

STUDI EVALUASI PENERAPAN MATA KULIAH NIRMANA I & II PADA TUGAS PERANCANGAN MAHASISWA PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR UNIKOM (STUDI KASUS STUDIO PERANCANGAN DI III – RETAIL)

DINA FATIMAH, RYANTY DERWENTYANA, FEBRY MAHARLIKA
Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain
Universitas Komputer Indonesia

Program Studi Desain Interior UNIKOM memiliki mata kuliah Nirmana I dan II sebagai sarana awal mahasiswa untuk mengenali dasar-dasar dari bentuk (*form*) rupa. Unsur-unsur rupa yang dieksplorasi dengan menggunakan prinsip-prinsip rupa akan menghasilkan suatu karya yang memiliki nilai estetis tinggi. Mata kuliah Nirmana merupakan salah satu langkah awal mahasiswa melatih kepekaan rasa dan mengolah kreatifitas. Penelitian ini mencoba mengevaluasi tentang berhasil atau tidaknya ilmu Nirmana diterapkan dalam sebuah karya perancangan yang diambil mahasiswa pada mata kuliah studio perancangan. Sebagai mata kuliah dasar, diharapkan tujuan mata kuliah ini dapat diaplikasikan mahasiswa ketika menghasilkan sebuah produk/ karya desain. Mata kuliah Nirmana memiliki beban sebanyak 4 SKS dengan sistem perkuliahan bersifat praktek. Setiap pertemuan kuliah diisi dengan materi yang berdasarkan pada unsur-unsur rupa. Mahasiswa diberikan kewajiban untuk menghasilkan sebuah karya yang disesuaikan dengan materi yang diangkat. Sebagai tujuan akhir, mata kuliah ini merupakan salah satu cara mendidik mahasiswa untuk paham akan rasa. Pengolahan rasa yang baik akan menghasilkan karya yang bernilai estetis baik.

Keywords : Evaluasi, Nirmana, Perancangan, Unsur Rupa, Prinsip Rupa

PENDAHULUAN

Desain merupakan sebuah istilah yang sering dikaitkan dengan nilai keindahan (estetis). Beberapa produk desain saat ini saling berlomba-lomba dalam permainan estetik. Manusia modern tidak lagi dikuasai oleh fungsi saja, mereka membutuhkan sesuatu yang disematkan selain fungsi. Melihat fenomena tersebut, maka desainer dituntut untuk memiliki kreatifitas dan kepekaan yang tinggi dalam menciptakan sebuah produk.

Mata kuliah Nirmana merupakan salah satu mata kuliah *basic design* yang mendidik mahasiswa untuk mengasah kreatifitas dan kepekaan terhadap rasa. Mata kuliah ini wajib diambil dalam dua semester yaitu semester I dan semester II dengan nama Nirmana I dan Nirmana II. Nirmana dianggap sebagai salah satu mata kuliah yang dapat menjawab pendekatan desain yang melahirkan produk yang inovatif, kreatif, dan estetis.

Tujuan dari mata kuliah nirmana adalah mengolah kepekaan rasa. Mahasiswa diara-

hkan untuk menghasilkan sebuah karya desain yang mengolah unsur rupa dengan pendekatan prinsip-prinsip desain. Unsur rupa diantaranya adalah titik, garis, bidang, ruang, tekstur dan warna. Prinsip desain adalah bagaimana sebuah karya/ produk terlihat indah dengan memperhatikan unsur-unsur komposisi, proporsi, harmonisasi, kesatuan, keseimbangan, dan irama. Konsep dari mata kuliah ini diharapkan dapat dijadikan acuan untuk perancangan karya atau produk dalam media apapun. Pada tahap lanjut, Fakultas Desain UNIKOM Program Studi Desain Interior memiliki mata kuliah perancangan yaitu Studio Perancangan Desain Interior dan Desain Mebel.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode evaluasi. Menurut Mukhadis (2013), penelitian evaluasi bertujuan untuk memeriksa proses perjalanan suatu program sekaligus menguraikan fakta-fakta yang bersifat kompleks dan terlibat di dalam program. Misalnya adalah keefektifan, efisiensi, dan kemenarikan suatu program. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi komparatif dengan cara observasi, dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan langsung karya perancangan Desain Interior mahasiswa semester V dengan mengambil sampel 100 % dari jumlah peserta mata kuliah Studio Perancangan Desain Interior III Tahun Ajaran 2014/2015.

Penelitian ini dilakukan dengan cara studi literatur, pengamatan langsung ke lapangan, serta menganalisis data dan dokumen yang didapat dari lapangan. Metoda yang dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu :

a. Tahap I, merupakan studi literatur mengenai nirmana dan desain interior.

- b. Tahap II, merupakan tahap pendeskripsian karya mahasiswa dalam mata kuliah Merancang Desain Interior III.
- c. Tahap IV, merupakan tahap pendeskripsian secara padat (analisis dan teoritis) dari pengamatan, dan analisis dokumen yang sudah dikumpulkan.
- d. Tahap V, merupakan tahap penjelasan dan kesimpulan tentang evaluasi penerapan mata kuliah Nirmana I dan II pada tugas perancangan Desain interior.

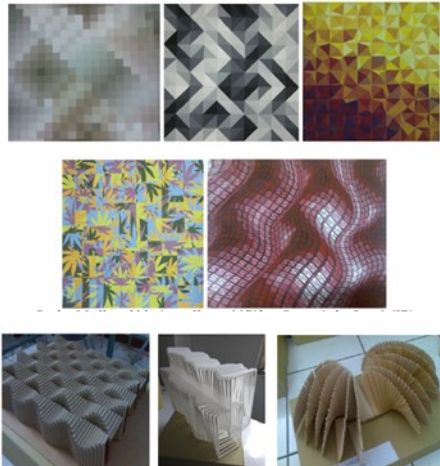
TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengertian Nirmana

Nirmana berasal dari Bahasa Kawi (Jawa Kuno) yang terdiri dari dua kata, Nir berarti tidak ada, mana artinya angan-angan atau makna (Sanyoto :2009). Secara sederhana bisa lebih dipertegas artinya bahwa seseorang dalam menghasilkan sebuah karya nirmana tidak memunculkan suatu makna terlebih dahulu terhadap karya tersebut. Nirmana merupakan satu pengolahan rasa dengan cara menyusun penyerdehaan bentuk (form) seperti titik, garis, ruang, bidang dan ruang serta unsur rupa yang lain seperti tekstur dan warna. Pengolahan rasa ini diharapkan bisa memunculkan satu karya seni yang memiliki nilai keindahan atau estetis.

Dalam disiplin ilmu seni dan desain, nirmana merupakan mata kuliah *basic*/ dasar yang harus dipahami oleh mahasiswa untuk melatih kepekaan rasa. Mata kuliah Nirmana dirancang menjadi dua kategori yaitu Nirmana Dua Dimensi (Dwimatra) dan Nirmana Tiga Dimensi (Trimatra). Seperti yang disampaikan oleh Sunyoto (2009), merancang Dwimatra ialah mencipta dunia dwimatra dengan jalan mengatur berbagai macam unsur dengan sadar. Tujuan dari perancangan dwimatra adalah mencapai

keserasian dan keteraturan rupa. Merancang trimatra juga bertujuan mencapai keserasian rupa. Untuk berpikir trimatra, kita harus mengetahui tiga arah utama, yaitu panjang, lebar, dan tinggi.



Gambar 1. Contoh Karya Mahasiswa

2. Desain Sebagai Salah Satu Produk Kreatifitas

Menurut Bruche Archer, desain adalah salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai bidang pengalaman, keahlian dan pengetahuannya yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai, dan berbagai tujuan benda buatan manusia. Sedangkan menurut Lou Lenzi, desain adalah kegiatan yang memberi makna dunia usaha kearah strategi kompetisi. Widagdo dalam Sachari (2002), desain adalah salah satu manifestasi kebudayaan yang berwujud dan merupakan produk nilai-nilai untuk kurun waktu tertentu.

Sebagai sebuah bidang professional, desain dipahami sebagai bidang yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia melalui perancangan sesuatu berupa

produk. Hasil rancangan difungsikan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia dalam pengertian yang luas. Dalam upaya meningkatkan kualitas tersebut dilakukan berbagai pertimbangan untuk memperoleh hasil yang optimal.

Menurut Andry (2007), rancangan desain dikatakan selesai jika sudah dapat dilihat dalam bentuk fisik. Pada dunia professional, media objek tersebut dibedakan menjadi ruang, produk, tekstil, dan grafis. Terhadap perbedaan media olah dan ungkap tersebut dibedakan disiplin desain menjadi desain interior, produk, desain tekstil, dan desain grafis (desain komunikasi visual) yang kesemuanya menunjukkan pemahaman pada media olahan yang berbeda. Bagian akhir dari proses perancangan adalah diwujudkan rancangan dalam bentuk fisik (bentuk teraba). Bentuk fisik inilah yang pada akhirnya akan berhubungan dengan manusia. Dengan kata lain, aspek yang akhirnya akan berhubungan dengan manusia adalah aspek fisik yang diserap manusia melalui indra visual dan indra raba.

Desainer dituntut untuk dapat menghasilkan satu obyek yang memiliki nilai estetik yang baik. Sebagai obyek visual, maka sebuah karya desain merupakan susunan dari berbagai unsur visual yang disusun dengan kecermatan dan pertimbangan yang optimal. Kemampuan ini berhubungan dengan kepekaan yang dimiliki oleh seorang desainer. Dengan kata lain, desainer yang baik adalah desainer yang memiliki kepekaan yang tinggi terhadap kualitas visual (Andry, 2007). Desainer yang memiliki kepekaan tinggi akan sangat menyadari adanya perubahan nilai kualitas visual ketika terjadi gangguan kecil pada sebuah karya rupa. Pergeseran letak garis, penebalan atau penipisan garis, perubahan gradasi warna, hingga perubahan proporsi akan mempengaruhi kualitas visual sebuah karya visual.

3. Ruang Interior

Desain Interior adalah merencanakan, menata dan merancang ruang-ruang interior dalam bangunan. Menurut D.K Ching, ruang adalah bahan terpenting di mata seorang perancang dan unsur utama dalam desain interior. Ruang universal tidak mempunyai definisi. Pada saat suatu unsur diletakkan pada suatu bidang, barulah hubungan visualnya terbentuk. Unsur-unsur geometris seperti titik, garis, bidang dan volume dapat dirangkai untuk menegaskan dan membentuk ruang.

Pada saat kita memasuki sebuah bangunan, kita merasakan adanya naungan dan perlindungan. Persepsi ini timbul karena kita dikelilingi oleh bidang-bidang lantai, dinding, dan langit-langit ruang interior. Lantai, dinding dan langit-langit merupakan batas-batas fisik ruang. Batasan tersebut memisahkan antar ruang interior dengan ruang luar.

Desain interior harus mampu melampaui definisi ruang dalam arsitektur. Dalam perancangan tata letak, perlengkapan ruang (mebel), desainer interior harus benar-benar menyadari karakter arsitekturnya termasuk potensi-potensi untuk modifikasi dan peningkatan kualitasnya.

Menurut Ching (1996), elemen-elemen desain interior antara lain :

- Lantai
- Dinding
- Langit-langit (ceiling)
- Sirkulasi (vertical/horizontal)
- Bukaannya/penghawaan, (pintu dan jendela)
- Mebel
- Pencahayaan (lighting)

Karakteristik Visual Pada Ruang Interior

a. Titik

Sebuah titik menandakan adanya sebuah tempat di dalam ruang. Jika terletak pada pusat suatu bidang atau ruang. Sebuah

titik akan tampak diam dan stabil, dan mampu mengatur unsur-unsur lain disekelilingnya.

b. Garis

Karakter visual sebuah garis tergantung dari persepsi kita terhadap perbandingan panjang dan lebarnya, kontur dan tingkat kontinuitasnya. Garis horizontal dapat mewakili unsur stabilitas dan ketenangan. Sebaliknya garis vertikal dapat mengekspresikan suatu keadaan dengan gaya gravitasi. Garis diagonal menunjukkan adanya gerak aktif dan dinamis. Garis lengkung menunjukkan adanya unsur halus dan feminin.

c. Bidang

Bidang merupakan karakteristik yang dominan pada suatu wujud. Bidang ditunjukkan oleh kontur garis yang membentuk garis tepi suatu bidang. Bidang dapat dibagi menjadi dua yaitu bidang geometris (dapat diukur secara pasti), dan bidang organik (sulit diukur dengan pasti). Bidang geometris contohnya lingkaran, segitiga, dan bujur sangkar.

d. Ruang

Ruang dibentuk oleh pertemuan bidang-bidang. Dimensi bidang yang membentuk ruang akan mempengaruhi kualitas visual.

e. Tekstur dan warna

Tekstur dan warna merupakan sifat dasar visual yang dimiliki oleh semua bentuk. Faktor lain yang mempengaruhi kualitas tekstur dan warna adalah pencahayaan. Tekstur terbagi atas dua, tekstur riil (dapat diraba dan dirasakan) dan tekstur visual (hanya terlihat dengan mata).

Menurut Ching (1996), prinsip-prinsip yang digunakan dalam pengolahan elemen desain :

- a. Proporsi, ukuran aktual suatu obyek dipengaruhi oleh besaran relative obyek-obyek lain yang ada dalam lingkungan

- tersebut.
- Skala, mengarah kepada ukuran sesuatu,
- b. relative terhadap standar yang telah diketahui atau konstanta yang telah diakui.
- c. Keseimbangan. Ada tiga macam keseimbangan, yaitu simetris, asimetris, dan radial. Keseimbangan simetris merupakan hasil dari suatu keseimbangan yang tenang dan langsung terlihat, khususnya jika berorientasi pada bidang datar. Keseimbangan radial yaitu hasil dari susunan elemen-elemen di sekitar suatu titik pusat. Sedangkan keseimbangan asimetris adalah tidak adanya korelasi dalam ukuran, rupa, warna atau posisi relative antara elemen-elemen dalam suatu komposisi.
- d. Keserasian/ harmoni, yaitu kombinasi beberapa bagian dalam satu komposisi.

- e. Kesatuan dan keragaman.
- f. Irama/ ritme, merupakan pengulangan elemen-elemen dalam ruang dan waktu. Pengulangan ini menimbulkan kesatuan visual dan membangkitkan suatu kesinambungan ritme gerak yang dapat diikuti oleh orang yang melihatnya.
- g. Aksentuasi/ penekanan, adanya koeksistensi elemen-elemen yang dominan dalam suatu komposisi.

EVALUASI KARYA TUGAS PERANCANGAN DESAIN INTERIOR MAHASISWA PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR UNIKOM

Berikut beberapa sampel analisa tugas perancangan desain interior III (dua contoh dari total 12 karya yang dianalisa) :

Tabel 1 . Evaluasi Penerapan Mata Kuliah Nirmana Pada Tugas Perancangan Desain Interior III

NO	Visualisasi Toko	Titik (1)	Garis (2)	Bidang (3)	Ruang (4)	Tekstur (5)	Warna (6)	Prinsip Rupa	Kesimpulan
1	Desu Ex Machine : Penggayaan "Industrial" 	- Obyek motor sebagai benda pameran ditempatkan sebagai pusat perhatian, tampak diam dan stabil, dan mampu mengatur unsur-unsur lain disekelilingnya. - Display motor sebagai tempat pameran diposisikan tidak tepat di tengah ruangan tapi masih terlihat sebagai pusat kemunculan visual. - Permainan armatur lampu pada pengolahan langit-langit sebagai pusat perhatian. - Posisi display benda pameran yang terpisah-pisah memunculkan visual berupa titik dalam ruangan ini.	- Kesejajaran tinggi meja display dan pengolahan langit-langit merupakan eksplorasi bentuk garis. Garis tersebut hadir mengatur hubungan antar bidang. - Eksplorasi permainan garis yang menarik pada pengolahan dinding menghasilkan tekstur dan pola bidang. - Eksplorasi permainan garis yang menarik pada langit-langit, dinding dan lantai membentuk bidang "kosong". - Perpaduan yang menyatu antara lantai dinding dan langit-langit. Banyak memakai garis yang mencirikan ketegasan bentuk geometris.	- Permainan skala bidang yang baik antara lantai, dinding dan langit-langit dan mebel. - Eksplorasi bidang dinding yang baik. Bidang terlihat padat terisi oleh massa pengisi ruang. - Kesatuan antara bidang lantai, dinding, dan langit-langit - Kesatuan antara bidang lantai, dinding, dan langit-langit. Bidang diisi dengan permainan bentuk geometris.	- Penyatuan tiap bidang menghasilkan ruang yang baik secara skala dan visual - Penyatuan tiap bidang menghasilkan ruang yang baik secara skala dan visual - Penyatuan tiap bidang menghasilkan ruang yang baik secara skala dan visual - Penyatuan tiap bidang menghasilkan ruang yang baik secara skala dan visual	Pengolahan ruang menggunakan material dengan tekstur yang khas. Penyatuan antara logam dengan kayu membuat ruangan lebih ekspresif dan sesuai dengan penggayaan yang diusung. - Penyatuan tiap bidang menghasilkan ruang yang baik secara skala dan visual	Warna yang dibawa dari material sesuai dengan style yang diterapkan. Menggunakan warna-warna yang analog (berdampingan) dengan memberikan kesan kuat dan kasar dicapai dari penggunaan material seperti kayu dan logam.	Komposisi antara bidang-bidang yang membentuk ruang dieksplorasi dengan baik. Proporsi antara permainan garis, tekstur dan warna dicapai dengan keharmonisan material-pengisi ruang. Kesatuan bentuk terlihat pada elemen-elemen pembentuk ruang. Eksplorasi dinding memiliki irama yang sama pada tiap bagian. Penekanan ditonjolkan pada produk toko melalui desain display.	Karya ini berhasil mengeksplorasi setiap unsur rupa dengan menerapkan prinsip-prinsip rupa dengan baik.

Visualisasi Toko	Titik (1)	Garis (2)	Bidang (3)	Ruang (4)	Tekstur (5)	Warna (6)	Prinsip Rupa	Kesimpulan
2 Pop Shop : Penggayaan "Kitsch" 	-Banyaknya obyek baik berupa mebel maupun warna yang di eksplorasi membuat tidak adanya pusat dari tampilan visual dari rancangan ini. -Mebel yang mengambil bentuk dari huruf dapat dijadikan sebagai pusat pengaturan unsur-unsur lainnya -Display salah satu produk toko dikomposisikan dengan skala yang lebih besar sebagai pusat dalam ruangan. -Lighting dirancang dengan skala yang lebih besar sebagai pusat dalam ruangan. Hal ini memperkuat sebuah titik.	-Permainan bidang garis ditunjukkan dari desain display dan alur sirkulasi vertikal (tangga). Dikomposisikan dengan baik dengan pengaturan langit-langit. -Penegasan unsur garis terlihat dari pengolahan dinding dan material bata ekspo. -Garis horizontal pada tangga dan mebel mewakili unsur stabilitas, sedangkan garis vertikal pada railing tangga mengeskpresikan suatu keadaan yang seimbang dengan gaya gravitasi (menyimbangkan).	-Eksplorasi bidang dikomposisikan dengan baik. -Bidang diisi dengan bentuk geometris dan organis. -Pernmainan material batu alam pada dinding menegaskan volume dari bidang dinding. -Permainan mural pada dinding mengambil konsep overlapping bidang.	-Penyatuan tiap bidang menghasilkan ruang yang baik secara skala dan visual	-Penyatuan antara material plastik (akrilik), kayu dan batu. Konsep pemakaian material ini cukup berhasil. Menyatakan antara tekstur halus dengan kasar.	Warna yang dibawa dari material sesuai dengan style yang diterapkan. Kitsch merupakan penggayaan yang terkenal dengan istilah "seni murah", dalam artian pemakaian bentuk dan warna yang tidak rumit, cenderung <i>fullcolor</i>. Warna kontras berhasil dikomposisikan dengan baik pada desain display produk, tetapi tidak terlalu berhasil dengan penyatuan warna netral pada material dinding.	Proporsi dan irama yang muncul pada warna memiliki kesan <i>crowded</i>, sehingga secara tampilan visual orang yang melihatnya akan mengalami kebingungan.	Karya ini cukup berhasil mengeksplorasi setiap unsur rupa dengan menerapkan prinsip-prinsip rupa dengan cukup baik.

Visualisasi Toko	Titik (1)	Garis (2)	Bidang (3)	Ruang (4)	Tekstur (5)	Warna (6)	Prinsip Rupa	Kesimpulan
10 Bird Shop : Penggayaan "Natural" 	-Tidak dapat dicerna dengan baik apa yang bisa dijadikan titik acuan pada ruangan ini.	-Komposisi permainan garis tidak menyatu dan seimbang.	-Mengkombinasikan antara bidang geometris dan bidang organis, tetapi komposisinya kurang baik.	-Penyatuan tiap bidang menghasilkan ruang yang kurang baik secara skala dan visual.	-Tidak seimbang dan menyatunya komposisi antara tekstur yang diterapkan dengan image yang akan ditampilkan	-Warna tidak tereksplorasi dengan baik	-Tidak terolahnya unsur-unsur rupa dengan prinsip rupa. Menjadikan ruangan ini minim nilai estetis. Proporsi dan komposisi bentuk tidak baik. Tidak sebangunya bentuk yang diterapkan pada desain ruang. Tidak jelas irama/ ritme pada desain ruang. Tidak ada penekanan pada bidang/ ruang/ warna atau unsur lainnya.	-Karya ini kurang berhasil mengeksplorasi setiap unsur rupa dengan menerapkan prinsip-prinsip rupa dengan tidak baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelaahan terhadap karya mahasiswa melalui karya perspektif ruangan pada proyek perancangan Desain Interior III (retail) didapatkan hasil bahwa tidak semua mahasiswa berhasil menerapkan prinsip-prinsip dasar Nirmana. Dari skala persentase 100%, mahasiswa yang berhasil didapatkan sebanyak 33.3 %, cukup berhasil 41,7%, kurang berhasil 25%. Pencapaian ini cukup memuaskan tetapi bukan berarti tidak diperlukan peningkatan.

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. Mahasiswa sebagai sasaran dalam penelitian ini diharapkan mampu dan tidak segan untuk banyak melakukan eksplorasi dalam menciptakan sebuah karya. Tenaga pengajar juga sebaiknya mampu memberikan ransangan kreatifitas kepada mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andry, *Kualitas Visual Dasar Desain 3 Dimensi*, Budi Utomo, Medan, 2007.
- Ching, *Ilustrasi Desain Interior*, Erlangga, Jakarta, 1996.
- Mulyono. *Penelitian Evaluasi Kebijakan*, (Online), (<http://mulyono.staff.uns.ac.id/2009/05/13/penelitian-evaluasi-kebijakan/>), diakses 11 April 2015
- Pile, John. F, *Interior Design*, Hary N Abrams, Inc., Publishers, New York, 1995.
- Sanyoto, *Nirmana Dasar-dasar Seni dan Desain*, Jala Sutra, Yogyakarta, 2009.
- Suptandar, J. Pamudji, *Disain Interior, Pengantar Merencana untuk Mahasiswa Disain Interior dan Arsitektur*, Penerbit Djambatan, Jakarta, 1999.
- Widagdo, *Teori Desain dan Pendidikan Desain Di Indonesia*, Kumpulan Tulisan, Fakultas Seni Rupa dan Desain, 1995
- Wiyancoko,Dudy, *Dimensi Kebudayaan Dalam Desain*, Orasi Ilmiah pada Acara PMB ITB, Agustus 2000.
- Wong, *Beberapa Asas Merancang Trimatra*, ITB, 1989.

