and Kim, 2017).

➤ Finishing dan Interior Performa Ruang

a. *Durability* dan *Maintenance*

Surface finishing meningkatkan daya tahan permukaan terhadap goresan, noda, kelembapan, atau jamur. Finishing yang tepat dapat mengurangi biaya perawatan jangka panjang, memperpanjang umur furnitur dan permukaan interior (Giosuè *et al.*, 2025).

b. Kenyamanan Thermal dan Akustik

Permukaan interior finishing juga mempengaruhi akustik ruang, karena jenis bahan dan finishing tertentu mempengaruhi resapan suara serta distribusi cahaya dan panas. Hal ini menjadi penting pada ruang publik dan perkantoran. (Penelitian empiris menunjukkan bahwa material permukaan mempengaruhi IEQ melalui interaksi VOC dan parameter fisik lainnya) (Giosuè *et al.*, 2025).

➤ Tren Riset Terkini dan Tantangan Finishing

a. Finishing Multifungsi

Riset terbaru menunjukkan pengembangan finishing yang tidak hanya estetis tetapi juga *multifunctional*, misalnya finishing yang juga berkontribusi pada kualitas udara (*depolluting finishes*) serta buffering kelembapan (Lee, Alzoubi and Kim, 2017)(Giosuè *et al.*, 2025).

b. *Sustainable Finishes*

Pendekatan *eco-friendly* menjadi fokus riset, menggunakan basa air, bahan alami, atau metode yang mengurangi VOC dan jejak karbon dalam siklus hidup finishing. Tantangan utamanya adalah mempertahankan estetika tanpa mengorbankan kesehatan dan kinerja protektif material (Giosuè *et al.*, 2025)(Muilu-Mäkelä *et al.*, 2025).

c. Personalisasi dan Sensorial Desain

Finishing kini tidak hanya berdasarkan kebutuhan teknis tetapi juga pengalaman pengguna (*multisensorial*): tactile, visual, dan emosional. Studi interdisipliner yang menggabungkan psikologi desain dan teknologi finishing menjadi tren berkembang(Giosuè *et al.*, 2025).

Finishing adalah elemen desain interior yang sangat penting dengan peran ganda: *engineered performance* dan *empathetic experience*. Teknik dan material finishing yang dipilih menimbulkan dampak estetika, lingkungan, fisik, dan psikologis terhadap ruang dan penghuninya. Desainer interior

harus mempertimbangkan *materiality* secara holistik untuk mencapai estetika yang optimal tanpa mengorbankan kesehatan, keberlanjutan, dan fungsi ruang (Grassie *et al.*, 2025).

## DAFTAR PUSTAKA

- Aiduang, W. *et al.* (2024) 'Sustainable Innovation: Fabrication and Characterization of Mycelium-Based Green Composites for Modern Interior Materials Using Agro-Industrial Wastes and Different Species of Fungi', *Polymers*, 16(4). Available at: <https://doi.org/10.3390/polym16040550>.
- Aisyah, C.M.N. and Raidi, S. (2025) 'Peran Tekstur dan Warna Material untuk Menciptakan Harmoni Visual pada Desain Interior Kos Muntilan, Magelang', *Prosiding (SIAR) Seminar Ilmiah Arsitektur*, pp. 648–655.
- Giosuè, C. *et al.* (2025) 'Innovative multifunctional finish for the improvement of Indoor Air Quality: Performance at laboratory and pilot scale', *Building and Environment*, 273(November 2024). Available at: <https://doi.org/10.1016/j.buildenv.2025.112697>.
- Grassie, D. *et al.* (2025) 'Impact of Indoor Air Quality, Including Thermal Conditions, in Educational Buildings on Health, Wellbeing, and Performance: A Scoping Review', *Environments - MDPI*, 12(8). Available at: <https://doi.org/10.3390/environments12080261>.
- Huang, T. *et al.* (2024) 'A Study of Visual Perception Based on Colour and Texture of Reconstituted Decorative Veneer', *Coatings*, 14(1). Available at: <https://doi.org/10.3390/coatings14010057>.
- Kapliński, O. (2025) 'Interior Design Towards the Sustainable Environment: People, Environment, Design, Technology—Editor's Comment', *Buildings*, 15(24). Available at: <https://doi.org/10.3390/buildings15244432>.

- Kúdela, J., Sikora, A. and Gondáš, L. (2023) 'Wood Surface Finishing with Transparent Lacquers Intended for Indoor Use, and the Colour Resistance of These Surfaces during Accelerated Aging', *Polymers*, 15(3). Available at: <https://doi.org/10.3390/polym15030747>.
- Lee, S., Alzoubi, H.H. and Kim, S. (2017) 'The effect of interior design elements and lighting layouts on prospective occupants' perceptions of amenity and efficiency in living rooms', *Sustainability (Switzerland)*, 9(7). Available at: <https://doi.org/10.3390/su9071119>.
- McGee, B. and Park, N.K. (2022) 'Colour, Light, and Materiality: Biophilic Interior Design Presence in Research and Practice', *Interiority*, 5(1), pp. 27–52. Available at: <https://doi.org/10.7454/in.v5i1.189>.
- Miao, Y. *et al.* (2024) 'A Study on the Visual and Tactile Perception of Oriented Strand Board Combined with Consumer-Preference Analysis', *Coatings*, 14(8). Available at: <https://doi.org/10.3390/coatings14081000>.
- Muilu-Mäkelä, R. *et al.* (2025) 'Impact of wooden interior surfaces on indoor environment quality and perceptions: comparisons between wooden and non-wooden office rooms', *Journal of Building Engineering*, 111(July). Available at: <https://doi.org/10.1016/j.jobbe.2025.113429>.
- Perez-Luno, A. and Valle-Cabrera, R. (2011) 'Journal of Engineering and Technology Management', *J. Eng. Technol. Manage*, 28, pp. 33–48.
- Rashdan, W. and Ashour, A.F. (2024) 'Exploring Sustainability in Interior Design: A Comprehensive Systematic Review', *Buildings*, 14(8). Available at: <https://doi.org/10.3390/buildings14082303>.

- Slabejová, G., Vidholdová, Z. and Iždinský, J. (2023) 'Evaluation of Resistance Properties of Selected Surface Treatments on Medium Density Fibreboards', *Coatings*, 13(11). Available at: <https://doi.org/10.3390/coatings13111903>.
- Trucillo, P., Chaouali, F. and Portioli, F.P.A. (2025) 'Sustainable Material Selection for Interior Design Furniture: A Simple Procedure Based on Environmental Analysis and Structural Optimization', *Materials*, 18(9). Available at: <https://doi.org/10.3390/ma18092023>.
- Wang, C. *et al.* (2020) 'Effect of wall texture on perceptual spaciousness of indoor space', *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(11), pp. 1–14. Available at: <https://doi.org/10.3390/ijerph17114177>.
- Wong, C.H. and Abdul Aziz, A. (2020) 'Perceptions of Youngsters on Interior Space Quality in Relation to Materiality and Spatial Design', *International Journal of Built Environment and Sustainability*, 8(1), pp. 103–119. Available at: <https://doi.org/10.11113/ijbes.v8.n1.630>.
- Xu, H. *et al.* (2025) 'Research on the Multi-Sensory Experience Design of Interior Spaces from the Perspective of Spatial Perception: A Case Study of Suzhou Coffee Roasting Factory', *Buildings*, 15(8). Available at: <https://doi.org/10.3390/buildings15081393>.
- <https://www.manna.id/blog/detail/25/8-Jenis-Material-Finishing-Interior-yang-Wajib-Anda-Ketahui>

# **BAB 9**

## **KONSEP, TEMA, DAN KOMUNIKASI DESAIN INTERIOR**

**Oleh Arqam Laya**

Desain interior adalah suatu proses kreatif yang melibatkan perencanaan, desain, dan implementasi ruang interior untuk menciptakan lingkungan yang fungsional, estetik, dan nyaman bagi pengguna. Konsep, tema, dan komunikasi desain interior adalah tiga aspek penting yang saling terkait dalam proses desain interior (Arnold, 2015; ASID, 2020).

Konsep desain interior adalah ide dasar atau konsep yang menjadi landasan bagi desain interior. Konsep ini dapat berupa tema, gaya, atau ide yang ingin disampaikan melalui desain interior. Tema desain interior adalah suatu konsep yang lebih spesifik yang menjadi fokus desain interior, seperti tema modern, klasik, atau minimalis. Komunikasi desain interior adalah proses penyampaian ide dan konsep desain interior kepada klien, kontraktor, dan pihak lain yang terkait (Arnold, 2015; Jones, 2017).

Dalam proses desain interior, konsep, tema, dan komunikasi desain interior harus saling terkait dan sejalan. Konsep desain interior harus dapat diterjemahkan menjadi tema desain interior yang spesifik, dan tema desain interior harus dapat dikomunikasikan dengan efektif kepada klien dan pihak lain yang terkait. Komunikasi desain interior yang efektif sangat penting untuk memastikan bahwa desain interior yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan klien.



Desain interior yang baik harus dapat menciptakan lingkungan yang fungsional, estetis, dan nyaman bagi pengguna. Desain interior juga harus dapat meningkatkan kualitas hidup dan produktivitas pengguna (Pallasmaa, 2005; Hall, 1966). Oleh karena itu, konsep, tema, dan komunikasi desain interior harus menjadi prioritas utama dalam proses desain interior.

Dalam era digital saat ini, desain interior juga harus dapat beradaptasi dengan teknologi yang semakin canggih. Desain interior harus dapat mengintegrasikan teknologi yang ada untuk menciptakan lingkungan yang lebih nyaman dan efisien (Kubba, 2010).. Oleh karena itu, konsep, tema, dan komunikasi desain interior harus dapat mengikuti perkembangan teknologi yang ada.

Dalam pengantar ini, kita akan membahas tentang konsep, tema, dan komunikasi desain interior, serta bagaimana mereka terkait satu sama lain dalam proses desain interior.

## 9.1 Konsep Desain Interior

Ching (2014), konsep desain interior adalah proses menciptakan ruang interior yang memenuhi kebutuhan pengguna dan menciptakan lingkungan yang nyaman dan indah. Sementara itu Pile (2013), konsep desain interior adalah kombinasi antara fungsi, estetika, dan kenyamanan untuk menciptakan ruang interior yang ideal.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bahwa konsep adalah ide atau gagasan yang menjadi dasar atau landasan untuk menciptakan sesuatu. Desain Interior adalah rancangan atau skema yang digunakan untuk menciptakan ruang interior yang fungsional dan estetis (Ching, 2014; Pile, 2013).

## a. Judul

Judul untuk konsep dalam interior dapat berupa frase atau kalimat yang singkat dan jelas, yang menggambarkan ide atau konsep desain yang ingin disampaikan. Judul konsep interior harus singkat dan jelas, mencerminkan ide atau konsep desain, menarik dan memotivasi serta sesuai dengan tujuan desain (ASID, 2020; Jones, 2017).

Berikut beberapa contoh judul konsep interior:

### 1. Ruang Terbuka untuk Kreativitas

Ruang terbuka untuk kreativitas adalah suatu konsep desain interior yang memungkinkan pengguna untuk berkreasi dan berinovasi dalam sebuah lingkungan yang fleksibel dan dinamis (Pile, 2013; Arnold, 2015). Konsep ini memungkinkan pengguna untuk mengatur dan mengubah ruang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan mereka, sehingga dapat meningkatkan produktivitas dan kreativitas (Kubba, 2010; ASID, 2020). Ruang terbuka untuk kreativitas dapat diaplikasikan dalam berbagai jenis ruangan, seperti kantor, studio, atau bahkan rumah (Kobayashi, 2018, hlm. 34).

Dalam konsep desain interior ini, ruang terbuka untuk kreativitas dapat diwujudkan dengan menggunakan elemen-elemen desain seperti dinding yang dapat dipindah, lantai yang dapat diubah, dan furnitur yang dapat disesuaikan (Ching, 2014, hlm. 7; Pile, 2013). Selain itu, penggunaan warna, tekstur, dan cahaya juga dapat membantu menciptakan lingkungan yang inspiratif dan kreatif. Dengan demikian, pengguna dapat berkreasi dan berinovasi dalam sebuah lingkungan yang nyaman dan fleksibel.

Ruang terbuka untuk kreativitas juga dapat membantu meningkatkan kolaborasi dan interaksi antar pengguna. Dengan adanya ruang yang fleksibel dan dinamis, pengguna dapat berinteraksi dan berkolaborasi dengan lebih mudah, sehingga dapat meningkatkan produktivitas dan kreativitas. Oleh karena itu, konsep desain interior ini sangat cocok untuk digunakan dalam lingkungan kerja, pendidikan, atau bahkan rumah (Pile, 2013, hlm. 52).

## **2. Desain Minimalis untuk Kenyamanan**

Desain minimalis untuk kenyamanan adalah suatu konsep desain interior yang menekankan kesederhanaan dan fungsionalitas untuk menciptakan lingkungan yang nyaman dan santai. Konsep ini menghilangkan elemen-elemen yang tidak perlu dan fokus pada kebutuhan dasar pengguna, sehingga menciptakan ruang yang bersih, tenang, dan nyaman. Desain minimalis juga dapat membantu mengurangi stres dan meningkatkan kualitas hidup (Pallasmaa, 2005, hlm. 58).

Dalam konsep desain interior ini, desain minimalis dapat diwujudkan dengan menggunakan elemen-elemen desain seperti warna netral, tekstur alami, dan furnitur yang sederhana (Ching, 2014, hlm. 95). Penggunaan cahaya alami juga dapat membantu menciptakan lingkungan yang nyaman dan santai. Selain itu, desain minimalis juga dapat membantu meningkatkan efisiensi ruang dan mengurangi biaya perawatan (Kubba, 2010, hlm. 138).

Desain minimalis untuk kenyamanan sangat cocok untuk digunakan dalam lingkungan rumah, kantor, atau bahkan hotel (Kobayashi, 2018, hlm. 52). Dengan menciptakan lingkungan yang nyaman

dan santai, desain minimalis dapat membantu meningkatkan kualitas hidup dan produktivitas pengguna. Oleh karena itu, konsep desain interior ini sangat populer dalam beberapa tahun terakhir (Arnold, 2015, hlm. 85).

### 3. Inspirasi Alam dalam Desain Interior

Inspirasi alam dalam desain interior adalah suatu konsep desain yang mengambil elemen-elemen alam sebagai inspirasi untuk menciptakan lingkungan yang harmonis dan seimbang. Konsep ini dapat diwujudkan dengan menggunakan elemen-elemen desain seperti warna hijau, tekstur kayu, dan pola batu, yang dapat membantu menciptakan suasana yang tenang dan alami. Inspirasi alam juga dapat membantu meningkatkan kualitas udara dan mengurangi stres (Hall, 1966, hlm. 113; Kubba, 2010, hlm. 145).

Dalam konsep desain interior ini, inspirasi alam dapat diaplikasikan dalam berbagai cara, seperti penggunaan tanaman hijau, air mancur, atau bahkan jendela besar yang memungkinkan cahaya alami masuk. Penggunaan material alami seperti kayu, batu, dan bambu juga dapat membantu menciptakan lingkungan yang harmonis dengan alam. Selain itu, inspirasi alam juga dapat diaplikasikan dalam desain furnitur dan dekorasi, seperti penggunaan pola daun atau bunga sebagai motif (Arnold, 2015, hlm. 91).

Inspirasi alam dalam desain interior sangat cocok untuk digunakan dalam lingkungan rumah, kantor, atau bahkan hotel. Dengan menciptakan lingkungan yang harmonis dengan alam, inspirasi alam dapat membantu meningkatkan kualitas hidup dan produktivitas pengguna. Oleh karena itu, konsep desain interior ini sangat populer dalam beberapa tahun terakhir (Arnold, 2015, hlm. 98).

#### **4. Ruang yang Menenangkan untuk Relaksasi**

Ruang yang menenangkan untuk relaksasi adalah suatu konsep desain interior yang bertujuan menciptakan lingkungan yang tenang dan nyaman untuk membantu mengurangi stres dan meningkatkan kualitas hidup (Pallasmaa, 2005, hlm. 85; Hall, 1966, hlm. 120). Konsep ini dapat diwujudkan dengan menggunakan elemen-elemen desain seperti warna lembut, tekstur halus, dan cahaya yang tidak terlalu terang. Ruang yang menenangkan juga dapat diaplikasikan dengan menggunakan furnitur yang nyaman dan dekorasi yang sederhana.

Dalam konsep desain interior ini, ruang yang menenangkan dapat diwujudkan dalam berbagai jenis ruangan, seperti kamar tidur, ruang baca, atau bahkan ruang meditasi. Penggunaan warna-warna lembut seperti biru, hijau, atau ungu dapat membantu menciptakan suasana yang tenang dan nyaman. Selain itu, penggunaan tekstur halus seperti karpet, bantal, atau selimut juga dapat membantu meningkatkan kenyamanan (Pile, 2013, hlm. 110).

Ruang yang menenangkan untuk relaksasi sangat cocok untuk digunakan dalam lingkungan rumah atau hotel. Dengan menciptakan lingkungan yang tenang dan nyaman, ruang yang menenangkan dapat membantu meningkatkan kualitas hidup dan produktivitas pengguna. Oleh karena itu, konsep desain interior ini sangat populer dalam beberapa tahun terakhir (Arnold, 2015, hlm. 112).

#### **5. Desain Modern untuk Masa Depan**

Desain modern untuk masa depan adalah suatu konsep desain interior yang menekankan inovasi, teknologi, dan keberlanjutan untuk menciptakan

lingkungan yang futuristik dan efisien (Kobayashi, 2018, hlm. 75; Kubba, 2010, hlm. 165). Konsep ini dapat diwujudkan dengan menggunakan elemen-elemen desain seperti garis-garis bersih, warna-warna cerah, dan material-material inovatif seperti kaca, logam, dan plastik (Ching, 2014, hlm. 140; Pile, 2013, hlm. 120). Desain modern juga dapat diaplikasikan dengan menggunakan teknologi canggih seperti sistem otomatisasi, pencahayaan LED, dan kontrol suara.

Dalam konsep desain interior ini, desain modern dapat diwujudkan dalam berbagai jenis ruangan, seperti kantor, rumah, atau bahkan ruang publik. Penggunaan teknologi canggih dapat membantu meningkatkan efisiensi energi, kenyamanan, dan keamanan (Kubba, 2010, hlm. 180). Selain itu, desain modern juga dapat diaplikasikan dengan menggunakan konsep keberlanjutan seperti penggunaan material daur ulang, penghematan air, dan penggunaan energi terbarukan (Kubba, 2010, hlm. 188).

Desain modern untuk masa depan sangat cocok untuk digunakan dalam lingkungan yang membutuhkan inovasi dan efisiensi, seperti kantor, sekolah, atau pusat perbelanjaan (Pile, 2013, hlm. 130). Dengan menciptakan lingkungan yang futuristik dan efisien, desain modern dapat membantu meningkatkan produktivitas, kenyamanan, dan kualitas hidup pengguna. Oleh karena itu, konsep desain interior ini sangat populer dalam beberapa tahun terakhir (Jones, 2017, hlm. 98).

## b. Gambar

Gambar ilustrasi konsep desain interior. Gambar untuk konsep dalam interior adalah representasi visual dari ide atau konsep desain yang ingin disampaikan (Ching, 2014, hlm. 34; Arnold, 2015, hlm. 128). Gambar ini dapat berupa sketsa, diagram, atau ilustrasi yang menggambarkan suasana, layout, dan elemen-elemen desain yang akan digunakan dalam ruang (Pile, 2013, hlm. 142; Jones, 2017, hlm. 105).

1. Jenis Gambar Konsep Interior:
  - a) *Mood Board*. Gambar yang menggambarkan suasana dan konsep desain yang diinginkan, biasanya berupa kolasi foto, warna, dan tekstur.
  - b) Sketsa. Gambar yang menggambarkan layout dan elemen-elemen desain, biasanya berupa gambar tangan atau digital.
  - c) Diagram. Gambar yang menggambarkan hubungan antara elemen-elemen desain, biasanya berupa diagram aliran atau diagram blok.
  - d) Ilustrasi 3D. Gambar yang menggambarkan ruang dalam bentuk 3D, biasanya berupa render atau animasi.
2. Penekanan Gambar Konsep Interior:
  - a) Suasana. Gambar harus dapat menggambarkan suasana dan konsep desain yang diinginkan.
  - b) Layout. Gambar harus dapat menggambarkan layout dan hubungan antara elemen-elemen desain.
  - c) Elemen Desain. Gambar harus dapat menggambarkan elemen-elemen desain yang akan digunakan, seperti furnitur, warna, dan tekstur.

- d) Keseimbangan. Gambar harus dapat menggambarkan keseimbangan antara elemen-elemen desain.

c. **Teks**

Konsep desain interior adalah ide dasar yang menjadi landasan dalam menciptakan ruang interior yang fungsional dan estetis (Ching, 2014, hlm. 28; Pile, 2013, hlm. 36). Teks untuk konsep dalam interior adalah tulisan yang digunakan untuk menjelaskan ide atau konsep desain interior (Arnold, 2015, hlm. 135; Jones, 2017, hlm. 112). Teks ini dapat berupa judul, subjudul, atau deskripsi yang digunakan untuk memperjelas konsep desain (ASID, 2020, hlm. 44).

1. Jenis Teks untuk Konsep dalam Interior:

- a) Judul Konsep. Teks yang digunakan untuk menjelaskan konsep desain interior secara singkat dan jelas.
- b) Deskripsi Konsep. Teks yang digunakan untuk menjelaskan konsep desain interior secara lebih detail.
- c) Subjudul. Teks yang digunakan untuk membagi konsep desain interior menjadi beberapa bagian.

2. Penekanan Teks untuk Konsep dalam Interior:

- a) Kejelasan. Teks harus jelas dan mudah dibaca.
- b) Kesederhanaan. Teks harus sederhana dan tidak terlalu panjang.
- c) Konsistensi. Teks harus konsisten dalam hal font, ukuran, dan warna.
- d) Kemenarikan. Teks harus menarik dan dapat memotivasi pembaca.



## 9.2 Tema Desain Interior

Tema desain interior adalah suatu konsep yang menjadi fokus desain interior, seperti tema modern, klasik, atau minimalis. Tema desain interior dapat membantu menciptakan lingkungan yang konsisten dan harmonis dalam sebuah ruangan. Tema desain interior juga dapat membantu meningkatkan kualitas estetika dan fungsionalitas ruangan (Arnold, 2015, hlm. 68).

Tema desain interior dapat dipilih berdasarkan kebutuhan dan keinginan pengguna, serta gaya hidup dan kepribadian mereka. Misalnya, tema desain interior modern dapat dipilih untuk menciptakan lingkungan yang bersih, sederhana, dan fungsional. Tema desain interior klasik dapat dipilih untuk menciptakan lingkungan yang elegan, mewah, dan tradisional (Pile, 2013, hlm. 72).

Tema desain interior juga dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti budaya, lingkungan, dan teknologi. Misalnya, tema desain interior yang terinspirasi dari budaya Asia dapat dipilih untuk menciptakan lingkungan yang unik dan eksotis. Tema desain interior yang terinspirasi dari lingkungan alam dapat dipilih untuk menciptakan lingkungan yang seimbang dan harmonis (Pallasmaa, 2005, hlm. 70).

Dalam memilih tema desain interior, perlu dipertimbangkan faktor-faktor seperti kebutuhan fungsional, estetika, dan budget. Tema desain interior yang dipilih harus dapat memenuhi kebutuhan fungsional ruangan, serta menciptakan lingkungan yang estetis dan nyaman. Selain itu, tema desain interior juga harus dapat disesuaikan dengan budget yang tersedia (Kubba, 2010, hlm. 168).

Tema desain interior yang populer saat ini antara lain tema modern, minimalis, dan industri. Tema desain interior modern dapat dipilih untuk menciptakan lingkungan yang bersih, sederhana, dan fungsional. Tema desain interior

minimalis dapat dipilih untuk menciptakan lingkungan yang sederhana, elegan, dan tidak berlebihan. Tema desain interior industri dapat dipilih untuk menciptakan lingkungan yang unik, eksotis, dan fungsional (Arnold, 2015, hlm. 75).

**a. Tema Modern**

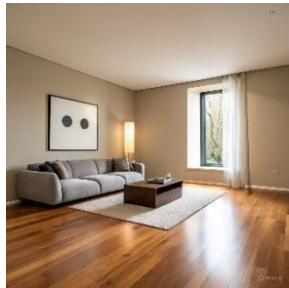
Tema modern dalam desain interior adalah suatu konsep desain yang menekankan kesederhanaan, fungsionalitas, dan penggunaan material modern. Tema modern dapat diwujudkan dengan menggunakan elemen-elemen desain seperti garis-garis bersih, warna-warna netral, dan material-material modern seperti kaca, baja, dan kayu. Tema modern juga dapat diaplikasikan dengan menggunakan konsep ruang terbuka untuk menciptakan lingkungan yang lebih luas dan tidak terlalu terkurung (Lynch, 1960, hlm. 25).

Dalam konsep desain interior modern, tema modern dapat diwujudkan dalam berbagai jenis ruangan, seperti ruang tamu, kamar tidur, atau bahkan ruang kerja. Penggunaan elemen-elemen desain seperti furnitur yang sederhana, lampu yang minimalis, dan dekorasi yang sedikit dapat membantu menciptakan suasana yang tenang dan nyaman. Selain itu, tema modern juga dapat diaplikasikan dengan menggunakan konsep teknologi canggih, seperti sistem pencahayaan otomatis dan kontrol suhu (Kubba, 2010, hlm. 175).

Tema modern sangat cocok untuk digunakan dalam lingkungan yang membutuhkan kesan modern dan dinamis, seperti apartemen, studio, atau kantor. Dengan menciptakan lingkungan yang modern, tema modern dapat membantu meningkatkan produktivitas, kreativitas, dan kualitas hidup pengguna (ASID, 2020, hlm. 55; Pallasmaa, 2005, hlm. 75).

Parameter tema modern dalam desain interior meliputi:

1. Garis-garis bersih. Desain yang sederhana dan tidak terlalu rumit.
2. Warna-warna netral. Penggunaan warna-warna netral seperti putih, abu-abu, dan hitam.
3. Material modern. Penggunaan material modern seperti kaca, baja, dan kayu.
4. Ruang terbuka. Konsep ruang terbuka untuk menciptakan lingkungan yang lebih luas.
5. Furnitur minimalis. Penggunaan furnitur yang sederhana dan fungsional.
6. Lampu minimalis. Penggunaan lampu yang sederhana dan tidak terlalu rumit.
7. Dekorasi minimalis. Penggunaan dekorasi yang sedikit dan tidak terlalu rumit.
8. Teknologi canggih. Penggunaan teknologi canggih seperti sistem pencahayaan otomatis dan kontrol suhu.
9. Kesederhanaan. Desain yang sederhana dan tidak terlalu rumit.
10. Fungsionalitas. Desain yang fungsional dan memenuhi kebutuhan pengguna.



**Gambar 9. 1 Modern, Minimalis, dan Fungsional**

Sumber: Internet

Gambar 9.1. menjelaskan:

- Latar belakang yang menunjukkan ruang interior yang sederhana, namun elegan serta Ruang yang terbuka, hati yang lapang.
- Judul. Ruang Keluarga modern, mimalis dan fungsinal
- Gambar. Gambar dengan palet warna komplementer.
- Teks. Ruang yang terbuka, hati yang lapang, dan desain yang sederhana, namun efektif.

**b. Tema Minimalis**

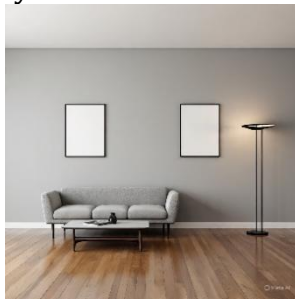
Tema minimalis dalam desain interior adalah suatu konsep desain yang menekankan kesederhanaan dan fungsionalitas (Kobayashi, 2018, hlm. 54; Ching, 2014, hlm. 70). Tema minimalis dapat diwujudkan dengan menggunakan elemen-elemen desain seperti garis-garis bersih, warna-warna netral, dan material-material sederhana. Tema minimalis juga dapat diaplikasikan dengan menggunakan konsep "less is more" untuk menciptakan lingkungan yang bersih dan tidak terlalu berlebihan (Arnold, 2015, hlm. 88).

Dalam konsep desain interior ini, tema minimalis dapat diwujudkan dalam berbagai jenis ruangan, seperti ruang tamu, kamar tidur, atau bahkan ruang kerja. Penggunaan elemen-elemen desain seperti furnitur yang sederhana, lampu yang minimalis, dan dekorasi yang sedikit dapat membantu menciptakan suasana yang tenang dan nyaman (Ching, 2014, hlm. 76). Selain itu, tema minimalis juga dapat diaplikasikan dengan menggunakan konsep ruang terbuka untuk menciptakan lingkungan yang lebih luas dan tidak terlalu terkurung (Lynch, 1960, hlm. 28).

Tema minimalis sangat cocok untuk digunakan dalam lingkungan yang membutuhkan kesan sederhana dan fungsional, seperti apartemen, studio, atau kantor. Dengan menciptakan lingkungan yang minimalis, tema minimalis dapat membantu meningkatkan fokus, produktivitas, dan kualitas hidup pengguna (ASID, 2020, hlm. 58; Pallasmaa, 2005, hlm. 82. Oleh karena itu, konsep desain interior ini sangat populer dalam beberapa tahun terakhir.

Tema Minimalis dalam desain interior memiliki beberapa parameter, seperti:

1. Kesederhanaan. Desain yang sederhana dan tidak terlalu rumit.
2. Fungsional. Fokus pada fungsi dan kegunaan ruangan.
3. Warna netral. Warna netral seperti putih, abu-abu, dan hitam.
4. Bahan alami. Menggunakan bahan alami seperti kayu, batu, dan tanaman.
5. Ruang terbuka. Ruang yang terbuka dan tidak terlalu banyak sudut.
6. Pencahayaan alami. Pencahayaan alami yang cukup.
7. Minimal ornamen. Ornamen yang minimal dan tidak terlalu banyak.



**Gambar 9.2 Ruang Tamu Sederhana, Namun Efektif**

Sumber: Internet

Gambar 9.2. menjelaskan:

- Latar belakang yang menunjukkan ruang interior yang minimalis, namun mewah serta ruang yang terbuka, hati yang lapang
- Judul. Ruang yang bersih, pikiran yang jernih
- Gambar. Gambar dengan warna netral
- Teks. *Less is more*, sederhana, namun elegan dan fungsi, bukan hanya bentuk

### c. Tema Klasik

Tema klasik dalam desain interior adalah suatu konsep desain yang mengambil inspirasi dari gaya-gaya arsitektur dan dekorasi klasik, seperti gaya Yunani, Romawi, atau Victoria (Pile, 2013, hlm. 104; Ching, 2014, hlm. 84). Tema klasik dapat diwujudkan dengan menggunakan elemen-elemen desain seperti kolom, arsitektur lengkung, dan ornamen-ornamen dekoratif (Pile, 2013, hlm. 110). Tema klasik juga dapat diaplikasikan dengan menggunakan warna-warna kaya, tekstur mewah, dan furnitur yang elegan (Arnold, 2015, hlm. 98).

Dalam konsep desain interior ini, tema klasik dapat diwujudkan dalam berbagai jenis ruangan, seperti ruang tamu, kamar tidur, atau bahkan ruang makan (Kobayashi, 2018, hlm. 66). Penggunaan elemen-elemen klasik seperti cermin, lampu gantung, dan karpet dapat membantu menciptakan suasana yang mewah dan elegan. Selain itu, tema klasik juga dapat diaplikasikan dengan menggunakan konsep simetri dan keseimbangan untuk menciptakan lingkungan yang harmonis (Rasmussen, 2011, hlm. 72).

Tema klasik sangat cocok untuk digunakan dalam lingkungan yang membutuhkan kesan mewah dan elegan, seperti hotel, restoran, atau rumah mewah. Dengan menciptakan lingkungan yang klasik dan elegan,

tema klasik dapat membantu meningkatkan kesan prestise dan kualitas hidup pengguna (Pallasmaa, 2005, hlm. 88; ASID, 2020, hlm. 62). Oleh karena itu, konsep desain interior ini sangat populer dalam beberapa tahun terakhir.

Parameter tema klasik dalam desain interior dapat meliputi:

1. **Arsitektur.** Kolom, arsitektur lengkung, dan ornamen-ornamen dekoratif seperti ukiran, patung, dan relief.
2. **Warna.** Warna-warna kaya dan mewah seperti emas, perak, merah, biru, dan hijau.
3. **Tekstur.** Tekstur mewah seperti velvet, sutra, dan kayu.
4. **Furnitur.** Furnitur yang elegan dan mewah seperti sofa, kursi, dan meja dengan ukiran dan ornamen-ornamen dekoratif.
5. **Cahaya.** Cahaya yang lembut dan hangat seperti lampu gantung, lampu meja, dan lilin.
6. **Ornamen.** Ornamen-ornamen dekoratif seperti cermin, vas, dan patung.
7. **Pola.** Pola-pola klasik seperti pola garis-garis, pola bunga, dan pola geometris.
8. **Material.** Material-material mewah seperti kayu, marmer, dan kaca.
9. **Simetri.** Konsep simetri dan keseimbangan dalam penataan ruang dan furnitur.
10. **Dekorasi.** Dekorasi yang mewah dan elegan seperti tirai, karpet, dan bantal.



**Gambar 9. 3 Ruang Tamu Elegan dan Mewah**

Sumber: Internet

Gambar 9.3. menjelaskan:

- Latar belakang yang menunjukkan ruang interior yang Elegan dan mewah, seperti zaman dahulu serta ruang Klasik, elegan, dan berkelas.
- Judul. Desain yang abadi, keindahan yang tak terlupakan.
- Gambar. Gambar dengan warna monokromatik.
- Teks. Desain interior yang klasik, untuk hidup yang lebih elegan, serta keindahan yang tak lekang oleh waktu.

#### **d. Tema Industri**

Tema industri dalam desain interior adalah suatu konsep desain yang terinspirasi dari lingkungan industri, seperti pabrik, gudang, dan bangunan komersial lainnya (Pile, 2013, hlm. 110; Arnold, 2015, hlm. 110). Tema ini menekankan penggunaan material-material industri seperti beton, baja, dan kayu, serta elemen-elemen desain yang terinspirasi dari mesin dan peralatan industri (Ching, 2014, hlm. 98). Tema industri dapat diwujudkan dalam berbagai jenis ruangan, seperti ruang tamu, kamar tidur, atau bahkan ruang kerja.



Dalam konsep desain interior industri, tema industri dapat diwujudkan dengan menggunakan elemen-elemen desain seperti pipa-pipa terbuka, ventilasi yang terlihat, dan material-material industri yang tidak diolah. Penggunaan warna-warna netral seperti abu-abu, hitam, dan putih juga dapat membantu menciptakan suasana industri (Ching, 2014, hlm. 104).. Selain itu, tema industri juga dapat diaplikasikan dengan menggunakan konsep pencahayaan yang dramatis, seperti lampu-lampu yang tergantung dari langit-langit atau lampu-lampu yang diletakkan di lantai.

Tema industri sangat cocok untuk digunakan dalam lingkungan yang membutuhkan kesan kuat dan dinamis, seperti loft, studio, atau kantor. Dengan menciptakan lingkungan yang industri, tema industri dapat membantu meningkatkan produktivitas, kreativitas, dan kualitas hidup pengguna (ASID, 2020, hlm. 65; Kubba, 2010, hlm. 190).

Parameter tema industri dalam desain interior meliputi:

1. Material industri. Penggunaan material-material industri seperti beton, baja, kayu, dan pipa-pipa.
2. Warna netral. Penggunaan warna-warna netral seperti abu-abu, hitam, dan putih.
3. Pipa-pipa terbuka. Pipa-pipa yang terbuka dan terlihat sebagai elemen desain.
4. Ventilasi yang terlihat. Ventilasi yang terlihat dan tidak disembunyikan.
5. Lampu dramatis. Penggunaan lampu-lampu yang dramatis, seperti lampu-lampu yang tergantung dari langit-langit atau lampu-lampu yang diletakkan di lantai.
6. Desain yang kasar. Desain yang kasar dan tidak terlalu rapi.

7. Elemen industri. Penggunaan elemen-elemen industri seperti mesin, peralatan, dan komponen-komponen industri lainnya sebagai dekorasi.
8. Ruang terbuka. Konsep ruang terbuka untuk menciptakan lingkungan yang lebih luas.
9. Furnitur industri. Penggunaan furnitur yang terinspirasi dari lingkungan industri, seperti meja-meja yang terbuat dari kayu atau baja.
10. Tekstur kasar. Penggunaan tekstur-tekstur kasar seperti beton, kayu, dan baja untuk menciptakan suasana industri.



**Gambar 9. 4 Ruang yang Kasar, namun Kuat**

Sumber: Internet

Gambar 9.4. menjelaskan:

- Latar belakang yang menunjukkan ruang interior yang dimana baja, beton, dan kayu, menciptakan ruang yang unik, seperti kawasan industri ruang yang kasar, namun kuat, desain yang industri, untuk hidup yang lebih nyata.
- Judul. Industri yang elegan, untuk hidup yang lebih modern.
- Gambar. Gambar dengan warna monokromatik dan kontras dan netral

- Teks. Industri yang kreatif, untuk hidup yang lebih inspiratif, serta Desain yang kasar, namun stylish.

**e. Tema Rustik**

Tema rustik dalam desain interior adalah suatu konsep desain yang terinspirasi dari lingkungan pedesaan dan alam (Kobayashi, 2018, hlm. 68; Pallasmaa, 2005, hlm. 92). Tema ini menekankan penggunaan material-material alami seperti kayu, batu, dan tanah liat, serta elemen-elemen desain yang terinspirasi dari arsitektur tradisional dan pedesaan (Pile, 2013, hlm. 125; Ching, 2014, hlm. 110). Tema rustik dapat diwujudkan dalam berbagai jenis ruangan, seperti ruang tamu, kamar tidur, atau bahkan ruang makan.

Dalam konsep desain interior rustik, tema rustik dapat diwujudkan dengan menggunakan elemen-elemen desain seperti kayu-kayu yang tidak diolah, batu-batu alami, dan tekstil-tekstik yang terbuat dari bahan alami. Penggunaan warna-warna bumi seperti coklat, hijau, dan biru juga dapat membantu menciptakan suasana rustik. Selain itu, tema rustik juga dapat diaplikasikan dengan menggunakan konsep pencahayaan yang hangat, seperti lampu-lampu yang terbuat dari kayu atau batu.

Tema rustik sangat cocok untuk digunakan dalam lingkungan yang membutuhkan kesan hangat dan alami, seperti rumah-rumah di pedesaan atau villa-villa di gunung (Kobayashi, 2018, hlm. 74). Dengan menciptakan lingkungan yang rustik, tema rustik dapat membantu meningkatkan kenyamanan, kehangatan, dan kualitas hidup pengguna (Pallasmaa, 2005, hlm. 98; ASID, 2020, hlm. 68).

Parameter tema rustik dalam desain interior meliputi:

1. Material alami. Penggunaan material-material alami seperti kayu, batu, tanah liat, dan bambu.
2. Warna bumi. Penggunaan warna-warna bumi seperti coklat, hijau, biru, dan kuning.

3. Tekstur alami. Penggunaan tekstur-tekstur alami seperti kayu yang tidak diolah, batu-batu alami, dan tekstil-tekstik yang terbuat dari bahan alami.
4. Elemen alami. Penggunaan elemen-elemen alami seperti tanaman, bunga, dan air sebagai dekorasi.
5. Desain sederhana. Desain yang sederhana dan tidak terlalu rumit.
6. Furnitur alami. Penggunaan furnitur yang terbuat dari bahan alami seperti kayu, bambu, dan rotan.
7. Pencahayaan hangat. Penggunaan pencahayaan yang hangat, seperti lampu-lampu yang terbuat dari kayu atau batu.
8. Atmosfer hangat. Penciptaan atmosfer yang hangat dan nyaman dengan menggunakan elemen-elemen seperti api, lilin, dan karpet.
9. Dekorasi sederhana. Dekorasi yang sederhana dan tidak terlalu rumit, seperti penggunaan vas bunga, patung, dan tekstil-tekstik.
10. Koneksi dengan alam. Penciptaan koneksi dengan alam dengan menggunakan elemen-elemen seperti jendela besar, pintu geser, dan teras.



**Gambar 9. 5 Ruang Keluarga**

Sumber: Internet

Gambar 9.5. menjelaskan:

- Latar belakang yang menunjukkan ruang interior yang Rustik yang kreatif, untuk ruang yang unik, seperti adanya anglo, dengan material batuan dan kayu, elegan, dan berkelas
- Judul. Desain yang alami, untuk hidup yang lebih sederhana. Kayu, batu, dan tanah liat, menciptakan ruang yang nyaman
- Gambar. Gambar dengan warna triad.
- Teks. Rustik yang elegan, untuk hidup yang lebih autentik, ruang yang hangat, seperti rumah sendiri, ruang yang sederhana, pikiran yang jernih atau desain yang alami, untuk hidup yang lebih harmonis.

### 9.3 Komunikasi Desain Interior

Komunikasi dalam desain interior adalah proses pertukaran informasi dan ide antara desainer interior, klien, dan pihak-pihak lain yang terkait dengan proyek desain interior. Komunikasi yang efektif sangat penting dalam desain interior karena dapat mempengaruhi hasil akhir proyek dan kepuasan klien (ASID, 2020, hlm. 70). Desainer interior harus dapat mengkomunikasikan ide-ide mereka dengan jelas dan efektif kepada klien, serta memahami kebutuhan dan keinginan klien (Pile, 2013, hlm. 150)..

Dalam komunikasi desain interior, ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan, seperti bahasa, gaya, dan media komunikasi (Jones, 2017, hlm. 125). Desainer interior harus dapat menggunakan bahasa yang jelas dan sederhana, serta gaya komunikasi yang sesuai dengan klien. Media komunikasi juga dapat berupa gambar, sketsa, atau model 3D untuk membantu klien memahami ide-ide desain (Ching, 2014, hlm. 36).

Komunikasi yang efektif dalam desain interior juga dapat membantu menghindari kesalahan dan kesalahpahaman (ASID, 2020, hlm. 74). Desainer interior harus dapat mendengarkan kebutuhan dan keinginan klien, serta memberikan umpan balik yang konstruktif. Dengan demikian, klien dapat memahami apa yang diharapkan dan desainer interior dapat memberikan hasil yang sesuai dengan kebutuhan klien (Pile, 2013, hlm. 155).

Dalam era digital saat ini, komunikasi desain interior juga dapat dilakukan melalui media online, seperti email, WhatsApp, atau video konferensi (Kubba, 2010, hlm. 195). Namun, komunikasi tatap muka masih sangat penting dalam desain interior karena dapat membantu membangun hubungan yang lebih baik antara desainer interior dan klien (Hall, 1966, hlm. 135).

Berikut adalah bagian-bagian yang dipelajari pada komunikasi dalam interior:

**a. Komunikasi Verbal**

Komunikasi verbal dalam desain interior adalah proses pertukaran informasi dan ide antara desainer interior dan klien melalui bahasa lisan (Arnold, 2015, hlm. 148; Jones, 2017, hlm. 135). Desainer interior harus dapat menggunakan bahasa yang jelas, sederhana, dan efektif dalam menyampaikan ide desain kepada klien. Hal ini termasuk kemampuan untuk menjelaskan konsep desain, mempresentasikan pilihan material dan warna, serta menjawab pertanyaan klien dengan jelas dan akurat (Ching, 2014, hlm. 42).

Dalam komunikasi verbal, desainer interior juga harus dapat mendengarkan dengan baik kebutuhan dan keinginan klien (Jones, 2017, hlm. 138). Hal ini termasuk kemampuan untuk memahami kebutuhan fungsional dan estetika klien, serta mengidentifikasi masalah dan kesempatan dalam desain. Desainer interior juga harus

dapat memberikan umpan balik yang konstruktif dan membantu klien untuk memahami pilihan desain yang ada (Arnold, 2015, hlm. 152).

Desainer interior yang efektif dalam komunikasi verbal dapat membangun hubungan yang baik dengan klien, meningkatkan kepuasan klien, dan mencapai hasil desain yang lebih baik (ASID, 2020, hlm. 82; Jones, 2017, hlm. 142).

**b. Komunikasi Non-Verbal**

Komunikasi non verbal dalam desain interior adalah proses pertukaran informasi dan ide antara desainer interior dan klien melalui bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan kontak mata. Desainer interior harus dapat memahami dan menggunakan bahasa non verbal yang efektif untuk membangun hubungan yang baik dengan klien dan memahami kebutuhan mereka. Hal ini termasuk kemampuan untuk membaca ekspresi wajah klien, memahami bahasa tubuh mereka, dan menggunakan kontak mata yang tepat (Knapp & Hall, 2010, hlm. 8).

Dalam komunikasi non verbal, desainer interior juga harus dapat menggunakan ruang dan lingkungan sekitar untuk mempengaruhi suasana dan mood klien. Hal ini termasuk kemampuan untuk mengatur pencahayaan, suhu, dan suara dalam ruangan, serta menggunakan dekorasi dan aksesoris yang tepat untuk menciptakan suasana yang nyaman dan rileks. Desainer interior yang efektif dalam komunikasi non verbal dapat membangun kepercayaan dan kredibilitas dengan klien, serta meningkatkan kepuasan klien (Pile, 2007, hlm. 45).

Desainer interior juga harus dapat menggunakan komunikasi non verbal untuk memahami kebutuhan dan keinginan klien yang tidak terucapkan. Hal ini termasuk kemampuan untuk membaca antara garis dan memahami kebutuhan yang tidak terucapkan (Mehrabian, 1972, hlm. 55).

**c. Presentasi Desain**

Presentasi desain adalah bagian penting dari komunikasi dalam desain interior, di mana desainer interior mempresentasikan ide desain mereka kepada klien. Desainer interior harus dapat mempresentasikan desain mereka dengan jelas, efektif, dan persuasif, sehingga klien dapat memahami dan menerima ide desain tersebut. Hal ini termasuk kemampuan untuk menjelaskan konsep desain, mempresentasikan pilihan material dan warna, serta menunjukkan bagaimana desain tersebut dapat memenuhi kebutuhan klien (Ching, 2014, hlm. 12).

Dalam presentasi desain, desainer interior juga harus dapat menggunakan visualisasi yang efektif, seperti sketsa, gambar, dan model 3D, untuk membantu klien memahami desain tersebut. Desainer interior juga harus dapat menjawab pertanyaan klien dengan jelas dan akurat, serta memberikan umpan balik yang konstruktif. Desainer interior yang efektif dalam presentasi desain dapat membangun kepercayaan dan kredibilitas dengan klien, serta meningkatkan kepuasan klien (Ambrose & Harris, 2010, hlm. 78).

Desainer interior juga harus dapat menyesuaikan presentasi desain mereka dengan kebutuhan dan preferensi klien, serta menggunakan bahasa dan istilah yang sesuai dengan klien. Hal ini termasuk kemampuan untuk mempresentasikan desain dalam bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, serta menggunakan contoh dan analogi yang relevan untuk menjelaskan konsep desain (Brown, 2012, hlm. 63).

**d. Komunikasi dengan Klien**

Komunikasi dengan klien adalah bagian penting dari desain interior, di mana desainer interior berinteraksi dengan klien untuk memahami kebutuhan dan keinginan mereka. Desainer interior harus dapat membangun hubungan yang baik dengan klien,



memahami kebutuhan dan preferensi mereka, serta mengelola ekspektasi mereka. Hal ini termasuk kemampuan untuk mendengarkan dengan baik, bertanya pertanyaan yang tepat, dan memberikan umpan balik yang konstruktif (Lawson, 2006, hlm. 102).

Dalam komunikasi dengan klien, desainer interior juga harus dapat menjelaskan konsep desain, mempresentasikan pilihan material dan warna, serta menunjukkan bagaimana desain tersebut dapat memenuhi kebutuhan klien. Desainer interior juga harus dapat menjawab pertanyaan klien dengan jelas dan akurat, serta memberikan solusi yang kreatif dan efektif. Desainer interior yang efektif dalam komunikasi dengan klien dapat membangun kepercayaan dan kredibilitas, serta meningkatkan kepuasan klien (Pile, 2007, hlm. 60).

Desainer interior juga harus dapat mengelola konflik dan masalah yang mungkin timbul selama proses desain, serta menemukan solusi yang memuaskan bagi klien. Hal ini termasuk kemampuan untuk tetap tenang dan profesional, serta menggunakan kemampuan negosiasi yang efektif untuk mencapai kesepakatan yang memuaskan (Fisher & Ury, 2011, hlm. 28).

**e. Komunikasi dengan Tim**

Komunikasi dengan tim adalah bagian penting dari desain interior, di mana desainer interior berinteraksi dengan anggota tim lainnya untuk mencapai tujuan desain. Desainer interior harus dapat berkomunikasi dengan efektif dengan anggota tim, termasuk arsitek, insinyur, dan kontraktor, untuk memastikan bahwa desain tersebut dapat diimplementasikan dengan baik. Hal ini termasuk kemampuan untuk menjelaskan konsep desain, mempresentasikan rencana kerja, dan memberikan instruksi yang jelas (Ching, 2014, hlm. 35).

Dalam komunikasi dengan tim, desainer interior juga harus dapat mendengarkan dengan baik, memahami kebutuhan dan kekhawatiran anggota tim,

serta memberikan umpan balik yang konstruktif. Desainer interior juga harus dapat mengelola konflik dan masalah yang mungkin timbul dalam tim, serta menemukan solusi yang efektif untuk mencapai tujuan desain. Desainer interior yang efektif dalam komunikasi dengan tim dapat meningkatkan kualitas desain, mengurangi kesalahan, dan meningkatkan efisiensi kerja (Robbins & Judge, 2017, hlm. 219).

Desainer interior juga harus dapat menggunakan teknologi komunikasi yang efektif, seperti email, telepon, dan aplikasi kolaborasi, untuk berkomunikasi dengan anggota tim dan memastikan bahwa semua orang berada pada halaman yang sama. Hal ini termasuk kemampuan untuk membuat catatan yang jelas, mengatur jadwal yang efektif, dan memantau kemajuan proyek (Kerzner, 2013, hlm. 112).

**f. Komunikasi Bisnis**

Komunikasi bisnis dalam desain interior adalah proses pertukaran informasi dan ide antara desainer interior dan klien atau pihak lain yang terkait dengan proyek desain. Desainer interior harus dapat berkomunikasi dengan efektif dengan klien, memahami kebutuhan dan keinginan mereka, serta mengelola ekspektasi mereka. Hal ini termasuk kemampuan untuk menjelaskan konsep desain, mempresentasikan proposal, dan menegosiasikan kontrak (Bovee & Thill, 2018, hlm. 6).

Dalam komunikasi bisnis, desainer interior juga harus dapat memahami aspek keuangan dan hukum dari proyek desain, serta memastikan bahwa semua pihak yang terkait memahami hak dan kewajiban mereka. Desainer interior juga harus dapat mengelola konflik dan masalah yang mungkin timbul selama proyek, serta menemukan solusi yang efektif untuk mencapai tujuan desain. Desainer interior yang efektif dalam komunikasi bisnis dapat meningkatkan kepercayaan klien,

meningkatkan reputasi, dan meningkatkan pendapatan (Kotler & Keller, 2016, hlm. 34).

Desainer interior juga harus dapat menggunakan bahasa yang profesional dan efektif dalam komunikasi bisnis, serta memahami etika dan standar industri desain interior. Hal ini termasuk kemampuan untuk membuat proposal yang efektif, mengatur kontrak yang jelas, dan memantau kemajuan proyek (Bovee & Thill, 2018, hlm. 22).

**g. Teknologi Komunikasi**

Teknologi komunikasi telah menjadi bagian penting dalam desain interior, memungkinkan desainer interior untuk berkomunikasi dengan klien dan tim dengan lebih efektif. Desainer interior dapat menggunakan berbagai teknologi, seperti email, telepon, dan aplikasi kolaborasi, untuk berbagi informasi dan ide dengan klien dan tim. Hal ini memungkinkan desainer interior untuk bekerja lebih efisien dan efektif, serta meningkatkan kualitas desain (Kerzner, 2013, hlm. 145).

Dalam desain interior, teknologi komunikasi juga dapat digunakan untuk mempresentasikan desain kepada klien, seperti menggunakan software desain 3D dan virtual reality. Hal ini memungkinkan klien untuk melihat desain secara lebih jelas dan realistis, serta memberikan umpan balik yang lebih akurat. Desainer interior juga dapat menggunakan teknologi komunikasi untuk memantau kemajuan proyek dan memberikan laporan kepada klien (Ambrose & Harris, 2010, hlm. 102).

Desainer interior juga harus dapat menggunakan teknologi komunikasi dengan efektif, seperti memahami cara menggunakan software dan aplikasi yang relevan, serta memastikan bahwa semua pihak yang terkait dapat mengakses informasi yang diperlukan. Hal ini termasuk kemampuan untuk menggunakan teknologi komunikasi

untuk mengelola proyek, mengatur jadwal, dan memantau kemajuan (Robbins & Judge, 2017, hlm. 230).



**Gambar 9. 6 Komunikasi Desain Interior**

Sumber: Internet

Gambar 9.6. menjelaskan:

- Seorang desainer interior yang sedang menjelaskan konsep desain interior kepada klien.
- Sketsa atau model desain interior yang sedang dibahas.
- Klien yang sedang mendengarkan dan memberikan umpan balik.
- Latar belakang yang menunjukkan ruang interior yang sedang didesain.
- Judul. Komunikasi Desain Interior
- Gambar. Gambar ilustrasi komunikasi desain interior
- Teks. Komunikasi desain interior adalah proses penyampaian ide dan konsep desain interior kepada klien atau pengguna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, C. (1979). *The Timeless Way of Building*. Oxford University Press.
- Arnold, D. (2015). *Interior Design: A Critical Introduction*. Bloomsbury Publishing.
- ASID (American Society of Interior Designers). (2020). *Interior Design Principles and Practices*.
- Ching, F. D. K. (2014). *Interior Design Illustrated*. Wiley.
- Hall, E. T. (1966). *The Hidden Dimension*. Doubleday.
- Jones, L. (2017). *Interior Design: A Critical Introduction*. Bloomsbury Publishing.
- Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat. (2018). *Pedoman Desain Interior*.
- Kobayashi, M. (2018). *Interior Design: A Very Short Introduction*. Oxford University Press.
- Kubba, S. (2010). *Green Construction Project Management and Cost Oversight*. Butterworth-Heinemann.
- Lynch, K. (1960). *The Image of the City*. MIT Press.
- Mitchell, C. T. (1993). *Redefining Designing: From Form to Experience*. Van Nostrand Reinhold.
- Pallasmaa, J. (2005). *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*. Wiley.
- Pile, J. F. (2013). *Interior Design*. Prentice Hall.
- Rasmussen, S. E. (2011). *Experiencing Architecture*. MIT Press.

## BIODATA PENULIS



**Inriyani, M.T.**

Dosen Program Studi Arsitektur  
Jurusan Teknologi Produksi dan Industri  
Institut Teknologi Bacharuddin Jusuf Habibie

Penulis lahir di Pinrang tanggal 07 Desember 1987. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Arsitektur Jurusan Teknologi Produksi dan Industri, Institut Teknologi Bacharuddin Jusuf Habibie. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Hasanuddin dan melanjutkan S2 pada Jurusan Teknik Arsitektur.

## BIODATA PENULIS



**Rifa’Nur Fadhilah**

Dosen Program Studi Desain interior

Fakultas Sains dan Teknologi International Women University

Penulis lahir di Bandung pada tanggal 18 Juni 1998. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Desain Interior di Fakultas Sains dan teknologi, International Women University. Menyelesaikan pendidikan S1 pada jurusan Desain Interior dan melanjutkan S2 pada jurusan Desain di Universitas Komputer Indonesia. Penulis menekuni bidang menulis yang memiliki fokus pada pembahasan sejarah atau budaya desain.

Beberapa karya tulisnya yang telah ditulis ada beberapa judul yang telah di publish yaitu Analisis Relasi ruang dengan Ornamen Pada Masjid Gedhe Kauman, The Meaning of Application of Symbolic Ornaments at the Mosque Gedhe Kauman Yogyakarta dan Study on the Application of the Moroccan Concept at Naima Resto in Bandung.

**BIODATA PENULIS****Zuhriati A. Djailani, S.T., M.T.**

Dosen Program Studi S1 Arsitektur

Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo

Penulis lahir di Gorontalo tanggal 19 Februari 1974. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi S1 Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Arsitektur Universitas Sam Ratulangi Manado dan melanjutkan S2 pada Jurusan Rancang Kota SAPPK Institut Teknologi Bandung. Penulis menekuni bidang Arsitektur dan Rancang Kota. Aktif melakukan Penelitian dan Pengabdian serta publikasi Karya di berbagai Jurnal Ilmiah Nasional. Selain sebagai Akademisi, berkecimpung sebagai konsultan Teknis dalam bidang perencanaan Arsitektur, Perumahan dan Permukiman, Rancang Kota dan Perencanaan Wilayah. Sebagai Akademisi dan profesi telah menghasilkan beberapa karya desain terbangun baik bangunan gedung, kawasan maupun Lansekap. Selain itu telah menghasilkan beberapa produk kebijakan bangunan gedung dan tata ruang antara lain: Perda Bangunan Gedung beberapa Kabupaten/Kota di Provinsi



gorontalo, Master Plan dan RTBL. Aktif sebagai Pengurus IAI dan PII Provinsi Gorontalo).

E-mail: [endangdjailani@gmail.com](mailto:endangdjailani@gmail.com) dan  
zuhriati\_arch@ung.ac.id.

## BIODATA PENULIS



**Ghina Rizqandi Qurrota Aýun, S.T., M.Arch**

Dosen Program Studi Arsitektur

Fakultas Fakultas Sains dan Teknik

Universitas Faletahan

Penulis lahir di Serang tanggal 19 September 1986. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknik, Universitas Faletahan. Penulis Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia dan melanjutkan S2 pada Jurusan Arsitektur, Universitas Gadjah Mada. Sebelumnya Penulis bekerja di Biro Konsultan Arsitektur, Kontraktor dibidang konstruksi dan interior serta, Biro Konsultan Pariwisata. Saat ini, selain menjadi Dosen tetap, Penulis juga menekuni bidang Menulis dengan Minat penelitiannya meliputi topik Perencanaan Arsitektur, Interior, Arsitektur Berkelanjutan, dan Perencanaan Arsitektur Pariwisata di Indonesia. Penulis dapat dihubungi melalui email: [ghinar1909@gmail.com](mailto:ghinar1909@gmail.com).

## BIODATA PENULIS



**Fiska Hidayat, S.Ars., M.Ars.**

Dosen Program Studi Arsitektur Bangunan Gedung  
Jurusan Teknik Arsitektur Politeknik Negeri Pontianak

Penulis merupakan dosen dan peneliti pada Program Studi Arsitektur Bangunan Gedung Politeknik Negeri Pontianak. Bidang kepakarannya meliputi arsitektur berkelanjutan, arsitektur hijau, dan bangunan pintar dengan fokus pada pendekatan desain pasif, efisiensi energi, serta integrasi teknologi dalam konteks iklim tropis dan kearifan lokal. Penulis menyelesaikan pendidikan Sarjana Arsitektur di Fakultas Teknik Universitas Syiah Kuala pada tahun 2018 dan melanjutkan studi Magister Arsitektur pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Indonesia tahun 2022. Latar belakang akademik tersebut membentuk pendekatan keilmuan penulis yang mengintegrasikan pemahaman teoritis, riset berbasis bukti, dan implementasi praktis dalam pengembangan arsitektur hijau dan berkelanjutan. Melalui buku ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi akademik dan praktis untuk mahasiswa, dosen, peneliti, serta praktisi arsitektur dalam memahami dan menerapkan prinsip-prinsip arsitektur

secara kontekstual, khususnya dalam perancangan bangunan di wilayah beriklim tropis.

## BIODATA PENULIS



**Wahyu Saputra, S.Pd., M.Arch.**

Dosen Teknik Arsitektur

Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo

Penulis lahir di Pinrang tanggal 09 Januari 1993. Penulis adalah dosen pada Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar pada Tahun 2015 dan melanjutkan S2 pada Jurusan Magister Arsitektur Fakultas Teknik di Universitas Gadjah Mada pada Tahun 2017. Penulis berperan aktif dalam mengelola jurnal terakreditasi. Penulis aktif dalam melakukan penelitian kolaboratif. Alamat email [wahyusaputra@ung.ac.id](mailto:wahyusaputra@ung.ac.id).

## **BIODATA PENULIS**



### **Syafriyani, ST., M.Ars**

Dosen Program Studi D4 Arsitektur Bangunan Gedung  
Program Vokasi Universitas Negeri Gorontalo

Penulis lahir di Gorontalo tanggal 27 Agustus 1991. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi D4 Arsitektur Bangunan Gedung Program Vokasi, Universitas Negeri Gorontalo. Penulis Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Arsitektur dan melanjutkan S2 pada Jurusan yang sama di Universitas Sam Ratulangi Manado.

## BIODATA PENULIS



**Ir. Badaruddin Anwar, S.Pd., M.Pd.**

Dosen Jurusan Teknik Mesin dan Industri  
Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar

Penulis lahir di Cikowang Takalar tanggal 15 Agustus 1975. Penulis adalah Dosen tetap pada Jurusan Pendidikan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. Menyelesaikan Pendidikan Sarjana pada Jurusan Pendidikan Teknik Mesin di Universitas Negeri Makassar tahun 2000 dan melanjutkan S2 Kependidikan di universitas yang sama pada tahun 2005, melanjutkan pendidikan profesi Insinyur di Universitas Muslim Indonesia, Makassar pada tahun 2017.

Kegiatan yang ditekuni saat ini adalah sebagai dosen tetap pada Jurusan Teknik Mesin Universitas Negeri Makassar sejak tahun 2007 sampai sekarang. Mata kuliah yang diajarkan antara lain: Pengujian dan Pemeriksaan Bahan, Pengetahuan Bahan Teknik, Material Teknik, Kerja Mesin Produksi, serta Pengujian Las.

**BIODATA PENULIS****Dr. Ir. H. Arqam Laya, M.T.**

Dosen Program Studi Teknik Sipil

Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo

Penulis adalah salah seorang dosen pada Departement of Civil Engineering, State University of Gorontalo. Lahir di Gorontalo Tahun 1964. Alumni: Insinyur Teknik Sipil Bidang Keahlian Rekayasa Struktur UNSRAT Manado (Lulus 1990), Magister Teknik Sipil Bidang Rekayasa Struktur UGM (Lulus 2007), dan Doktor Ilmu Geografi UGM (Lulus 2013) Bidang Keahlian Struktur & Mitigasi Bencana Alam Berbasis Geospasial. Jabatan Strutural Akademik pernah di emban: KAJUR Teknik Arsitektur UNG 2001-2005, Kepala Laboratorium Teknik Sipil UNG 2003-2005 & 2020-2023, KAPRODI Teknik Sipil UNG 2007-2009 & 2017-2023. Salah satu pendiri Sekolah Tinggi Teknik Bina Taruna Gorontalo, Jurusan Sipil Fakultas Teknik UNG dan Jurusan Sipil Universitas Gorontalo. Mengampu mata kuliah: Struktur Beton II, Struktur Baja II, Struktur Kayu dan Bambu, Analisis Struktur Statis Tertentu, Analisis Struktur Statis Tak Tentu, Kalkulus (II-III) dan Fisika untuk Teknik Sipil. Capaian karya tulis artikel dan buku yang telah diterbitkan, berupa artikel jurnal nasional dan international berkaitan tanah, infiltrasi,



geomorphologi, kebencanaan. Dalam bentuk buku berkaitan dengan analisis struktur, teknologi beton, beton bertulang, jembatan BM 100. Selain sebagai akademisi, juga berkecimpung sebagai konsultan dan tenaga ahli di bidang Rekayasa Struktur Konstruksi Bangunan Sipil, Perencanaan Wilayah dan Kota, Mitigasi Bencana Alam, dan Asesor Direktorat Pendidikan Tinggi (Dikti). Di bidang organisasi profesional, saat ini sebagai pengurus dan anggota PII, HATHI, HPJI, Aptekindo dan LPJK Provinsi Gorontalo. Bidang organisasi sosial sebagai pengurus & anggota Duango lo Adati Provinsi Gorontalo. Email: arqamlaya@gmail.com dan arqam@ung.ac.id.