

ARS6027 - Desain Interior Rumah Sakit



DI.RS

Lecturer : Ardiansyah Rahmat Hidayatullah, S.Ars., M.Arch
Semester Genap 2019/2020



PROLOGUE

WEEK.05

dalam perancangan desain interior / tata ruang dalam, terdapat beberapa tahapan dalam pembelajarannya yaitu :

- elemen-elemen dasar desain interior
- **prinsip-prinsip perancangan desain interior**
- konsep dalam desain interior

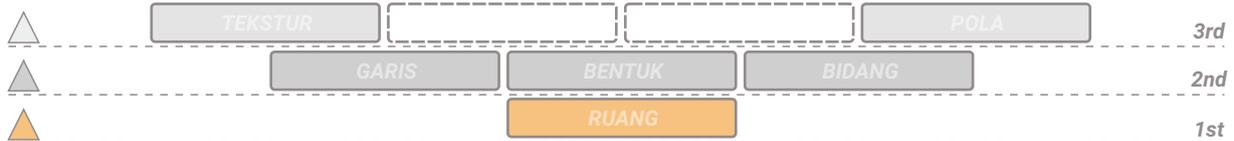


CAHAYA WARNA

PRINSIP-PRINSIP DESAIN INTERIOR



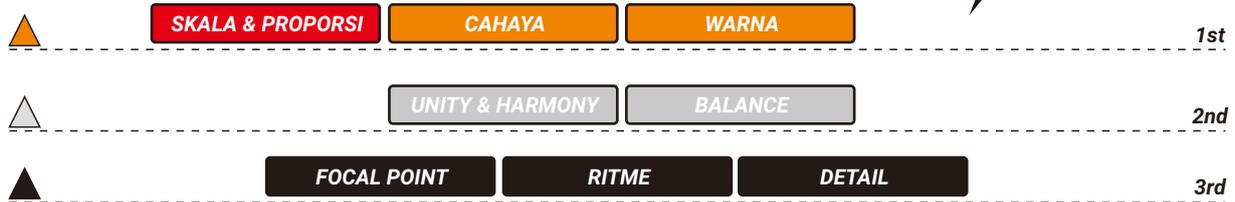
ELEMEN-ELEMEN DESAIN INTERIOR



prinsip merupakan suatu asas mendasar yang digunakan sebagai pokok dasar dalam berpikir, bertindak, dan sebagainya. dalam hal ini prinsip-prinsip dasar desain interior perlu dipahami untuk membentuk dan menekankan pada seorang desainer tujuan dari sebuah perancangan.



hirarki yang dimaksud merupakan tingkatan hal yang harus diutamakan



PRINSIP-PRINSIP DESAIN INTERIOR

**PRINSIP
DESAIN
INTERIOR**

prinsip-prinsip dalam desain interior terdiri dari delapan aspek yang perlu dipahami, dan terdapat dua aspek elemen dasar desain interior (warna & cahaya). tidak hanya dalam elemen dasar desain interior, prinsip-prinsip desain interior terdapat hirarki. (bagan diatas)



2nd Element.

**UNITY &
HARMONY**

Unity/kesatuan adalah keterpaduan yang berarti tersusunnya beberapa unsur menjadi satu kesatuan yang utuh dan serasi. dalam hal ini seluruh usnur saling menunjang dan membentuk satu kesatuan yang lengkap, tidak berlebihan, dan tidak kurang.

cara mebentuk kesatuan adalah dengan penerapan tema desain. ide yang dominan akan membentuk kekuatan dalam desain tersebut. unsur-unsur rupa yang dipilih disusun dengan atau mendukung tema.



**TEMA RUANGAN
INDUSTRIAL / NATURAL**



“bukan berarti semua elemen desain dalam desain interior harus sama, tetapi mereka harus bekerjasama dan melengkapi satu sama lain untuk memperkuat seluruh komposisi”.

2nd Element.

**UNITY &
HARMONY**

gunakan skema warna untuk menyatukan keharmonisan desain, untuk membentuk suatu alur cerita melalui komposisi warna. gunakanlah template warna dengan tune satu hingga empat warna dengan tema yang sama.



**TUNE COLOUR
BROWN**



2nd Element.

BALANCE

Keseimbangan/balance adalah suatu kualitas nyata dari setiap obyek dimana perhatian visual dari dua bagian pada dua sisi dari pusat keseimbangan (pusat perhatian) adalah sama. Akses pun harus memiliki keseimbangan dengan lingkungan sekitarnya. keseimbangan terbagi 3 yaitu : simetris, asimetris dan radial.

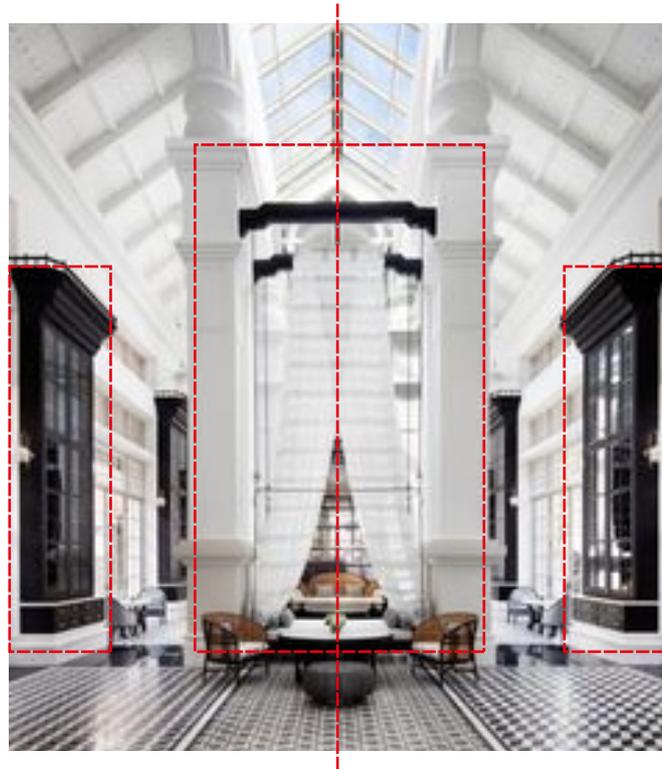




2nd Element.

BALANCE

Balance Simetris biasanya ditemukan pada interior tradisional. keseimbangan simetris ditandai dengan obyek yang sama diulang dalam posisi yang sama di kedua sisi dari sumbu vertikal.





Balance Asimetris

lebih banyak ditemukan pada desain kontemporer atau saat ini. dimana dapat dicapai melalui beberapa benda yang memiliki bobot visual yang sama. keseimbangan ini bersifat lebih santai, tetapi lebih sulit untuk dicapai. asimetris menunjukkan gerakan, dan mengarahkan ke interior yang lebih hidup.

2nd Element.

BALANCE



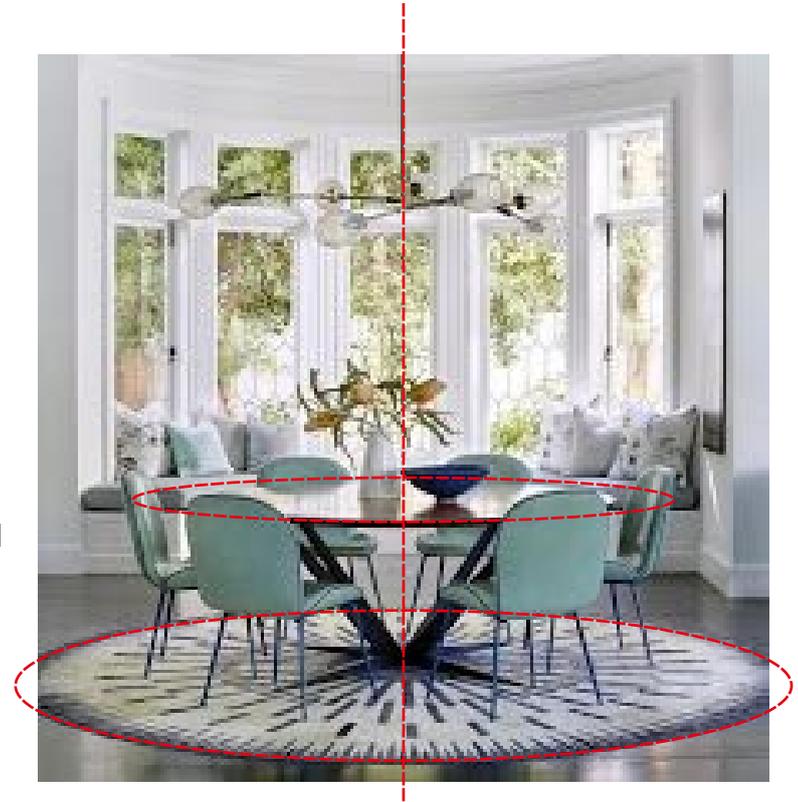


2nd Element.

BALANCE

Balance Radial

simetri radial adalah ketika semua elemen desain interior tersusun di sekitar titik tengah. contohnya sebuah tangga radial yang merupakan contoh ideal dan sangat baik dari keseimbangan radial. prinsip simetri radial memberikan suatu hasil yang menarik jika digunakan dengan tepat.





3rd Element.

**FOCAL
POINT**

focal point disini maksudnya adalah aksen yang menjadi daya tarik ruangan. dalam suatu ruang bisa terdapat satu atau lebih focal point. misalnya focal point pada ruangan adalah jendela besar yang ada di ruangan, perapian atau bisa juga lukisan. dalam menerapkan focal point tentu tetap mempertimbangkan keseimbangan dan keselarasan dalam satu tema ruangan.



**COUNTER TABLE
DENGAN WARNA DAN
TEXTURE CONTRAST**



3 hal penting pada focal point dalam prinsip desain interior, sehingga memiliki kesan abadi, yaitu : skala, gaya, warna atau tema. dalam penerapannya dapat menggunakan lampu sorot pada bagian tertentu, dapat menggunakan karya seni, dan mengecat warna yang kontras pada suatu area ruang.

3rd Element.

**FOCAL
POINT**



**PERMAINAN WARNA
AKSEN PADA RUANG**

ARS6027 - Desain Interior Rumah Sakit



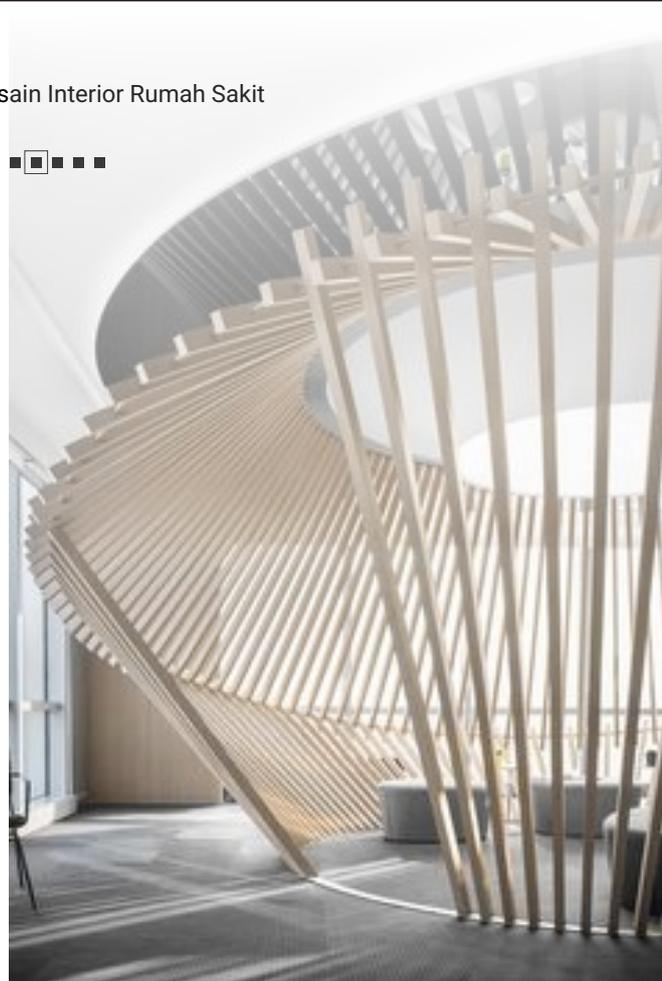


Dalam detail interior, ritme adalah semua pola pengulangan tentang visual. ritme didefinisikan sebagai kontinuitas atau pergerakan terorganisir.

3rd Element.

RITME

4 hal yang penting diperhatikan pada penerapan ritme dalam desain inteiror :
Pengulangan,
Perkembangan,
Transisi, dan Kontras.
menggunakan mekanisme ini menanamkan rasa gerakan pada ruangan yang didesain, mengarahkan mata dari suatu elemen ke elemen lain dalam ruangan.

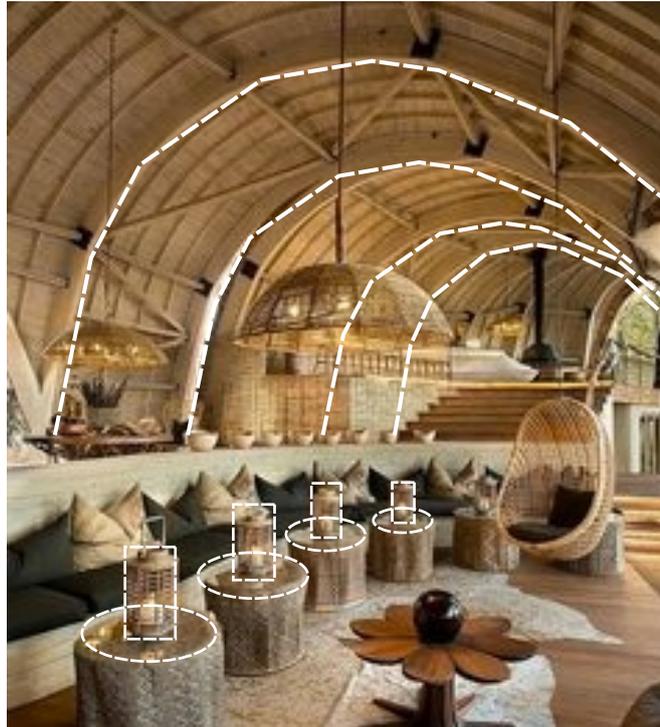




Pengulangan adalah penggunaan elemen yang lebih dari sekali pada sepanjang ruangan, yang dapat diulang yaitu : pola, warna, tekstur, garis, sebuah elemen, lebih dari satu elemen.

3rd Element.

RITME





Progresi atau perkembangan adalah mengambil suatu elemen dan meningkatkan atau menurunkan satu atau lebih dari intensitas serta kualitasnya. yang lebih jelas dan mudah dimengerti yaitu nampak pada penggunaan teknik gradasi.

3rd Element.

RITME





Transisi merupakan hal yang berbeda dengan pengulangan maupun progresi, transisi cenderung menjadi aliran halus dimana mata alami meluncur dari satu daerah ke daerah lain. seperti penggunaan garis lengkung, maupun jalan berliku.

3rd Element.

RITME





Kontras yaitu menempatkan satu atau dua elemen bertentangan satu sama lain pada satu ruangan. seperti penggunaan warna bantal yang kontras dari warna sofa sebagai backgroundnya. kontras biasanya digunakan untuk memeriahkan suasana suatu ruang.

3rd Element.

RITME

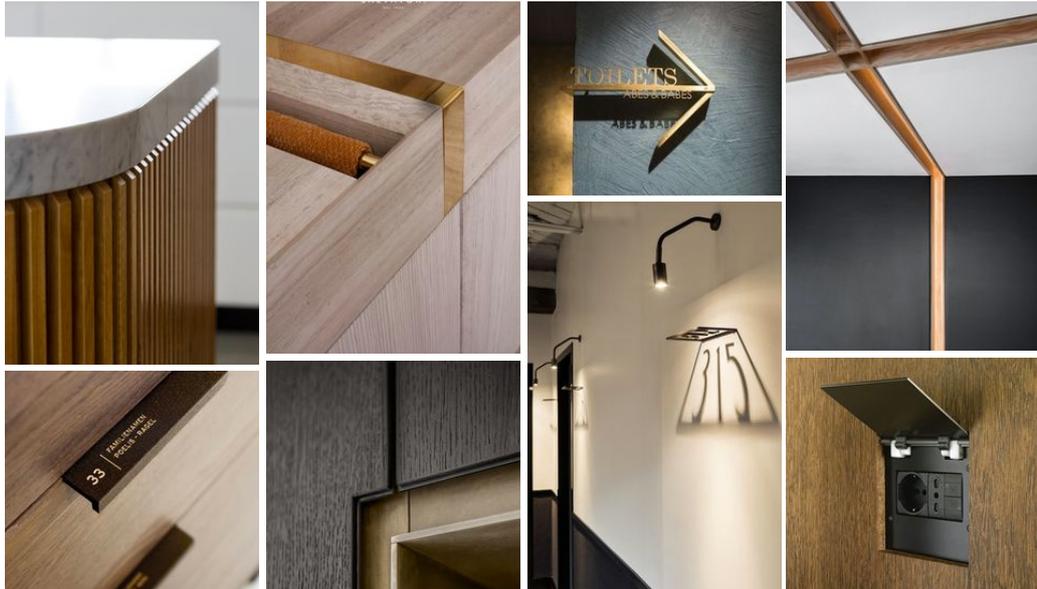




detail merupakan hal-hal terperinci yang akan diterapkan pada suatu desain interior, misalnya pemilihan bentuk atau jenis sakelar, tata cahaya ruang, letak pot bunga, bentuk dan model lukisan, dan lain sebagainya yang memungkinkan menjadi nilai tambah suatu ruang.

3rd Element.

DETAIL





TUGAS

Mahasiswa diminta untuk mencari contoh kasus berupa 2 Ruang dengan fungsi apapun (Archdaily), kemudian lakukanlah identifikasi dan analisa terhadap kasus yang dipilih, mengenai :

- **UNITY & HARMONY**
- **BALANCE**
- **FOCAL POINT**
- **RITME**
- **DETAIL**