

PERAN NIRMANA TRIMATRA DALAM PROSES STUDI PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

THE PURPOSE OF NIRMANA TRIMATRA IN INTERIOR DESIGN STUDY PROCESS

Made Widyatantri Merati

Program Studi Desain Interior, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Gunadarma
tantrimerati@gmail.com

Abstrak

Pendidikan desain, khususnya desain interior, sebagai cabang ilmu kreativitas terapan adalah pendidikan dengan beragam disiplin ilmu yang seiring perkembangan jaman kerap mengalami fenomena perubahan dan tantangan. Berbagai metode dan variasi teknik 'mencipta' digunakan demi melahirkan karya-karya desain yang inovatif, kreatif, bermakna 'luhur', dan baik (well-designed). Nirmana trimatra, sebagai pendidikan rupa dasar, adalah salah satu aktivitas desain atau metode dalam proses mendesain, demi menghasilkan karya desain yang sarat akan nilai estetis maupun nilai guna. Penulisan ini bertujuan untuk membahas proses studi nirmana trimatra yang dilakukan oleh mahasiswa-mahasiswa desain interior di Depok dan pentingnya proses tersebut dalam perancangan desain interior. Melalui penulisan ini, pada kenyataannya kemampuan nirmana trimatra yang berkaitan erat dengan kepekaan terhadap komposisi desain visual dan kecerdasan spasial sangat penting untuk bidang desain interior, dan perkembangan pendidikan dasar tersebut harus selalu ditingkatkan.

Kata kunci: nirmana trimatra, komposisi desain, metode desain, desain interior.

Abstract

Design education, especially interior design, as a branch of applied creativity is education with various disciplines which, as time goes by, often experiences changes and challenges phenomenon. Various methods and variation of 'creating' techniques are used to produce design works that are innovative, creative, have a 'noble' meaning, and are well designed. Nirmana trimatra as basic visual education, is one of the design activities or methods in the design process, in order to produce design work that is full of aesthetics and useful values. This writing aims to discuss the nirmana trimatra study process carried out by interior design students in Depok and the importance of this process in designing interior designs. Through this writing, in essence, nirmana trimatra abilities which are closely related to sensitivity to visual design composition and spatial intelligence are very important for the field of interior design, and the development of basic education must always be intensified and improved.

Keywords: nirmana trimatra, design composition, design method, desain interior.

PENDAHULUAN

Salah satu ilmu rupa dasar dalam seni rupa dan desain yang utama diajarkan adalah nirmana karena ilmu tersebut dianggap pokok dan relevan, berhubungan erat dengan keindahan/ estetika, bernilai artistik, baik bagi pencipta, pengguna, maupun pengamat, serta melibatkan pula kehidupan sehari-hari manusia. Nirmana diajarkan sebagai metode dasar dalam menciptakan karya seni dan

desain bagi seniman dan/atau desainer, demi kelak dapat menciptakan suatu karya seni dan merancang suatu desain yang bermakna, berkualitas, dan juga berguna bagi keilmuan seni rupa dan desain.

Dengan mempelajari (nirmana), seseorang diharapkan akan memiliki pemahaman, dapat mengasah kecakapan, dan mempertajam kepekaan terhadap segala sesuatu yang menyangkut dunia desain.

Sistematika pendidikan dapat dimulai dengan pemberian teori mengenai definisi nirmana, agar mahasiswa memiliki gambaran dan pengertian terhadap nirmana itu sendiri. Mahasiswa kemudian diberi rangkaian tugas dan latihan yang secara tidak langsung mengasah kemampuan teknis mereka. Metode pembelajaran yang diberikan oleh pengajar perlu disusun secara lebih terstruktur dan memiliki alur yang jelas (Ayu, 2013). Seiring berjalannya waktu dan terjadinya perkembangan dalam pendidikan seni dan desain, pelatihan penggunaan akal intuisi dan latihan semata dirasa tidak cukup dalam strategi pengajaran nirmana. Derasnya arus informasi dari internet di Era Digital, memungkinkan mahasiswa untuk memahami nirmana secara otodidak, namun juga memberi akses kepada mereka untuk menciptakan karya nirmana yang 'itu-itu' saja, cenderung menciptakan karya 'plagiat', tanpa pemahaman seni dan desain yang 'luhur' atau bermakna, dan juga tanpa eksplorasi material ataupun pengetahuan teknis yang tepat.

Dalam pendidikan desain interior, pengetahuan ilmu spasial menjadi salah satu yang utama. Menurut Ernawati (2020) strategi pengkajian mencakup proses belajar sampai ketercapaian hasil belajar melalui evaluasi hasil belajar melalui penilaian, tergantung dengan metode dan teknik yang telah ditentukan oleh pengajar. Dalam nirmana trimatra (tiga dimensi) mahasiswa dilatih untuk mengasah kepekaan dalam mengelola, menyusun, dan menata unsur rupa serta desain. Proses pembelajaran ini akan lebih efektif jika teori yang dikuasai seimbang dengan praktik, yang melibatkan pemikiran, sensasi dan juga emosi. Kepekaan dalam mengorganisasikan elemen visual berkaitan erat dengan kecerdasan spasial, yaitu kemampuan untuk memvisualisasikan ide berdasarkan ruang dan tempat. Oleh karena itu, kecerdasan spasial perlu dikembangkan agar mahasiswa dapat memahami esensi dan faedah dari mata kuliah nirmana trimatra, sehingga tujuan

pembelajaran dapat tercapai. Kecerdasan spasial ini berkembang melalui proses pencerapan dan penerapan, di mana mahasiswa melatih kepekaan terhadap unsur rupa dan desain serta hubungan antar elemen visual. Dalam strategi pembelajaran, pemahaman teori dan penerapannya dalam karya nirmana trimatra menjadi aspek utama yang diperkuat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Lalu, bagaimanakah cara terbaik dan teroptimal dalam pengajaran nirmana trimatra, khususnya dalam pendidikan desain interior? Metode dan pendekatan apakah yang tepat untuk digunakan dalam proses studi desain yang rumit, mengutamakan aktivitas riset sebagai bagian dari inovasi, eksperimen dan kreativitas? Bagaimana pula mengajarkan penciptaan suatu karya seni dan desain yang bermakna, kaya akan nilai estetis dan juga nilai guna? Pertanyaan-pertanyaan tersebut yang menjadi dasar dari penulisan ini, dengan harapan hasilnya dapat memajukan pendidikan dasar seni rupa dan desain, khususnya desain interior, dimana nirmana trimatra menjadi salah satu alat/metode dalam menghasilkan karya-karya desain yang baik (*well-designed*).

METODOLOGI

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2007:1) bahwa penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai alat utama. Teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif yaitu dari hal yang bersifat khusus ke umum, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada penyamarataan. Pada penelitian ini juga, peneliti membahas detail sejumlah karya mahasiswa yang menempuh pendidikan formal desain interior di kota Depok.

Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif yang bertujuan untuk memahami

karakteristik dan hubungan yang mendalam antara dua atau lebih. Pendekatan ini dilakukan melalui pengamatan terhadap aspek-aspek tertentu secara rinci guna memperoleh data yang relevan dengan permasalahan dan tujuan penelitian. Peneliti menggabungkan data berupa sejumlah karya nirmana trimatra, ide konsep, sketsa *freehand* dan gambar digital mahasiswa, kemudian dianalisis, dan diproses lebih lanjut dengan mengkaitkan dasar teori-teori yang relevan sehingga kajian ini dapat ditarik kesimpulan terkait peran nirmana trimatra dalam proses studi perancangan desain interior.

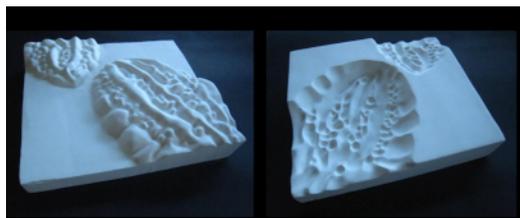
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Nirmana Trimatra

Sanyoto (2005) mengatakan nirmana adalah pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti titik, garis, warna, ruang dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis. Nirmana dapat juga diartikan sebagai hasil suatu yang diimpikan atau dibayangkan tanpa dasar yang nyata dalam bentuk dwimatra, trimatra yang harus mempunyai nilai keindahan. Nirmana disebut juga ilmu tatarupa. Kata “nirmana” berasal dari bahasa Kawi (Jawa Kuno) yang terdiri dari dua kata yaitu, “nir” yang berarti tanpa atau tidak, dan “mana” yang berarti bentuk, arti, atau makna. Jadi, nirmana adalah sesuatu yang awalnya tidak memiliki bentuk atau makna dan kemudian diolah menjadi suatu karya rupa melalui penggarapan unsur-unsur rupa berdasarkan akar atau landasannya (Sanyoto, 2009).

Wucius Wong (2020) menyatakan bahwa pada kenyataannya kita ini hidup di dalam dunia trimatra. Sementara itu, untuk memahami benda trimatra, kita harus melihatnya dari berbagai sudut dan jarak pandang yang berbeda, kemudian hasil pengamatan itu disusun dalam pikiran untuk memperoleh pemahaman yang menyeluruh tentang kebenaran trimatra. Hasilnya karya trimatra menjadi bermakna dan berfaedah karena buah pemikiran manusia. Definisi nirmana adalah kosong atau tidak ada apa-apa, bisa juga dianggap abstrak dan tidak bermakna. Dari berbagai pernyataan di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan, bahwa dalam menciptakan suatu karya seni ataupun desain, seseorang akan memulai dari sesuatu yang tidak memiliki makna.

Tujuan dari penciptaan karya nirmana trimatra, sama halnya dengan nirmana dwimatra adalah menciptakan suatu komposisi desain visual merupakan penggabungan dari seluruh elemen seni rupa dan desain, dengan pertimbangan seluruh prinsip seni rupa dan desain yang mantap. Membuat komposisi dalam desain berarti merata, mendistribusikan, dan menyelaraskan desain sehingga tidak hanya terlihat estetik tetapi juga secara struktural dan efektif bagi pengamat dan pengguna desain. Wong (2020) mengatakan bahwa merancang trimatra dapat lebih rumit dari merancang dwimatra karena berbagai sudut pandangan harus dipertimbangkan dengan bersamaan. Namun secara kontradiktif, merancang trimatra lebih mudah daripada merancang dwimatra karena berurusan dengan bentuk dan bahan yang nyata dalam ruang yang sebenarnya.



Gambar 1. Karya Nirmana Trimatra Positif dan Negatif dengan Media Gypsum

Sumber: Dokumentasi Peneliti (2006)



Gambar 2. Diagram Komposisi Seni Rupa dan Desain

Sumber: Dokumentasi Peneliti (2015)



Gambar 3. Karya Nirmana Trimatra Origami dengan Media Kertas Karton Berwarna

Sumber: Dokumentasi Peneliti (2006)

Menurut Rondhi dan Sumartono (2002), terdapat empat unsur dasar yang dapat membentuk objek tiga dimensi, yaitu: titik, garis, bidang dan ruang. Pada objek tiga dimensi kedalaman adalah suatu hal yang nyata, berbeda dengan bidang dua dimensi yang ruang atau kedalamannya bersifat maya. Dalam desain arsitektur interior, salah satu hal yang pantas dicermati adalah kedalaman ruang saat seseorang masuk ke dalam ruangan. Pengalaman seseorang ketika memasuki ruang dengan kedalaman tersebut, atau dikenal juga dengan istilah ‘pengalaman spasial’, menjadi salah satu kriteria penting yang harus diperhatikan dalam pengajaran nirmana trimatra bagi mahasiswa desain interior.

Elemen dan Prinsip Desain Interior

Desain interior adalah suatu bidang pekerjaan yang dilandasi berbagai ilmu dan

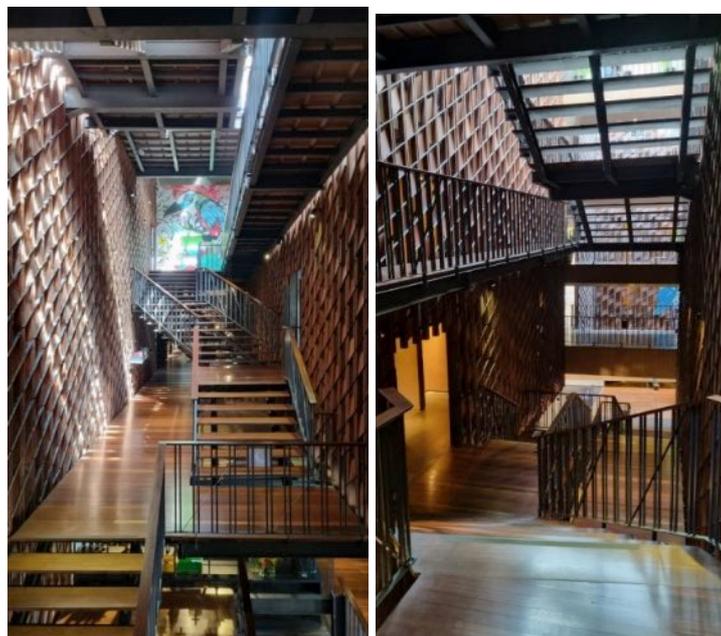
keahlian yang mengkaji dan mempelajari desain ruang dalam sebuah bangunan dengan berbagai pendekatan dan pertimbangan baik fungsi ruang, suasana, elemen estetis, pemilihan material, sosial budaya, gaya hidup, hingga pertimbangan-pertimbangan teknis penataan ruang. Dari aspek keilmuan, desain interior juga mengkaji hal-hal yang berhubungan dengan segala karakter perilaku sosial manusia dalam ruang, pencahayaan, elemen-elemen arsitektur, dan budaya pada umumnya (Sachari, 2004, hl. 10). Menurut Wicaksono dan Tisnawati (2014) tujuan desainer interior adalah memperbaiki fungsi, memperkaya nilai estetika, dan meningkatkan aspek psikologis dari sebuah ruangan. Elemen-elemen dasar interior harus diperhatikan untuk mencapai hasil rancangan yang baik dan tujuan desainer interior terpenuhi, dengan menerapkan gabungan beberapa elemen dasar

perancangan interior, yaitu garis, bentuk, bidang, ruang, cahaya, warna, pola, dan tekstur. Elemen-elemen ini dapat dikombinasikan untuk mendapat karakter rancangan yang diinginkan.

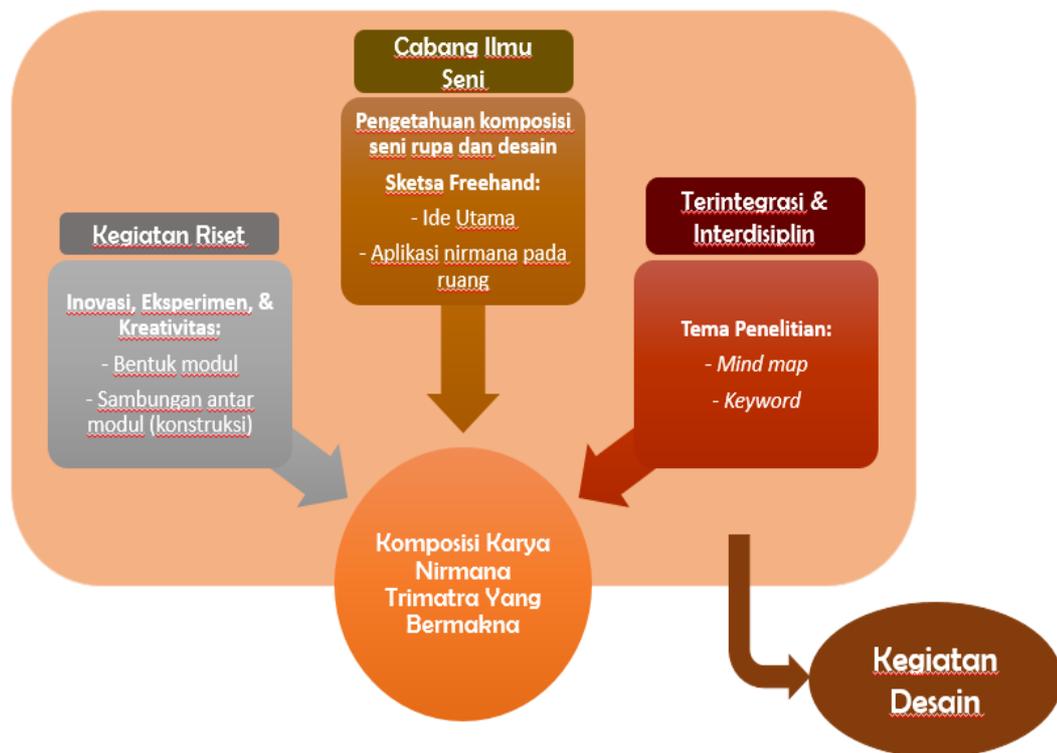
Ruangan interior dibentuk oleh beberapa bidang dua dimensi, yaitu lantai, dinding, plafon serta bukaan pintu dan jendela. Menurut Wicaksono dan Tisnawati (2014), jika salah satu diantaranya tidak ada maka tidak dapat disebut sebagai interior ruang karena ruangan tersebut tidak dapat berfungsi dan digunakan dengan baik. Secara tiga dimensional, terdapat enam elemen dasar pembentuk interior yang terdiri dari tiga bidang dimensional (3D) yang akan membentuk volume (panjang x lebar x tinggi) sebuah ruangan : 1. Lantai 2. Dinding 3. Plafon 4. Berbagai bukaan 5. Elemen pengisi ruang seperti perabot /furniture, biasanya berwujud kursi, meja, ranjang, lemari, 6. Dekorasi seperti lukisan, vegetasi, lampu dan lain-lain. Sementara menurut D.K. Ching (1996) yang dapat diterapkan pada seluruh elemen interior dalam suatu bangunan arsitektur yaitu: 1).

Lantai; 2). Dinding; 3). Langit-langit (plafond); 4). Sirkulasi (atas/bawah); 5.) Bukaan/Penghawaan; 6). Pencahayaan; 7). Furnitur/Perabot.

Seperti halnya dalam nirmana trimatra, untuk mencapai suatu komposisi tata ruang yang estetis dan baik (*well-designed*) dalam desain interior diharapkan mencakup; kesatuan yang harmoni dalam tata ruang, beberapa bidang serta wujud yang dirancang dengan prinsip dan susunan yang seimbang dan sesuai dengan proporsi, menunjukkan irama, pengulangan yang teratur dan variasi yang mengorganisasikan suatu pola dan bentuk, serta transformasi, sehingga memberikan pengalaman ruang/spasial yang berjiwa dan berfaedah. Dengan mempertimbangkan dan menggabungkan berbagai aspek bidang pembentuk ruang (lantai, dinding, langit-langit), sirkulasi pengguna, karakter pengguna, penghawaan alami dan buatan, pencahayaan alami dan buatan, furniture dan elemen dekorasi ruang maka akan tercipta suatu ruang berfaedah yang dapat berfungsi dengan baik.



Gambar 4&5. Arsitektur Interior Area Tangga di Artotel Sanur Bali
Sumber: Foto Dokumentasi Peneliti (2024)



Gambar 6. Diagram Proses Studi Nirmana Trimatra

Sumber: Pribadi Peneliti (2024)

Proses Studi Nirmana Trimatra: Metode Desain

Agus Sachari (2004, hl. 29) mengatakan bahwa metode desain, yang diasumsikan sebagai keutamaan dalam aktivitas desain, ada juga yang mengasumsikannya sebagai bagian dari dunia keilmuan (Rasionalisme Empiris), ada juga yang mengasumsikannya sebagai kegiatan kreatif semata, tetapi ada juga yang menganggap sebagai suatu kegiatan seni (*art activity*). Dari segi aktivitas dan karya, desain sebenarnya dapat didudukkan dalam suatu tempat yang lebih objektif, yaitu: 1). Desain sebagai suatu kegiatan penelitian yang menekankan segi pembaruan, percobaan, dan inventivitas; 2). Desain sebagai konsolidasi berbagai cabang keilmuan, termasuk seni; 3). Desain sebagai suatu gejala sosial budaya, bahasa rupa, perkembangan teknologi, politik, dan nilai-nilai masyarakat; 4). Desain sebagai fasilitas studi interdisiplin sebagai cabang ilmu. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan

bahwa kegiatan desain dan berkarya seni tidak hanya mengandalkan nilai estetika semata, tetapi juga melibatkan aspek keilmuan yang luas seperti teknologi, rekayasa, informasi dan juga produk. Walau dalam ranah yang berbeda, masing-masing disiplin ilmu memiliki fokus dan penekanan yang beragam.

Estetika, menurut John Hopper dalam *Estetika Terapan* (1989) yang disadur oleh Agus Sachari, merupakan cabang filsafat yang berkaitan dengan proses penciptaan karya estetis atau artistik atau elok. Sebagai tambahan menurut Agus Sachari (2006), estetika sebagai suatu filsafat, hakikatnya telah menempatkannya pada titik dikotomis antara realitas dan abstraksi, serta juga antara keindahan dan makna. Estetika tidak lagi menyimak keindahan dalam pengertian konvensional, melainkan telah bergeser ke arah sebuah wacana dan fenomena. Berbagai pandangan mengenai estetika, cenderung terbagi antara pendapat dari Barat dan Timur.

Pemikiran estetika orang-orang negara Timur dianggap kaku sarat akan filosofi, mengandalkan perasaan, dan juga apa adanya, namun dapat memberikan nilai yang dinamis dan membumi jika dibandingkan kecanggihan pemikiran Barat. Sedangkan pemikiran estetika orang-orang Barat dianggap kompleks, maju, dan juga dianggap memiliki nilai dagang bisa memberikan banyak masukan untuk pemikiran Timur yang sederhana (Merati, 2022). Dalam nirmana trimatra berbagai pandangan (baik dari Timur dan Barat) dapat melebur, menjadi kegiatan mengeksplorasi bentuk dan komposisi, menginovasi material dan media, hingga inventif dalam menciptakan bentuk modul dan sambungan konstruksi, yang adalah seluruhnya merupakan bagian dari nilai estetika yang sarat akan emosi, perasaan, kaya dan berfaedah. Mahasiswa diarahkan melakukan sekaligus bahwa seni dan desain adalah suatu kegiatan yang menekankan segi pembaruan, percobaan, dan juga inventivitas.

Strategi menggambar sketsa lebih bersifat sebagai pedoman bagi mahasiswa untuk menggambar ide utama, tema utama, atau konsep inti yang ingin diterapkan pada sejumlah tugas dan pelatihan di kelas Nirmana Trimatra. Kelak pada penerapan desain yang adalah bagian dari aktivitas dan karya seni, sketsa pada kuliah nirmana trimatra, yang tidak bisa disamakan dengan sketsa bentuk produk, mengingat pemaknaan dari nirmana tidak berbentuk dan tidak bermakna (Ernawati, 2020). Untuk mendukung pendapat tersebut, proses sketsa adalah proses produksi membuat sejumlah gambar dengan “tangan bebas” atau *freehand*. Tahap ini merupakan proses rancangan awal dari suatu proyek dan menjadi bagian desain yang efektif dalam membimbing dan menghasilkan hasil akhir rancangan. Dalam hal ini, sketsa adalah metode berpikir yang memberi makna pada proyek kasus (*case project*) dalam pendidikan desain (Nurcahyo, 2022). Pada intinya, strategi menggambar sketsa ini dapat digunakan untuk mengevaluasi

pemahaman mahasiswa terhadap sebuah ide. Selain itu juga untuk menekankan sebuah konsep yang jelas dan memberikan banyak kesempatan kepada mahasiswa dalam mengeksplorasi ide desain secara menyeluruh (Ernawati, 2020).

Merujuk pada ilmu desain merupakan suatu fenomena, bagian dari cabang keilmuan yang terintegrasi dan juga wadah studi interdisiplin, maka peluang untuk melahirkan tema penelitian semakin luas. Mahasiswa diperkenalkan kepada beberapa tema yang umum dijadikan objek penelitian di lingkungan perguruan tinggi desain, di antaranya adalah; tema sosial, budaya, IPTEK, ekonomi, pembangunan, industri, lingkungan, maupun estetika. Pelatihan dalam menciptakan sebuah karya nirmana yang bermakna dapat dikaitkan dengan tema yang berbeda-beda, dimana selanjutnya mahasiswa melakukan penelitian terhadap tema tersebut, menggunakan *mind-map* untuk mengasah pikiran dan meluaskan tema dari penelitian, hingga mengangkat satu topik spesifik yang kemudian menjadi ‘kata kunci’ (*keyword*) dari judul besar karya mereka, yang kemudian mereka turunkan menjadi ide, konsep, dan filosofi dalam pemilihan bentuk, warna, dan juga komposisi karya nirmana trimatra mereka secara final. Hal ini pun dapat melatih kepekaan mereka terhadap isu-isu terkini dan menggiring mereka agar dapat lebih kritis terhadap isu tersebut dengan menciptakan suatu karya yang tak hanya bernilai estetis, namun pula memiliki nilai guna dan kepraktisan.

Pada prakteknya dalam proses pengajaran kuliah nirmana trimatra, aktivitas seni dan desain dapat menjadi rumit dan membingungkan. Namun dengan arahan dan pembatasan pada media dan tema, tujuan dari mata kuliah nirmana trimatra pun dapat tercapai. Penerapan tugas nirmana trimatra mewajibkan mahasiswa menghasilkan karya ide konsep yang mencantumkan topik dan tema utama, memecahnya dalam pemikiran

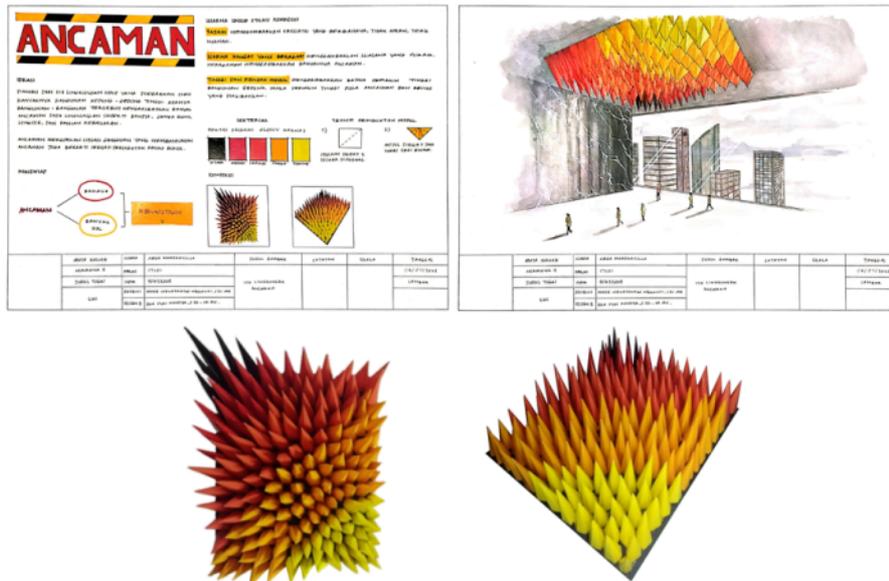
yang terstruktur (*mind-map*), gambar modul wujud dan teknik sambungan antar modul, kaitan filosofi bentuk dan warna, hingga komposisi final dari eksplorasi elemen dan prinsip seni dan desain.

Pada lembar kertas yang berbeda, diwajibkan pula mahasiswa untuk mengaplikasikan komposisi nirmana tersebut pada elemen desain interior (dinding, lantai, plafond, furniture, ornamen penghias ruang) dalam bentuk *freehand drawing* perspektif ruang interior. Terakhir, karya nirmana trimatra itu sendiri, yang merepresentasikan hasil dari kesatuan olah pikir dan aktivitas seni dan desain.

Nirmana Trimatra dalam Proses Studi Desain Interior

Setelah menyelesaikan mata kuliah nirmana dwimatra dan nirmana trimatra sebagai pendidikan rupa dasar, pada umumnya mahasiswa desain interior dapat melanjutkan ke tahap pembelajaran berikutnya. Hal tersebut, pada hakikatnya, dengan harapan

para mahasiswa telah lebih-sedikit memiliki kemampuan teknis, kepekaan estetis, pemahaman ruang, penguasaan elemen dan prinsip desain, dan juga memiliki pengetahuan bahan dan material, serta memiliki kesadaran dan kepekaan terhadap isu terkini dan lingkungan hidup daripada ketika sebelumnya baru menjadi mahasiswa tingkat awal. Mahasiswa diperkenalkan ke jenjang berikutnya dengan mengikuti mata kuliah perancangan desain interior; ruang personal, hunian/rumah, retail, kantor, sampai ke ruang publik, yang biasanya memiliki beban yang cukup besar, oleh sebab mata kuliah tersebut adalah mata kuliah utama/inti. Selain mata kuliah perancangan desain interior, biasanya ada mata kuliah lainnya yang menuntut pengetahuan seni dan desain, seperti desain temporer/exhibisi, desain furnitur/mebel, desain ornamen interior, desain kriya interior, *visual merchandising*, dan lain sebagainya. Semua mata kuliah tersebut adalah bagian dari proses studi di dalam jurusan desain interior pada umumnya.



Gambar 7. Konsep, Sketsa Perancangan dan Karya Nirmana Trimatra sebagai Ornamen Langit-langit

Sumber: Dokumentasi Aeda Mardhatila (2023)

Pada satu contoh hasil karya dari mata kuliah *visual merchandising*, yang merupakan bagian kecil dari perancangan desain interior retail, mahasiswa diberikan tugas untuk mendesain sebuah *window-display area* dengan batasan dimensi panjang 3 meter x lebar 1.5 meter x tinggi 3.5 meter. Ebster dan Garaus (2015) mengatakan, pembeli barang retail tidak akan mencari pembelian impulsif, oleh karena itu diperlukan upaya ekstra untuk menarik perhatian pembeli pada barang impulsif. Hal ini dapat dilakukan dengan menyorot zona pembelian barang impulsif dengan warna yang lebih cerah atau terang, pencahayaan, dan dekorasi yang tidak biasa. Seorang mahasiswa menggunakan material senar sebagai pembingkai *window display* dengan tujuan mengangkat nilai produk fashion yang dipajang dan menarik perhatian pembeli barang impulsif. Mahasiswa tersebut mempertimbangkan penerapan gabungan beberapa elemen dasar perancangan interior, yaitu garis, bentuk, bidang, ruang, cahaya, warna, pola, dan tekstur. Elemen-elemen ini dapat dikombinasikan untuk mendapat karakter rancangan *window display* yang diinginkan. Dengan membingkai sebuah *mannequin* dengan gaun pada posisi di tengah area *display* menggunakan pengulangan/repetisi senar berwarna hitam, kemudian menembakkan cahaya dari arah depan dan atas, menghasilkan ruang nyata

sekaligus ruang ilusi yang diwujudkan oleh bayangan-bayangan garis. Pengaplikasian ilmu nirmana trimatra pada desain *window display* ini dirasa berhasil mengangkat nilai dan makna dari produk yang ditampilkan, jikalau tidak menjual barang/produk tersebut kepada pembeli impulsif, setidaknya menarik perhatian dan apresiasi pengamat.

Prinsip desain pengulangan/repetisi adalah prinsip yang lumrah digunakan dalam perancangan komponen desain interior, yaitu dinding ataupun langit-langit, bahkan pada lantai ataupun bukaan. Pada desain *pop-up store* sebagai tugas utama pada mata kuliah Desain Temporer, desain rangkaian besi bulat batangan berwarna hijau berjejer seperti pagar membentuk ruang meliuk yang dinamis dan mengangkat nilai artistik dari produk jenama Jenggala, yaitu produk kriya keramik. Eksplorasi pada gubahan ruang dilingkup ilmu desain interior sangat membutuhkan kepekaan rasa. Pengolahan rasa dilakukan dengan cara latihan sebanyak-banyaknya dengan menerapkan unsur-unsur rupa sebagai pijakan awal. Unsur rupa tersebut diolah dengan menggunakan prinsip-prinsip rupa (Fatimah, et al, 2015). Mahasiswa yang merancang *pop-up store* tersebut menyertakan sketsa *freehand* sebagai bagian dari presentasi visual, sekaligus memberikan “jiwa” pada ide yang terstruktur, merupakan bagian dari latihan berkelanjutan pada studi desain interior.



Gambar 8. Perancangan Window Display Sebuah Toko Fashion “Urban Etnik”

Sumber: Dokumentasi Bara Alauddin (2022)



Gambar 9. Sketsa *Freehand* Perancangan *Pop Up Store* Jenama Jenggala
 Sumber: Dokumentasi Firdha Dinarko (2023)



Gambar 10 & 11. Eksterior dan Interior Perancangan *Pop Up Store* Jenama Erha Apothecary

Sumber: Dokumentasi Hanifah C. (2023)

Mengambil contoh desain *pop up store* yang lain, yaitu modul panel kayu dibuat melingkar dengan sambungan besi dengan detail panel akrilik dan bagian dari konstruksi toko untuk jenama Erha Apothecary. Dalam

perancangan *pop-up store* ini, dapat dilihat jika mahasiswa berusaha menciptakan sebuah kedalaman ruang pada area yang cukup sempit. Dengan menempatkan panel akrilik yang transparan, mahasiswa membangun

ekspektasi pengalaman spasial kepada pengamat/calon pembeli. Bagaimana mata pengamat/calon pembeli saat melihat *pop up store* tersebut dari arah luar ruang (eksterior) – ekspektasi terbangun, dan bagaimana pengalaman spasial yang mereka rasakan saat berada di dalam ruang (interior) – ekspektasi terpenuhi atau tidak. Mahasiswa yang merancang *pop-up store* untuk jenama Erha Apothecary pun dirasa dapat menggabungkan nilai estetis dan nilai guna pada panel kayu yang tidak hanya berfungsi sebagai pembatas/pembangun ruang, namun pula berfungsi sebagai rak penyimpanan/pamer dari produk yang dijual.

Dalam Tugas Akhir, mata kuliah yang menentukan apakah seorang mahasiswa lulus studi desain interior atau tidak, mahasiswa diharapkan menjalankan praktik latihan merancang berupa pemaduan berbagai ilmu dan keahlian grafis ke dalam satu hasil karya desain. Materinya dapat meliputi pemisahan dan pemilihan data, analisis, sintesis dan pemecahan masalah serta penyusunan konsep dengan berbagai pendekatan baik internal berupa program ruang, ukuran, kriteria dan kelayakan estetis, fungsional dan struktural serta faktor eksternal berupa pengaruh lingkungan (eksternal), jaringan kultur sosial sebagai elemen potensial dan masalah yang

harus dipecahkan. Desain ruang publik, yang menjadi topik dalam Tugas Akhir, dapat mengambil proyek perancangan hotel. Di antara beberapa ruang publik yang ada di hotel, lobi adalah ruang yang paling memberikan dampak pada tamu hotel, baik tamu inap ataupun tamu berkunjung. Desainnya, intim ataupun terbuka, formal ataupun kasual, menciptakan suasana keseluruhan dari hotel, menjadi ruang yang terpenting dalam membangun kesan positif dan impresi tamu (Penner, et al, 2013). Untuk menciptakan suatu desain lobi yang hangat dan mengundang, juga membangun impresi dari pengunjung dibutuhkan kesatuan yang harmoni dalam tata ruang, beberapa bidang serta wujud yang dirancang dengan prinsip dan susunan yang seimbang dan sesuai dengan proporsi, menunjukkan irama, pengulangan yang teratur dan variasi yang mengorganisasikan suatu pola dan bentuk, serta transformasi, sehingga memberikan pengalaman ruang/spasial yang bermakna. Lobi hotel yang bermakna dapat berfungsi dengan baik jika mempertimbangkan pula bidang pembentuk ruang (lantai, dinding, dan langit-langit), sirkulasi pengguna, penghawaan alami dan buatan, pencahayaan alami dan juga buatan, furnitur, dan juga ornamen penghias ruang.



Gambar 12. Tugas Akhir Interior Perancangan Lobby Hotel di Bandung

Sumber: Dokumentasi Indy Malika (2023)



Gambar 13. Tugas Akhir Interior Perancangan Teater di Cirebon

Sumber: Dokumentasi Sahrul Daniel Syafana (2024)

Contoh lain untuk proyek Tugas Akhir adalah perancangan teater, yang secara desain interior memerlukan penanganan istimewa dan sangat menarik. Penonton yang bisa berjumlah puluhan hingga ratusan harus dapat menonton pertunjukan dengan nyaman dan mendapatkan kepuasan jarak pandang maupun akustik yang terbaik. Sebagai tambahan, perlu juga dipikirkan masalah keamanan, pintu keluar dan masuk yang mudah dijangkau, kemudian penghawaan dan pencahayaan yang terbaik. Selain masalah teknis, adapula ekspektasi ruang visual yang cukup tinggi; yaitu bagaimana menciptakan ruang yang sukacita namun formal, tanpa memberatkan pagelaran yang ditampilkan di panggung (Pile, 1995). Cara paling tradisional yang dapat dilakukan untuk desain teater adalah dengan membuat ruang bersuasana netral dan sederhana agar atensi penonton fokus ke arah panggung. Namun dalam ke-netral-an ruang tersebut, desainer tetap dapat menerapkan prinsip dan elemen desain interior secara seimbang dan selaras, dengan harapan penonton tidak hanya terpukau dengan pertunjukan yang diadakan, namun juga terpukau mengagumi keindahan dan suasana ruang saat lampu dinyalakan dengan terang.

SIMPULAN

Nirmana adalah inti utama dari kegiatan desain. Untuk ke depannya, tenaga pengajar

desain akan terus mendapatkan tantangan untuk bisa menggali, merangsang inventivitas dan kepekaan rasa mahasiswa-mahasiswanya. Walau pada prakteknya di kuliah nirmana trimatra, aktivitas seni dan desain dapat menjadi kompleks dan sulit untuk dipahami, saat jenjang studi berlanjut nilai-nilai yang diajarkan pada kuliah dasar akan muncul dengan natural, tanpa disadari, oleh karena latihan kegiatan desain yang terus-menerus diberikan.

Penerapan tugas nirmana trimatra yang mewajibkan mahasiswa menghasilkan karya dengan ide konsep yang mencantumkan topik dan tema utama, memecahnya dalam pemikiran yang terstruktur (*mind-map*), riset gambar modul wujud dan teknik sambungan antar modul, kaitan filosofi bentuk dan warna, sketsa yang menuntut kreativitas dan juga kemampuan menggambar yang baik, hingga komposisi final dari eksplorasi elemen dan prinsip seni dan desain dapat berhasil mengantarkan mahasiswa-mahasiswa dalam menciptakan karya desain interior yang baik, luhur, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, A. P. (2013). "Nirmana-Komposisi Tak Berbentuk" Sebagai Dasar Kesenirupan Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta. *Jurnal Ilmiah WIDYA* Vol. 1 No. 2.

- D. K. Ching, Francis (1996). *Architecture; Form, Space, And Order*. Cetakan ke – 6. Jakarta. Penerbit Erlangga.
- Ebster, Claus & Garaus, Marion. (2015) *Store Design and Visual Merchandising: Creating Store Space That Encourages Buying*, Second Edition. Business Expert Press, LLC.
- Ernawati. (2020). *Kecerdasan Spasial Dalam Memahami Trimatra: Studi Strategi Pembelajaran Mata Kuliah Nirmana II (Trimatra)*. Prasi Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajarannya Vol. 15 No. 1.
- Fatimah, D., Derwentyana R., & Maharlika F. (2015). *Studi Evaluasi Penerapan Mata Kuliah Nirmana I & II Pada Tugas Perancangan Mahasiswa Program Studi Desain Interior UNIKOM (Studi Kasus Studio Perancangan DI III – Retail)*. Majalah Ilmiah UNIKOM Vol. 13 No. 2 Hal 129-136.
- Merati, M. W. (2022). *Implementasi Rangkaian Bunga Pada Ruang: Emosi Positif dan Estetika*. Jurnal Ilmiah Desain & Konstruksi Vol 21, No 1 (2022) 113-127.
- Nurchahyo, Mahdi. (2022). *Kajian Peran Sketsa Dalam Proses Kreatif dan Pendidikan Desain (Kasus Pengalaman Belajar Desain di Era Digital)*. Lintas Ruang: Jurnal Pengetahuan & Perancangan Desain Interior Vol. 10 No. 2 2022 Hal 86-97.
- Penner, R. H., Adams, L., & Robson S. K. A. (2013). *Hotel Design, Planning, and Development* Second Edition. W. W. Norton & Company, New York.
- Pile, John F. (1995) *Interior Design: Second Edition*. Harry N. Abrams, Inc., Publishers.
- Rondhi, M. dan A. Sumartono. (2002). *Tinjauan Seni Rupa 1*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sachari, Agus. (1989). *Estetika Terapan*. Nova, Bandung.
- Sachari, Agus. (2004). *Metodologi Penelitian Budaya Rupa*. Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Sachari, Agus. (2006). *Estetika. Makna, Simbol dan Daya Cetak Ketiga*. Bandung: ITB.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2005). *Dasar-dasar Tata Seni Rupa dan Desain*. Jogjakarta.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2009). *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain (edisi ke-2)*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Wong, Wucius; Penerjemah: Adjat Sakri. (2020). *Beberapa Asas Merancang Trimatra Cetakan III*. Bandung: Penerbit ITB.