griya kreasi

SEJARAH
KONSEP
TATA CAHAYA
TATA WARNA
TEKSTUR & POLA
STANDARDISASI
ISTILAH INTERIOR

# TEORI INTERIOR


· Andie A. Wicaksono
· Endah Tisnawati

# Teori Interior

**Penulis**
Andie A. Wicaksono & Endah Tisnawati

**Foto Isi**
Andie A. Wicaksono, R. R. Vicky Ariyanti

**Ilustrasi Gambar**
Dimas Kharisma, Ady Setyawan

**Kontributor Foto dan Ilustrasi**
Prananda Navitas, Agil Hadi S.

**Penyunting**
Hafidh Aditama

**Desain Sampul**
Studio Rumah Kertas, Dimas Kharisma

**Grafis & Tata Letak Isi**
Studio Rumah Kertas, Andie A. Wicaksono

**Penerbit**
Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup)
Perum. Bukit Permai, Jl. Kerinci Blok A2 No. 23–24,
Cibubur, Jakarta Timur, 13720
Telp. (021) 29617008/09/10; Faks. (021) 8721570
http://www.penebar-swadaya.net
E-mail : ps@penebar-swadaya.net
Penebar Swadaya Grup @penebar_swadaya

**Pemasaran**
Niaga Swadaya
Jl. Gunung Sahari III/7, Jakarta 10610
Telp. (021) 4204402, 4255354; Faks. (021) 4214821

**Cetakan**
I. Jakarta, April 2014

ISBN (13) 978-979-661-240-6
ISBN (10) 979-661-240-2

SHA 026
GK 272.C175.0414

Prakata, 3

Bab 1. Dasar Int
A. Tujuan Desai
B. Problematika
C. Fungsi Ruang
D. Elemen Dasar
1. Garis (*line*)
2. Bentuk (*fo*
3. Bidang (*sh*
4. Ruang (*sp*
5. Cahaya (*li*
6. Warna (*co*
7. Pola (*patte*
8. Tekstur (*te*

Bab 2. Sejarah
A. Sejarah Desai
1. Sejarah ku
2. Sejarah te
3. Sejarah m
4. Sejarah le
B. Sejarah Buka
1. Sejarah pi
2. Sejarah je
C. Sejarah Meka
1. Sejarah pe
2. Sejarah ja
sanitair, 27
D. Sejarah Inter
Negara, 29
1. Sejarah in
2. Sejarah in
3. Sejarah in

# Daftar Isi

Prakata, 3

Bab 1. Dasar Interior, 5

A. **Tujuan Desain Interior, 6**
B. **Problematika Ruang, 7**
C. **Fungsi Ruang, 7**
D. **Elemen Dasar Interior, 8**
1. Garis (*line*), 9
2. Bentuk (*form*), 9
3. Bidang (*shape*),12
4. Ruang (*space*), 13
5. Cahaya (*light*), 14
6. Warna (*color*), 14
7. Pola (*pattern*), 14
8. Tekstur (*texture*), 14

Bab 2. Sejarah Interior, 17

A. **Sejarah Desain Perabot, 18**
1. Sejarah kursi, 18
2. Sejarah tempat tidur, 20
3. Sejarah meja, 22
4. Sejarah lemari, 23
B. **Sejarah Bukaan Ruang, 24**
1. Sejarah pintu, 24
2. Sejarah jendela, 26
C. **Sejarah Mekanikal Elektrikal, 26**
1. Sejarah pengondisian udara, 26
2. Sejarah jaringan air bersih dan sanitair, 27
D. **Sejarah Interior di Berbagai Negara, 29**
1. Sejarah interior di Cina, 29
2. Sejarah interior di Jepang, 31
3. Sejarah interior *renaissance* di Italia, 32
4. Sejarah interior *rococo* dan neo-klasik di Jerman, 34
5. Sejarah interior neo-klasik di Amerika Serikat, 37
E. **Perkembangan Interior di Indonesia, 38**
1. Pendidikan arsitektur dan interior di Indonesia, 39
2. Pengaturan denah interior (studi kasus Rumah Joglo), 40
3. Penataan ruang tidur (studi kasus rumah adat Bali), 41
4. Ukuran dan dimensi, 41
5. Pewarnaan pada bangunan tradisional di Indonesia, 41

Bab 3. Konsep Interior, 43

A. **Konsep Dasar Perancangan, 43**
B. **Berbagai Konsep Interior, 44**
1. Konsep rustik, 44
2. Konsep klasik, 46
3. Konsep modern minimalis, 47
4. Konsep futuristik, 49
5. Konsep eklektik (*mixed concept/combo*), 50
C. **Problematika Konsep Dasar, 53**
D. **Hubungan Ruang, 55**
E. **Dimensi dan Skala, 63**
1. Konsep *golden section*, 63
2. Konsep *renaissance*, 64

PERPUSTAKAAN
KELUARGA
SULISTIO WIDODO
SOFIA . TISNA . DODOK
GTAC402 INDONESIA 55512

3. Konsep modular, 65
4. Konsep *ken*, 65

**F. Prinsip Susunan Bentuk, 68**
1. Sumbu, 68
2. Simetri, 68
3. Hierarki, 68
4. Irama/Pengulangan, 71
5. Datum, 72
6. Transformasi, 73

**G. Konsep Visual Interior, 76**
1. Konsep komposisi D/H, 76
2. Konsep di dalam dan di luar (*inside and outside*), 77
3. Konsep melihat dari dalam dan dari luar (*view from within and without*), 77

**H. Konsep Proporsi Tubuh Manusia, 80**

**I. Konsep Skala, 81**

**J. Latihan Membuat Konsep, 82**

Bab 4. Tata Cahaya Interior, 103

**A. Jenis Tata Cahaya, 104**
1. Pencahayaan alami, 104
2. Pencahayaan buatan, 109

**B. Tema Tata Cahaya , 113**
1. Tematik romantis, 113
2. Tematik rustik/naturalis, 113
3. Tematik ekshibisi, 115
4. Tematik *sunlit*, 115
5. Tematik *amenities*, 115

Bab 5. Tata Warna Interior, 119

**A. Sifat Dasar Warna, 119**

**B. Jenis Warna, 120**

**C. Psikologi Warna, 121**

**D. Tujuan Warna, 125**

**E. Elemen Warna, 130**

Bab 6. Tekstur dan Pola, 134

**A. Tekstur, 134**
1. Pencahayaan dan tekstur, 136
2. Kontras dan tekstur, 136
3. Perawatan tekstur, 136
4. Aplikasi berbagai tekstur, 136

**B. Pola, 139**
1. Pola sebagai simbol, 139
2. Pola dalam interior, 139

Bab 7. Standardisasi Interior, 142

**A. Lemari, 142**
1. Lemari pakaian, 142
2. Lemari makan dan dapur, 142

**B. Meja, 145**
1. Meja tulis dan meja kerja,145
2. Meja makan, 145
3. Meja tamu, 145

**C. Tempat Duduk, 147**
1. Kursi biasa, 147
2. Kursi tamu, 147
3. Sofa, 147

**D. Tempat Tidur, 151**

Bab 8. Istilah Interior, 152

Glosarium, 161
Daftar Pustaka, 162
Tentang Penulis, 163



Perancanga
salah satu
rancang ba
yang perkemban
pesat di Indonesi
dengan berkemb
keinginan, dan ga
akan sebuah fung
wadah untuk ber

Pesatnya perkembang
dapat dilihat dari bent
sebuah mobil, misalny
tersebut berkembang
terkait dengan fungsin
pengemudi dan penu
menjadi gaya hidup ya
kenyamanan dan kem
mobil mewah saat ini
dengan fungsi *recliner*
sandaran tangan dan

Bab 1.

# Dasar Interior

Desain interior pada dasarnya terkait dengan hal merencanakan, menata, dan merancang ruang-ruang interior di dalam sebuah bangunan agar menjadi sebuah tatanan fisik untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia dalam hal penyediaan sarana bernaung dan berlindung. Desain interior juga akan mempengaruhi pandangan dan pencitraan terkait dengan suasana hati dan kepribadian manusia.

Peranan desain interior adalah untuk menciptakan pemahaman yang baik terhadap desain tata ruang dalam. Pemahaman yang baik merupakan kunci sukses pekerjaan seorang perancang, dalam hal ini arsitek atau desainer interior.

Perancangan interior adalah sebuah ilmu yang tidak dapat dibatasi lingkupnya, sangat terkait dengan ilmu konstruksi, arsitektur, seni rupa, seni kriya/kerajinan. Ilmu ini juga terkait dengan teknologi pengondisian ruangan, pemanas dan pendingin ruangan, ventilasi, pencahayaan, air dan perlengkapan drainase, serta desain produk.

Perancangan interior juga merupakan bagian yang terintegrasi dengan struktur, yang di dalamnya termasuk struktur bangunan. Hal ini menjelaskan bahwa ilmu interior sangat terkait erat dengan seluruh ilmu arsitektur dan hanya dapat dipelajari berbarengan dengan ilmu arsitektur tersebut.

Perbedaan mendasar antara tata ruang dalam dan luar adalah pada penggunaan plafon/atap. Disebut sebagai tata ruang dalam (interior) apabila pada ruangan tersebut

Bab 2.

# Sejarah Interior

Pada saat membicarakan tentang perkembangan desain interior sebaiknya juga menelusuri sejarah perkembangannya. Perancangan interior, baik secara profesional maupun individu, adalah sebuah aspek dalam kehidupan yang mustahil untuk tidak digunakan sebagai pengalaman. Studi tentang desain interior dan pengembangannya dilakukan melalui sejarah yang membutuhkan pengetahuan tentang dunia arsitektur, seni konstruksi, desain produk furnitur, serta pemahaman teknologi yang lebih baru (seperti pencahayaan, pemanasan, dan ventilasi).

Kapan perancangan interior mulai digunakan? Sejarah menunjukkan bahwa hunian pertama manusia pre-historis berwujud *shelter* atau gubug temporer yang di dalamnya telah didekorasi dengan penataan interior berwujud gambar-gambar/lukisan tentang manusia, hewan, atau tumbuhan. Pengetahuan pertama yang diketahui manusia mengenai sejarah interior berasal dari penemuan-penemuan seni rancang bangun di dalam piramida Mesir kuno, juga di kerajaan Yunani dan Romawi. Seni rancang bangun yang ditemukan berupa keterampilan teknis dalam membuat kubah yang menekankan pada perencanaan desain bangunan publik untuk kebanggaan kolektif sebuah bangsa.

Selanjutnya pada era abad pertengahan dan "zaman kegelapan", dapat dilihat beberapa pengaruh dari gereja Kristen di

Bab 3.

# Konsep Interior

Pada dasarnya, seluruh konsep desain interior yang akan dibahas berjalan berbarengan dengan konsep tata bangunan (arsitektur). Konsep adalah representasi mental yang menggunakan otak untuk menunjukkan klasifikasi terhadap berbagai hal di dunia ini. Konsep adalah representasi mental yang memungkinkan seseorang menarik kesimpulan yang tepat tentang jenis entitas yang dijumpai pada kehidupan sehari-hari. Konsep diperlukan pada proses kognitif, seperti kategorisasi, memori, pengambilan keputusan, belajar, dan inferensi.

## A. Konsep Dasar Perancangan

Konsep desain sebagai "ide" kreatif dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan desain klien. Konsep desain dapat berupa desain grafis (seperti logo atau merek lengkap untuk sebuah perusahaan) atau ide benda fisik yang mirip dengan prototipe (purwa rupa).

Seorang desainer tunggal atau sekelompok tim desain biasanya menyajikan konsep desain melalui presentasi visual seperti presentasi *slide show* atau *video web*. Desainer juga biasanya melengkapi konsep visual dengan salinan tertulis yang menjelaskan setiap bagian dari desain, seperti simbolisme di balik ide logo perusahaan

Beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam perencanaan interior, antara lain pengaturan denah (*lay out*) sebuah bangunan dan penetapan ukuran atau dimensi yang diukur dengan skala tertentu, yaitu metrik untuk skala internasional (British, Indonesia)

Bab 4.

# Tata Cahaya Interior

Tata cahaya dimulai pada saat orang menemukan api. Orang menggunakan api untuk menerangi ruangan sekitar dan melindungi diri dari binatang buas. Biasanya digunakan lemak hewani atau tumbuhan sebagai bahan bakarnya. Tata lampu diaplikasikan pada lingkungan binaan.

Visibilitas penglihatan seseorang sangat tergantung pada pencahayaan dan lingkungan, sementara pencahayaan bergantung pada beberapa hal berikut.

Sumber yang mengontrol kualitas cahaya.

Sistem pencahayaan yang mengontrol distribusi.

Jumlah cahaya yang bisa diatur untuk tujuan tertentu dengan nilai minimum 30—35 footcandles (ft-c). Namun, sebuah ruangan operasi di rumah sakit akan menuntut jumlah cahaya yang lebih besar.

- Warna cahaya. Saat ini, warna yang dihasilkan dari cahaya lampu pijar atau lampu neon adalah yang paling diterima.

Adapun faktor lingkungan akan melibatkan berbagai hal berikut.

- Jenis, bentuk, dan ukuran ruang yang akan diterangi.
- Permukaan di sekitar ruangan, tidak hanya lantai, dinding, dan langit-langit, tetapi juga perabot dan peralatan.
- Bahan dan warna dominan dari permukaan sekitarnya karena pembiasan cahaya akan menentukan jumlah cahaya yang tersedia dalam ruang sehingga seseorang dapat melihat benda-benda sebanyak sumber cahaya.

Bab 5.

# Tata Warna Interior

Warna sudah dikenal manusia sejak zaman prasejarah. Orang Mesir kuno telah menggunakan warna untuk ritual pengobatan sejak tahun 1550 sebelum masehi. Aristoteles menemukan prinsip penggabungan dua warna primer menjadi sebuah warna sekunder. Sir Isaac Newton menemukan prinsip prisma untuk menghasilkan warna.

## A. Sifat Dasar Warna

Warna merupakan unsur yang dihasilkan ketika cahaya mengenai sebuah objek dan dipantulkan kembali ke mata. Ada tiga sifat dasar warna, yaitu sebagai berikut.

- **Pewarnaan (*hue*)**: berarti penamaan yang diberikan kepada warna (merah, kuning, biru, dan lain-lain).
- **Intensitas (*saturation*)**: mengacu pada kekuatan dan kejelasan warna. Sebagai contoh, warna biru dapat digambarkan sebagai "kemewahan" (cerah, kaya, hidup) atau "membosankan" (kelabu).
- **Derajat penilaian (*lightness*)**: menyangkut terang atau gelap. Istilah naungan dan warna yang mengacu pada perubahan nilai dalam warna.

Sifat dasar warna (*hue, saturation,* dan *lightness*) sering kali dijumpai pada perangkat lunak alat bantu desain grafis seperti CorelDRAW atau Adobe Photoshop.

Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna yang berwarna putih. Identitas sebuah warna ditentukan oleh panjang gelombang cahaya tersebut.

Bab 6.

# Tekstur dan Pola

Tekstur adalah kualitas permukaan sebuah objek sebagai hasil dari struktur tiga dimensional yang digunakan untuk mendeskripsikan kondisi halus atau kasar sebuah permukaan. Tekstur senantiasa berdekatan dengan pola. Adapun pola dapat diartikan sebagai desain dekoratif atau ornamen sebuah permukaan yang dihasilkan dari penggunaan motif yang berulang. Bila dilihat dari kejauhan, motif suatu pola akan terlihat lebih kecil sehingga tidak akan terlihat sebagai sebuah elemen, tetapi lebih dipersepsikan sebagai tekstur.

## A. Tekstur

Tekstur dapat dipersepsikan dengan sentuhan atau penglihatan. Rasa yang terjadi dari hasil sentuhan akan membuat seseorang bisa merasakan suatu hasil yang selalu nyata berkenaan dengan rabaan, seperti kulit pohon, kaca, atau batu. Melalui mata, seseorang dapat mempersepsikan tekstur secara visual.

Sentuhan dan penglihatan senantiasa terhubung. Jika seseorang melihat logam yang dipoles, ia akan meresponnya dengan kualitas rabaan. Ia tahu bahwa material itu halus, meskipun tidak merabanya. Ini terjadi karena saat melihat sesuatu yang terlihat halus, pikiran seseorang akan memanggil pengalaman-pengalaman yang lalu saat menyentuh objek halus. Ini disebut dengan "pengalaman".

Untuk alasan ini
dampak tidak hanya
interior, tetapi juga
Misalnya, tekstur yan
hangat dan alami, se
akan terlihat dingin

Sebuah tekstur
visual, permukaan y
akan terlihat lebih
permukaan yang ka
Ruangan dengan la
akan terlihat lebih
ruangan yang berla

Bab 7.

# Standardisasi Interior

Perabot atau furnitur menjadi elemen penting dalam penataan interior. Standarisasi ukuran perabot perlu ditentukan demi kenyamanan pengguna ruang.

## A. Lemari

Lemari biasanya digunakan untuk tempat menyimpan barang, baik itu pakaian, perabot, piring, buku, maupun peralatan masak. Adapun standardisasi ergonomis beragam tipe lemari adalah sebagai berikut.

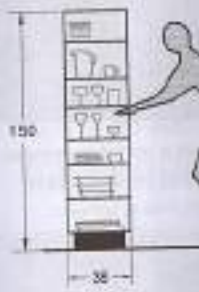
### 1. Lemari pakaian

- Selama ini, patokan tinggi lemari pakaian adalah ukuran panjang mantel, yaitu sekitar 130—140 cm. Bila ditambahkan dengan ambang bawah 10 cm, tinggi ideal rak gantung yang ada di dalam lemari pakaian, yaitu sekitar 150 cm.
- Lebar atau kedalaman lemari ideal adalah 56—62 cm agar lebar baju yang berkisar antara 50—55 cm dapat dimuat dengan pas.
- Panjang lemari menyesuaikan, bergantung jumlah pintunya.

### 2. Lemari makan dan dapur

- Kedalaman sekitar 40—45 cm menyesuaikan diameter piring terbesar; sebaiknya dibuat dengan ketinggian antara 70—150 cm.
- Lemari *kitchen set* atas yang biasanya dibuat dengan ketinggian lebih dari 200 cm dari lantai sebaiknya digunakan untuk tempat barang-barang yang besar dan jarang digunakan saja.
- Area di bawah meja dapur dibuat dengan ketinggian 90 cm sebagai tempat menyimpan peralatan memasak.

Almari pakaian Luar



Almari pecah baj

Rak buku

Bab 8.

# Istilah Interior

Kalangan praktisi, pengajar, dan pemerhati desain interior hendaknya senantiasa terus meng-*update* pengetahuannya di bidang tata ruang dalam. Interior termasuk salah satu dari beberapa bidang yang perkembangannya cepat, terjadi dalam hitungan tahun bahkan mungkin bulan mengikuti perkembangan dan *breakthrough* teknologi yang dihasilkan oleh peneliti-peneliti yang bekerja pada industri-industri rancang bangun produk internasional. Agar dapat menguasai pelajaran penataan interior, diperlukan pengetahuan terhadap beberapa istilah yang sering digunakan dalam dunia pekerjaan tata ruang dalam.

**Architrave**
Elemen dekorasi di atas pintu rumah

**Armatur**
Tempat/wadah lampu (rumah lampu)

**Avur**
Saringan air

**Awning**
*Overhang,*

**Balkon**
Teras tamb