

Ashta Rupa Santana: Kaidah Penerjemahan Visual Inspirasi Desain Berbasis Budaya ke Dalam Konsep Desain Interior

(Ashta Rupa Santana: Rules for Translating Culture-Based Inspirational Visuals into Interior Design Concepts)

I Kadek Dwi Noorwatha

**Jurusan/Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia
Denpasar, Jl. Nusa Indah, Denpasar, 80235, Indonesia**

E-mail penulis korespondensi: noorwatha@isi-dps.ac.id

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian dasar untuk mengungkap bagaimana kaidah penerjemahan visual inspirasi desain berbasis budaya lokal ke dalam konsep desain *interior* modern. Penulis namakan kaidah tersebut sebagai 'ashta rupa santana' yang diambil dari Bahasa Sanskerta. Masing-masing berarti 'Ashta=desain, Rupa=visual dan Santana=Penerjemahan'. Metode yang digunakan adalah studi pustaka (*literature research*), dengan mengkomparasikan literatur yang kompeten untuk menjawab pertanyaan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kaidah penerjemahan visual dari inspirasi desain berbasis budaya ke dalam desain *interior* modern, yang dinamakan sebagai *Ashta Rupa Santana* memiliki beberapa tahapan pengembangan konsep. Pertama, desainer dapat melakukan penerjemahan langsung (*direct translation*), dengan menerjemahkan maksud dari konsep umum ke dalam padanan budaya lokalnya. Penerjemahan langsung ini dapat dilakukan dengan penerjemahan langsung bersifat tekstual (*textual direct translation*), yaitu menerjemahkan istilah dari bahasa nasional ke dalam bahasa daerah sebagai pemilik budaya; menerjemahkan dengan mensepadankan maknanya (*meaning direct translation*) dan menerjemahkan kosa bentuk artefak tradisional (*form vocabulary direct translation*) ke dalam kosa bahasa desain *interior* modern. Kedua, desainer wajib mengetahui jenis *level* kebudayaan, pertama adalah budaya *level* luar (*outer culture*), budaya *level* tengah (*intermediate culture*) dan budaya *level* dalam (*deep culture*). Faktor yang dijadikan dasar pertimbangan sebagai penyaring dalam penggunaan inspirasi budaya ke dalam desain modern adalah, etika penempatan (ruang-waktu-kondisi), nilai sakral-profan dan orientasi pada penghormatan (*homage*) bukan pelecehan.

Kata kunci: Konsep, desain, *interior*, penerjemahan, *visual*, budaya

Abstract

This research is a fundamental research to reveal how the rules of visual translation of local culture-based design inspiration into modern interior design concepts. The author names this rule as 'ashta visual santana' which is taken from Sanskrit. Each of them means 'Ashta = design, Rupa = visual and Santana = translation'. The method used is literature research, by comparing competent literature to answer research questions. The results showed that the rules of visual translation of cultural-based design inspiration into modern interior design, which is called Ashta Rupa Santana, have several stages of concept development. First, designers can do direct translation, by translating the meaning of general concepts into their local cultural equivalents. This direct translation can be done by means of direct textual translation, namely translating terms from the national language into regional languages as the owner of the culture; translating by matching the meaning and translating the vocabulary of form of traditional artefacts into modern interior design vocabulary. Second, designers must know the types of cultural levels, first is the outer level culture, middle level culture and the deep culture level. The factors that are used as a basis for consideration as a filter in the use of cultural inspiration into modern designs are ethical placement (space-time-condition), sacred-profane values and orientation to respect (homage), not harassment.

Keywords: concept, design, Interior, translation, visual, culture

PENDAHULUAN

Konsep desain *interior* merupakan salah satu sinergi antara kreativitas, penyelesaian masalah, eksplorasi intuisi estetis yang didukung oleh logika berbasis ilmiah. Oleh karena itu konsep adalah elemen primer dan terpenting dalam proses desain (El-Ghobashy & Mosaad, 2016). Dalam

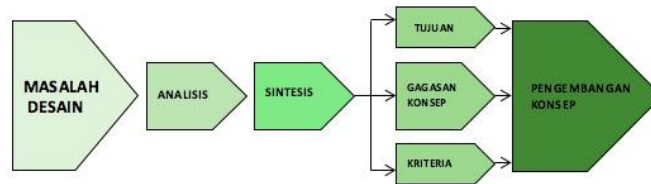
pendidikan desain *interior* keberadaan konsep menjadi penting, karena menunjukkan bagaimana kualitas berpikir desain mahasiswa dan pengaplikasian metode ilmiah dalam kegiatan desain berbasis riset. Dalam hal tersebut, konsep dapat dianalogikan sebagai hipotesis mahasiswa dari hasil analisis dan sintesis pada objek kasus tertentu. Hal tersebut sesuai yang diarahkan oleh Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan (Belmawa) Kemristekdikti (sekarang kemdikbud) yang mengedepankan kedalaman pembelajaran mahasiswa S1 adalah konsep (Dirjen Belmawa Kemristekdikti, 2016, hal. 12). Oleh karena itu, penciptaan konsep desain *interior* penting diteliti untuk memberikan arahan mahasiswa dalam melaksanakan proses desain *interior* secara akademis.

Sesuai dengan Visi Program Studi Desain *Interior* ISI Denpasar untuk menjadi pusat unggulan desain *interior* berbasis budaya lokal berwawasan universal, maka dipandang perlu untuk bagaimana mengembangkan konsep desain *interior* modern berbasis budaya. Budaya lokal dijadikan sumber inspirasi untuk dikembangkan menjadi konsep desain *interior* yang relevan untuk mengakomodir kehidupan modern yang mengglobal. Oleh karena itu, memerlukan suatu penerjemahan dari elemen budaya lokal yang mengandung aspek kesejarahan, sosial budaya, nilai *indigenous*, kepercayaan, korelasi dengan lingkungan, yang kadangkala tidak dapat secara mutlak diterapkan ke dalam desain *interior* modern. Hal tersebut tersebut membutuhkan proses filterisasi yang ideal, yang tujuan akhirnya menguatkan identitas desain *interior* Indonesia, melestarikan budaya lokal tersebut dan men-diversifikasikan elemen budaya menjadi komoditas desain modern tanpa mencederai makna asalnya. Pertanyaan penelitian yang muncul adalah bagaimana kaidah penerjemahan visual dari inspirasi desain berbasis budaya ke dalam desain *interior* modern? Penelitian ini menawarkan suatu kaidah ideal penerjemahan visual inspirasi budaya lokal ke dalam konsep desain *interior* modern. Penulis namakan kaidah tersebut sebagai ‘ashta rupa santana’ yang diambil dari Bahasa Sanskerta. Masing-masing berarti ‘Ashta=desain, Rupa=visual dan Santana=Penerjemahan’ (spokensanskrit.org). Tujuannya untuk menemukan kaidah penerjemahan visual tersebut, untuk dijadikan panduan dalam menciptakan konsep desain *interior* untuk bangunan modern.

KAJIAN TEORI

Konsep diartikan sebagai “sosok suatu objek, beserta representasi lainnya, seperti atribut atau fungsi dari objek tersebut, yang ada wujudnya, yang telah meng-ada, atau mungkin ada dalam pikiran manusia, maupun di dunia nyata. (Taura & Nagai, 2013). Konsep juga mengacu pada representasi mental yang digunakan otak untuk menunjukkan kelas simbol yang disimpulkan dari material yang bersifat fisik (Carey, 2009). Konsep didefinisikan sebagai “peta mental atau cetak biru mental yang memberikan makna, menghubungkan komponen, meningkatkan kreativitas, dan memandu proses desain untuk menghasilkan produk desain (Eilouti, 2018, hal. 181). Konsep desain *interior* pada hakekatnya adalah hasil pengolahan pikiran desainer secara mental, dalam usaha menggabungkan seluruh elemen desain *interior* ke dalam satu kesatuan yang abstrak untuk menyelesaikan masalah *eksisting* dan mencapai tujuan desain (Noorwatha, 2018).

Pengembangan konsep berbasis budaya yang berkaitan dengan *culturepreneurship* telah dibahas oleh Noorwatha (2020). Konsep desain berbasis budaya tersebut mengedepankan aspek (1) Kepekaan dalam mengolah sumber daya budaya (2) *interdisipliner* dan kolaboratif (3) Inovasi dan Diversifikasi Produk (4) *Story Telling* dan *Branding* (5) Estetika Tampilan (Noorwatha I. K., 2020, hal. 119-120). Dalam pendidikan desain *interior*, pengembangan konsep dapat dibagi menjadi dua yaitu (1) Melalui proses Redesain yaitu berdasarkan fakta *eksisting* yang dijadikan objek kasus, mahasiswa mengembangkan konsep dari hasil sintesa data lapangan; (2) Melalui proses desain, yaitu mahasiswa mengembangkan konsep dari proses analisis terhadap fenomena atau isu-isu yang berkembang di masyarakat (Noorwatha, 2020). Dalam konteks redesain, pengembangan konsep mengikuti jenis konsep baik mimesis (analogi, metafora dan esensi) dan pragmatis. Pada konteks ‘desain’, pengembangan konsep mengedepankan konsep ideals, inspirasinya berasal dari narasi besar terhadap suatu desain *interior* yang ideal (Snyder and Catanese 1979).



Gambar 1. Pola Pikir Pengembangan Konsep Desain *Interior* (Sumber: Noorwartha, 2018)

Alur pengembangan konsep baik melalui proses redesain dan desain, mengikuti pola pikir pengembangan konsep. Tampak gagasan konsep yang dijadikan salah satu dasar pengembangan konsep, bersanding dengan tujuan dan kriteria desain, merupakan olah kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan desain konseptual. Desain konseptual adalah tahapan setelah menyelesaikan desain skematik. B.I.R.D (2008) menyatakan bahwa desain konseptual berspekulasi dengan bentuk dengan cara menekan segala batasan (*push the boundaries*) dari apa yang telah dipahami untuk diterapkan dalam desain (Erlhoff & Marshall, 2008, hal. 72-74). Desain skematik lebih bersifat gambar studi desainer dalam menerjemahkan konsep. Desain konseptual di sisi lain adalah melanjutkan desain skematik menjadi gambar yang lebih profesional sehingga layak dijadikan media presentasi bagi klien. Alur pengembangan konsep dari gagasan konsep adalah konsep umum (menerjemahkan gagasan konsep dalam bentuk tekstual, Konsep Visual (menerjemahkan gagasan tekstual ke bahasa rupa (*visual grammar*); untuk menciptakan persamaan persepsi antara desainer dengan pengamat), Konsep Perwujudan (menerjemahkan konsep visual ke dalam kosabahasa desain *interior* (*interior design vocabulary*) secara teknis dan aplikatif) (Noorwatha, 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan adalah studi pustaka (*literature review*), dengan mengkomparasikan literatur yang kompeten untuk menjawab pertanyaan penelitian. Studi pustaka memegang peranan penting sebagai landasan bagi semua jenis penelitian. Metode tersebut dapat menjadi dasar untuk pengembangan pengetahuan, membuat pedoman untuk kebijakan dan praktik, memberikan bukti efek, dan, jika dilakukan dengan baik, memiliki kapasitas untuk melahirkan ide dan arahan baru untuk bidang tertentu (Snyder H. , 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Desain Interior sebagai indikator kreativitas Desainer

Pendidikan desain *interior* pada umumnya merupakan simulasi pekerjaan desainer *interior* profesional dalam industrinya, yang diterjemahkan ke dalam metode pembelajaran akademis. Capaian akhirnya adalah mahasiswa sebagai pembelajar desain menguasai capaian pembelajaran sesuai kompetensi desainer *interior profesional*. Maka dari itu dalam konteks penelitian ini, proses penerjemahan visual yang dilakukan profesional dalam menerjemahkan kemauan dan keinginan klien (*client's brief*) dijadikan objek penelitian. Namun dalam pembahasan juga dikorelasikan dengan pemahaman akademis yang mengedepankan aktivitas ilmiah dalam proses pembelajaran desain.

Proses evaluasi dan diskusi desain antara desainer dan klien dilakukan terutama melalui media bahasa lisan, implikasinya adalah bahwa terjemahan dari verbal ke visual dan kembali lagi merupakan aspek penting dari proses desain (Kawama, 1987). Proses penerjemahan dari verbal yaitu keinginan klien dan kebutuhan lapangan, ke dalam bentuk visual merupakan salah satu bentuk indikator tingkat kreativitas desain, tercermin melalui bagaimana proses pemecahan masalah desainnya. Selain hal itu, desainer *interior* adalah penjawab masalah kreatif yang dapat berpikir secara tiga dimensi dan telah menguasai potensi atmosfer ruang *interior* (Whitehead, 2017, hal. 10). Oleh karena itu proses penerjemahan visual merupakan suatu skema interpretatif dari desainer, menerjemahkan data verbal dari proses desain yang faktual ke dalam bentuk visual yang komunikatif. Dan karena hasil akhir sebuah proses desain *interior* adalah estetika ruang tiga dimensional, maka penerjemahan tersebut membentangi dari verbal ke dalam bentuk visual dan

spatial tiga dimensional. Hal tersebut memerlukan suatu kemampuan untuk menunjang penerjemahan ideal yang bertujuan besar untuk meyakinkan pihak yang membutuhkan desain yaitu klien dengan latar belakang pendidikan, wawasan, gaya hidup dan status ekonomi yang berbeda. Kemampuan tersebut menunjukkan bagaimana peran seorang desainer *interior* sebagai sebuah insan cendekia dalam bidang pembangun lingkungan binaan.

International Federation of Interior Architects/Designers (IFI) mendeskripsikan peran seorang desainer *interior* antara lain: mengidentifikasi, meneliti, dan secara kreatif memecahkan masalah yang berkaitan dengan fungsi dan kualitas lingkungan *interior*. Melakukan layanan yang berkaitan dengan ruang *interior* termasuk pemrograman, analisis desain, perencanaan ruang, estetika, dan inspeksi pekerjaan di lokasi, menggunakan pengetahuan khusus tentang konstruksi *interior*, sistem dan komponen bangunan, peraturan bangunan, peralatan, bahan, dan perabotan. Mempersiapkan skema, gambar dan dokumen lelang untuk desain *interior* ruang guna meningkatkan kualitas hidup dan melindungi kesehatan, kesejahteraan, dan lingkungan masyarakat. (Whitehead, 2017, hal. 10-11). Penekanan pendekatan kreatif dalam menyelesaikan masalah pada objek kasus, menunjukkan bahwa posisi konsep menjadi penting dalam proses desain *interior*. Kreativitas konsep akan terlihat pada atmosfir *interior* terbangun yang langsung bersentuhan langsung dengan perasaan atau emosi penggunaan ruang tiga dimensional.

Penelitian *The National Human Activity Pattern Survey* (NHAPS) tahun 2001 yang menyebutkan bahwa manusia modern menghabiskan 90% waktu hidupnya di *indoor* (Klepeis, et al., 2001). Dalam durasinya dalam ruangan tersebut pengguna ruang akan berinteraksi intens dengan atmosfir ruangan, yang secara tidak langsung akan mempengaruhi persepsi, emosi, kognitif, memori dan perilakunya dalam ruangan tersebut. Atmosfir adalah nada atau suasana hati yang menyelimuti suatu tempat, situasi, atau karya kreatif (*Oxford dictionaries*). Sebuah *interior* bisa menjadi lebih dari sekedar suasana hati yang dibangun dengan hati-hati. *Interior* berhubungan dengan kehidupan manusia dan dapat menjadi representasi yang hidup, bernafas, dan selalu berubah dari manusia sebagai individu, bagian dari sosial-budaya perusahaan, ataupun merek (*branding*). Sebuah *interior* dapat bertindak sebagai cermin, mencerminkan kehidupan penghuninya, atau dapat berkonsentrasi untuk mengkomunikasikan pesan merek perusahaan. Ini memiliki konotasi sosial, psikologis dan budaya. (Whitehead, 2017, hal. 21). Desain *interior* yang baik tidak dimulai dengan gambar tetapi dengan ide, gambar yang tidak jelas yang ada sesaat dalam imajinasi dan terus melayang, mengelak, melintasi mata pikiran. Medesain, pada dasarnya, mengejar citra itu: serangkaian upaya untuk mendefinisikannya dengan lebih tepat, memberinya bentuk, untuk memeriksanya dan menilai nilainya, untuk membuat keputusan yang semakin objektif yang menyelesaikan ide dan untuk mengkomunikasikan ide-ide itu kepada klien, kolaborator, dan pembangun dalam bentuk instruksi yang digambar dan tertulis. Menggambar, pada awalnya secara luas dan spekulatif dan dengan fokus dan presisi yang meningkat, adalah sarana untuk menguji secara ketat bagaimana abstrak yang dekat dapat diterjemahkan secara layak menjadi kenyataan (Plunkett, 2014, hal. 6).

Maka dari itu melalui konsep dapat dilihat tingkat kreativitas desainer melalui komunikasi visual yang merepresentasikan ide yang solutif melalui estetika visual yang menarik, konten komunikasi yang logis, sistematis dan menjangkau semua aspek yang dibutuhkan dalam proses desain, menawarkan sebuah kebaruan (*novelty*) dalam solusi desain dan kemampuan mentransformasikan gagasan verbal ke bentuk tiga dimensional dan konstruksi atmosfir dalam *interior* terbangun nantinya.

Proses Pembuatan Konsep: Dari Analisis ke Konsep Umum/Tekstual

Konsep lahir dari kepekaan desainer untuk merespon permasalahan dalam desain *interior* eksisting dalam proses redesain ataupun solusi terhadap fenomena ataupun isu pada proses desain. Dalam kedua proses tersebut, kemampuan analisis menjadi kemampuan dasar oleh desainer akademis. Analisis dalam desain merupakan aplikasi kritisisme pada permasalahan yang dihadapi, pengembangan wawasan terhadap ruang lingkup masalah dan solusi, serta kemampuan berpikir di luar wacana masalah-solusi, untuk memberikan suatu pemikiran 'baru' bahkan radikal untuk merespon masalah tersebut. Analisis menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai (1) penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya); (2)

dalam perspektif manajemen diartikan sebagai penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan; (3) dalam perspektif kimia berarti penvelidikan kimia dengan menguraikan sesuatu untuk mengetahui zat bagiannya dan sebagainya; (4) penjabaran sesudah dikaji sebaik-baiknya; (5) pemecahan persoalan yang dimulai dengan dugaan akan kebenarannya;

Kesimpulan atau rangkuman awal dari proses analisis disusun ke dalam susunan sintesis desain, yang dijadikan premis dalam pembentukan konsep desain. Sintesis menurut kamus besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai (1) paduan (campuran) berbagai pengertian atau hal sehingga merupakan kesatuan yang selaras; (2) penentuan hukum yang umum berdasarkan hukum yang khusus; (3) Dalam perspektif kimia diartikan sebagai reaksi kimia antara dua atau lebih zat membentuk satu zat baru; (4) dalam perspektif lingkungan diartikan sebagai penggabungan unsur-unsur untuk membentuk ujaran dengan menggunakan alat-alat bahasa yang ada. Pada proses redesain, sintesis adalah rangkuman hasil analisis dari setiap elemen *interior* (elemen pembentuk ruang, elemen pelengkap pembentuk ruang, fasilitas, utilitas, dekorasi dan aksesoris), studi lingkungan dan studi faktor manusia. Pada proses desain proses sintesis adalah penggabungan, penyesuaian dan pencarian pola dari hasil studi analisis terhadap tiga komponen pokok desain *interior* yaitu lingkungan, manusia dan sistem *interior*. Sintesis dirangkum dan dipetakan menjadi beberapa jenis atas dasar kesamaan kategorisasinya. Pemetaan tersebut disusun menjadi beberapa kata kunci, cerminan solusi sementara dari proses desain *interior* yang dilakukan. Kata-kata kunci tersebut kembali disusun menjadi sebuah premis atau berupa paragraf tertulis yang memuat kata-kata kunci yang didapat dari proses sintesis. Premis menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai (1) Apa yang dianggap benar sebagai landasan kesimpulan kemudian; dasar pemikiran; alasan; (2) asumsi; (3) kalimat atau proposisi yang dijadikan dasar penarikan kesimpulan di dalam logika.

Premis masih dipisahkan lagi, dilakukan dengan proses diferensiasi antara tujuan desain, kriteria desain dan ruang eksplorasi kreatif. Premis bentuknya masih paragraf tertulis, yang secara tersirat telah berbentuk solusi desain *interior* secara utuh. Premis dalam hal ini dapat dikatakan sebagai dasar dari konsep umum atau tekstual dalam desain *interior*. Perbedaannya adalah premis masih berbentuk paragraf sedangkan konsep umum telah berbentuk kalimat atau gabungan kata yang singkat. Pada konsep umum desainer memperhatikan kembali melalui uji silang terhadap *client's brief* di awal, fakta eksisting dan lingkungan agar tidak keliru dalam mengkomunikasikan konsep umum ke dalam bentuk visual.

Representasi Budaya Tradisional dalam Desain Interior: Penerjemahan dari Tekstual ke Elemen Visual

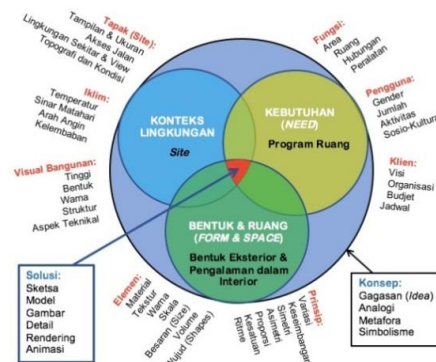
Dari konsep umum ini mulai dilakukan pencarian inspirasi budaya untuk mengkomunikasikan konsep umum yang masih berupa tekstual ini. Isar dan Anheier (2010) dalam bukunya '*Cultural Expression, Creativity and Innovation*', memaparkan definisi budaya yang digunakan penulis dalam artikel ini. Budaya adalah konstruksi sosial, artikulasi dan penerimaan makna. Ini adalah pengalaman hidup dan kreatif bagi individu dan tubuh artefak, simbol, teks dan objek. Budaya melibatkan pemberlakuan dan representasi. Ini mencakup wacana seni dan desain, dunia makna simbolik, luaran yang dikomodifikasi dari industri budaya serta ekspresi budaya yang spontan atau berlaku, terorganisir atau tidak terorganisir dari kehidupan sehari-hari, termasuk hubungan sosial. Ini merupakan konstitutif dari identitas kolektif dan individu (Isar & Anheier, 2010, hal. 5). *Transfer* makna dari budaya berupa artefak, simbol, teks dan objek dalam konteks semiotika (Barthes, 1982) mengemukakan tiga jenis perubahan makna yaitu dari (1) dari dunia nyata ke imaji (2) dari imaji ke bahasa (3) dari imaji ke Bahasa dan ditambahkan oleh Raymund Konigk (2015) menjadi (4) dari imaji ke dunia nyata (Konigk, 2015, hal. 54). Proses penerjemahan tersebut dilakukan melakukan representasi dengan tiga jenisnya antara lain. **Representasi Verbal** menyampaikan ide melalui narasi, menggunakan kata-kata, menjelaskan skenario yang divisualisasikan oleh desainer. Teknik representasi ini umumnya merupakan penyampaian ide secara spontan. **Representasi Berbasis Teks** menjelaskan gagasan melalui teks atau menggunakan informasi yang telah disampaikan oleh seseorang dalam bentuk tulisan untuk menyampaikan

gagasan perancang. Ini biasanya mencakup catatan lapangan, studi kasus dan wawancara. **Representasi Visual** menjelaskan ide melalui perumpamaan, sketsa, model fisik, dll (sesuatu yang dapat dilihat melalui mata dan divisualisasikan). Jenis representasi desain ini dihasilkan oleh desainer itu sendiri. I. e. data terbatas digunakan dari sumber kami untuk menyampaikan ide (Rathod, 2014, hal. 10).

Kebudayaan tidak memiliki batas negara. Dalam globalisasi ekonomi dewasa ini dan teknologi informasi yang berkembang, kebudayaan suatu negara dan daerah tidak dapat bersifat original yang absolut, budaya masing-masing negara atau daerah hanya dapat bertabrakan, bertukar dan berintegrasi dengan berbagai perkembangan kebudayaan, menunjukkan situasi yang majemuk. Namun keunggulan budaya daerah, terutama budaya arsitektur dan budaya *interior* yang unggul tidak akan hilang (Zhang, 2016). Konsep umum yang bersifat tekstual, membutuhkan penerjemahan dari dunia teks ke dunia imaji untuk menubuhkan premis desain sehingga dapat dibayangkan dan direpresentasikan melalui kosa bahasa desain interior yang bersifat visual. Inspirasi budaya di sini tidak serta merta dapat diterjemahkan secara sporadis, karena memiliki etika pemanfaatan. Dalam konteks budaya, konsep umum memerlukan suatu analogi yang ideal menerjemahkan konsep umum tersebut ke dalam ‘bahasa’ budaya. Desainer dapat melakukan penerjemahan langsung (*direct translation*), dengan menerjemahkan maksud dari konsep umum ke dalam istilah bahasa daerah. Penerjemahan langsung ini dapat dilakukan dengan penerjemahan langsung bersifat tekstual (*textual direct translation*), yaitu menerjemahkan istilah dari bahasa nasional ke dalam bahasa daerah sebagai pemilik budaya.

Kedua menerjemahkan dengan mensepadankan maknanya (*meaning direct translation*). Ketiga menerjemahkan bentuk artefak tradisional (*form direct translation*) ke dalam kosa bahasa desain *interior* modern. Ketiga jenis penerjemahan langsung tersebut memerlukan wawasan pengembangan budaya agar tidak mencederai makna asli dari istilah budaya tersebut. Wawasan yang dibangun dapat berupa etika, konteks ruang-waktu dan potensi pengembangan yang ideal melalui perspektif dalam melihat jenis level kebudayaan. Xufang (2014) membagi jenis level kebudayaan, pertama adalah **budaya level luar (*outer culture*)** mengacu pada objek dan beberapa hal konkret yang bersifat teraga (*tangible*) dan tampak. Jenis level kebudayaan ini mengacu ke artefak. Kedua adalah, **budaya level tengah (*intermediate culture*)** sebagai kombinasi antara pikiran dan materi, budaya level tengah mengacu pada metode, formula, dan aturan kongkret; mengacu ke sosiofak. **Budaya level dalam (*deep culture*)** adalah adalah budaya spiritual, termasuk pemikiran keagamaan, karakter nasional, dll; mengacu ke mentifak (Xufang 2014). Dalam penerjemahan konsep umum tersebut, akan didapat istilah budaya yang relevan dengan solusi desain *interior* yang dibutuhkan dalam proses desain.

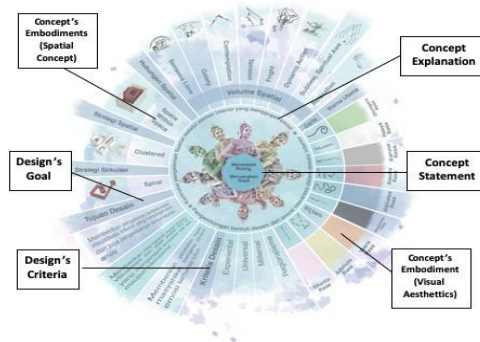
Setelah didapatkan istilah budaya yang tepat dan dirasa mewakili maksud desainer maka dilakukan penerjemahan ke dalam kosa bahasa desain *interior* (*interior design vocabulary*), untuk menjadi konsep visual. Sebelum dilakukan proses penerjemahan tersebut, desainer wajib paham elemen konsep desain *interior* sebagai panduan mendesain.



Gambar 2. Elemen Konsep Desain Interior (Sumber: Mahgoub, 2009)

Mahgoub (2009) memaparkan bahwa elemen konsep desain *interior* sebagai penerjemahan dari konsep umum, terdiri dari tiga komponen utama yaitu konteks (1) lingkungan (2) kebutuhan (3)

bentuk & ruang. Jadi konsep desain *interior* wajib dapat diterjemahkan menjadi tiga komponen utama dengan berintikan solusi sebagai inti dari konsep desain *interior*. Lebih jauh dengan kosa bahasa desain *interior* dapat dilakukan pemaparan lebih jauh dari konsep umum, yang secara aplikatif dapat dikembangkan ke dalam (1) konsep garis (2) konsep warna (3) konsep ruang yang dapat dibagi menjadi (a) *Volume* Spesial (b) Hubungan Antar Ruang (c) Strategi Sirkulasi (Noorwatha, 2020).



Gambar 3. Infografik Penjabaran Konsep Desain Interior (Sumber: Noorwatha I. K., 2020)

Dari penerjemahan dari tekstual ke visual, disusun dalam bentuk teknik infografis konsep yang memuat (1) Pernyataan Konsep atau dapat Konsep Umum (*Concept Statement*) yaitu konsep yang menggunakan istilah budaya. Pada konsep umum sudah menyiratkan strategi penyelesaian masalah secara holistik yang nantinya dapat dikembangkan ke elemen desain *interior* (2) Penjelasan Konsep (*Concept Explanation*) yang menjelaskan secara singkat tentang konsep (3) Tujuan Desain (*Design's Goal*) menjabarkan tujuan akhir dari proses desain, berupa kesepakatan antara klien dan desainer (4) Kriteria Desain (*Design's Criteria*) yang memuat indikator pencapaian tujuan desain, di luar kriteria umum yang telah terintegrasi dalam keilmuan desain (ekonomi (efektif-efisien), fungsional, ergonomi, ramah lingkungan, estetis dan higienis). Kriteria desain lebih menjelaskan secara spesifik mengenai kondisi capaian akhir dari desain. (5) Penumbuhan konsep (*Concept's Embodiments*) yang menjabarkan dua hal yaitu konsep spasial/kemeruangan dan estetika visual, yang dikembangkan dari konsep umum.

SIMPULAN

Kaidah penerjemahan visual dari inspirasi desain berbasis budaya ke dalam desain *interior* modern, yang dinamakan sebagai *Ashta Rupa Santana* memiliki beberapa tahapan pengembangan konsep. Pertama, desainer dapat melakukan penerjemahan langsung (*direct translation*), dengan menerjemahkan maksud dari konsep umum ke dalam padanan budaya lokalnya. Penerjemahan langsung ini dapat dilakukan dengan penerjemahan langsung bersifat tekstual (*textual direct translation*), yaitu menerjemahkan istilah dari bahasa nasional ke dalam bahasa daerah sebagai pemilik budaya; menerjemahkan dengan mensepadankan maknanya (*meaning direct translation*) dan menerjemahkan kosa bentuk artefak tradisional (*form vocabulary direct translation*) ke dalam kosa bahasa desain *interior* modern. Ketiga jenis penerjemahan langsung tersebut memerlukan wawasan pengembangan budaya agar tidak mencederai makna asli dari istilah budaya tersebut. Wawasan yang dibangun dapat berupa etika, konteks ruang-waktu dan potensi pengembangan yang ideal melalui perspektif dalam melihat jenis *level* kebudayaan. Kedua, desainer wajib mengetahui jenis *level* kebudayaan, pertama adalah budaya *level* luar (*outer culture*), budaya *level* tengah (*intermediate culture*) dan budaya *level* dalam (*deep culture*). Faktor yang dijadikan dasar pertimbangan sebagai penyaring dalam penggunaan inspirasi budaya ke dalam desain modern adalah etika penempatan (ruang-waktu-kondisi), nilai sakral-profane dan orientasi pada penghormatan (*homage*) bukan pelecehan. Faktor pertimbangan tersebut dikuatkan dengan riset sumber daya budaya, untuk mengetahui nilai di balik entitas yang akan dikembangkan ke dalam desain *interior* modern.

Harapannya dengan menggunakan pemahaman *Ashta Rupa Santana*, maka makin banyak desainer akademis yang mau menggali sumber daya budaya, sehingga selain sebagai upaya melestarikan juga menguatkan karakter desainer *interior* Indonesia di tataran internasional.

REFERENSI

- Carey, S. (2009). *The Origin of Concepts*. Oxford: Oxford University Press.
- Dirjen Belmawa Kemristekdikti. (2016). *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Dirjen Belmawa Kemristekdikti.
- Eilouti, B. (2018). Concept evolution in architectural design: an octonary framework. *Frontiers of Architectural Research* (2018) 7, 180–196, 181.
- El-Ghobashy, S., & Mosaad, G. (2016). Nature Influences on Architecture Interior Designs. *Procedia Environmental Sciences* 34 (2016) 573-581, 573.
- Erlhoff, M., & Marshall, T. (2008). *Design Dictionary: Perspectives on Design Terminology*. Basel, Switzerland: Birkhauser Verlag AG.
- Isar, Y., & Anheier, H. (2010). Introduction. In K. Anheier, & Y. Isar, *Cultural Expression, Creativity and Innovation* (pp. 1-16). London: Sage.
- Kawama, T. (1987). A Semiotic Approach to Design Process. In Umiker-Sebeok, *Marketing and Semiotics: New Directions in The Study of Sign for Sale* (pp. 57-70). Berlin: Mouton de Gruyter.
- Klepeis, N., Nelson, W., Ott, W., Robinson, J., Tsang, A., Switser, P., . . . Engelman, W. (2001). *The National Human Activity Pattern Survey (NHAPS): A Resource for Assessing Exposure to Environmental Pollutants*. Berkeley: University of Berkeley.
- Konigk, R. (2015). *An Imaginal Interpretation of Interior Design's Methods of Cultural Production: Towards a Strategy for Constructing Meaning*. Pretoria: University of Pretoria.
- Lewis, D. (2014). *Translation for Representation*. Oxford: Oxford Brookes University.
- Mahgoub, Y. (2009, Oktober). *www.slideshare.net*. Retrieved Desember 19, 2017, from *www.slideshare.net*: <https://www.slideshare.net/ymahgoub/architectural-design-1-lectures-by-dr-yasser-mahgoub-lecture-5-concept>
- Noegroho, W. (2017, June 25). *englishforsma.com*. Retrieved Desember 21, 2017, from *englishforsma.com*: https://englishforsma.com/_trashed/
- Noorwatha, I. K. (2018). *Pengantar Konsep Desain Interior*. Denpasar: Pusat Penerbitan LP2MPP ISI Denpasar.
- Noorwatha, I. K. (2020). Penekanan Culturepreneurship dalam Pendidikan Desain Interior ISI Denpasar Menyongsong 'Bali Era Baru'. *Seminar Nasional ENVISI 2020: Industri Kreatif*. Surabaya: Universitas Ciputra .
- Noorwatha, I. K. (2020). *Rachana Vidhi: Metode Desain Interior Berbasis Budaya dan Revolusi Industri 4.0*. Denpasar: Pusat Penerbitan LP2MPP ISI Denpasar.
- Plunkett, D. (2014). *Drawing for Interior Design*. London: Laurence King Publishing.
- Rathod, Y. (2014). *Methods of Representation in Interior Design Practices: An Inquiry of the Design Process*. Gujarat: CEPT University.
- Simmond, J., & Starke, B. (2006). *Landscape Architecture: A Manual of Environmental Planning and Design*. New York: McGraw-Hill.
- Snyder, H. (2019). Literature Review as a Research Methodology: An Overview and Guidelines. *Journal of Business Research* August 2019.
- Snyder, J. C., & Catanese, A. J. (1979). *Introduction to Architecture*. (J. C. Snyder, & A. J. Catanese, Eds.) New York: McGraw-Hill.
- Taura, T., & Nagai, Y. (2013). *Concept Generation for Design Creativity: A Systematized Theory and Methodology*. London: Springer-Verlag.
- Whitehead, J. (2017). *Creating Interior Atmosphere: Mise-en-scene and Interior Design*. New York: Bloomsbury.
- Xufang, L. (2014). Regional Culture Expressed in Modern Architecture Design. *Journal of Cross-Cultural Communication* Vol. 10, No. 6, 2014, 148-158.
- Zhang, Y. (2016). The Application of Traditional Culture In Interior Design. *2nd International Conference on Economics, Social Science, Arts, Education and Management Engineering (ESSAEME 2016)*.