

## SKETSA INTERIOR

### **Pentingnya Sketsa Interior**

Ruang adalah sebagai wadah dari objek-objek yang adanya dapat dirasakan secara objektif, dibatasi baik oleh elemen-elemen buatan seperti garis, dan bidang maupun elemen alam seperti langit horizon dan lantai.

Pembentukan dan gubahan ruang adalah bagian dari pelajaran interior, memiliki peranan yang sangat penting baik dalam arti maupun penggunaan, sebagai objek yang dapat diolah sehingga menjadi ruang yang mampu memenuhi kebutuhan si pemakai.

Sketsa interior dengan metode pendekatan perspektif merupakan cara efektif untuk memvisualisasikan suatu ruang sebagai hasil pengamatan objek atau untuk mengungkapkan idea atau gagasan dalam bentuk gambar tiga dimensi. Meskipun saat ini visualisasi interior lebih banyak menggunakan sistem digital/komputer, namun kemampuan menggambar sketsa secara manual juga diperlukan sebelum sebuah desain diproses melalui media komputer. Sehingga penguasaan memvisualisasikan gambar melalui komputer dan kemampuan membuat sketsa secara manual sangat diperlukan bagi desainer interior, para

mahasiswa desain interior, dan pengampu mata pelajaran seni dan budaya termasuk bidang desain interior dan lansekap.

Pada artikel ini akan dijelaskan bagaimana menggambar sketsa interior dengan cara manual. Sebagai bahan studi menggambar sketsa, akan dicontohkan langkah-langkah dalam menggambar sketsa ruang tamu rumah tinggal.

### **Pengertian Sketsa**

Secara etimologis dari 'sketsa' berasal dari bahasa latin "*Skhedios Extempore*" yang berarti begitu saja tanpa persiapan, sketsa dapat diartikan sebagai rencana bagan, atau uraian singkat. Sketsa dapat juga diartikan sebagai rencana pendahuluan dari suatu lukisan atau gambar. Sedangkan pengertian lain, dijelaskan sketsa adalah rencana pendahuluan, goresan dan media studi *skill* untuk menyatakan ide-ide dari suatu karya (lukisan atau gambar, patung arsitektur, desain produk, interior dan sebagainya).

### **Manfaat Sketsa**

Manfaat sketsa sebagai rancangan pendahuluan yang kasar dari sebuah karya dalam bentuk visual (seni murni (*fine art*) lukis, patung dan seni grafis, ataukah itu seni terapan (*applied art*)

kriya/kerajinan, desain grafis, desain produk interior dan lansekap, arsitektur, dll). Sketsa interior akan berfungsi sebagai media latihan untuk menggores dengan lancar, bebas dan spontan. Juga sebagai media untuk studi bentuk, proporsi, komposisi, dan rendering khususnya dalam elemen interior, interior dan lansekap.

### **Pertimbangan dalam Membuat Sketsa Interior**

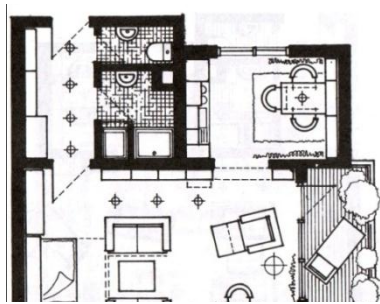
Untuk membuat sketsa interior perlu beberapa data ruang secara fisik, antara lain : ukuran ruang , data bahan pembentuk ruang (lantai, dinding dan langit-langit), dan data perabot dalam ruang tersebut terutama mengenai bentuk nya, bahan yang digunakan, dan ukuran perabot dan penunjangnya. Sketsa interior merupakan bagian dari gambar kerja desain interior, yang terdiri dari denah ruang/*layout* (termasuk lansekapnya) , tampak dan potongan ruang, sketsa perabot dan interior, dan sketsa lansekap. Beberapa pertimbangan dalam menggambar sketsa interior, antara lain :

#### **Denah /*Layout***

Yang dimaksud 'denah' adalah gambar yang menunjukkan letak kota, jalan, dsb, peta; gambar rancangan (rumah, bangunan, dsb) (Kamus Besar

Bahasa Indonesia, 2001). Jadi dapat dikatakan bahwa denah (dalam interior) adalah pengaturan tata letak perabot dan penunjang lain melalui pandangan tampak atas sesuai dengan kaidah yang berlaku secara umum.

Pada umumnya dalam denah interior dengan skala tertentu, misal 1 : 50, 1 : 100; hal ini tergantung dari ukuran kertas dan ukuran ruang yang dibuat, menggunakan kodefikasi tertentu yang dipahami secara umum; dan denah diberi ukuran dan keterangan /notasi seperlunya yang berfungsi sebagai penjelas gambar.

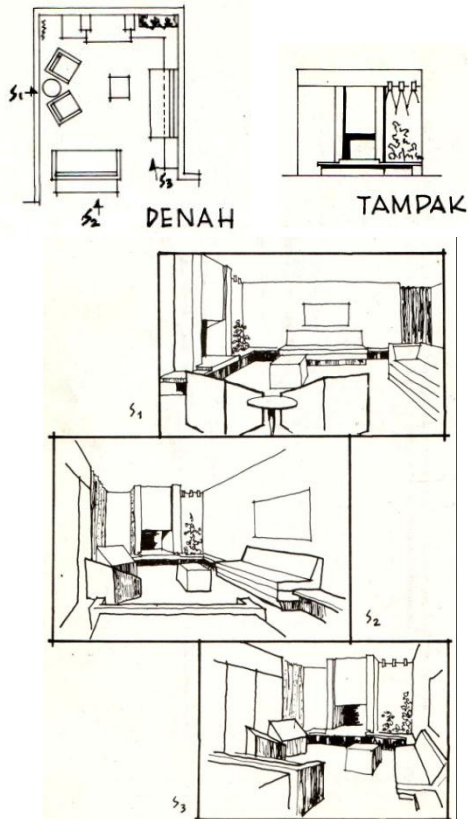


Gambar: 01  
Judul : Denah Interior Ruang Tamu  
Sumber : Handoyo P., 1987

### **Pengambilan Sudut Pandang**

Untuk memvisualisasikan interior keseluruhan, maka diperlukan sketsa interior, bisa dengan

menggunakan perspektif satu atau dua titik lenyap. Pilihlah sudut pandang yang paling menarik untuk ditampilkan, misal dalam satu ruang bisa dipilih beberapa sudut pandang yang berbeda untuk menampilkan ruang secara keseluruhan. Sebagai gambaran, dapat dicontohkan seperti berikut.



Gaambar: 02

Judul: Gambar Denah, Tampak dan Sketsa

Perspektif dengan 3 sudut pandang.

Sumber : Mauro, Budi dan Jasin., 1979.

**Keterangan:**

S1 : Sudut pandang 1 (dari kiri bagian denah), sudut pandang sketsa perspektif interior difokuskan pada dinding bagian kanan, depan, dan elemen interior bagian belakang ruang.

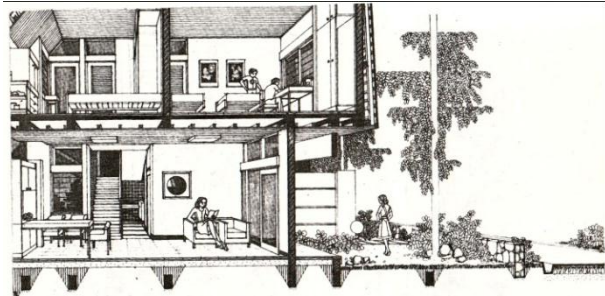
S2: Sudut pandang 2 (dari depan kiri denah), sudut pandang sketsa perspektif interior difokuskan pada sisi kanan dan depan ruang.

S3: Sudut pandang 3 (dari depan kanan denah), sudut pandang sketsa perspektif interior difokuskan pada sisi kiri dan depan ruang.

**Potongan dan Tampak**

Yang dimaksud dengan gambar potongan dan tampak interior adalah gambar yang bertujuan untuk menunjukkan potongan dari suatu ruang. Dalam interior, gambar potongan dan tampak umumnya dibuat menyatu. Dalam gambar tersebut juga ditunjukkan ketinggian plafon/langit-langit dan perabot dengan skala ukuran tertentu, pada umumnya disesuaikan dengan skala denah. Jumlah gambar potongan dan tampak interior sangat tergantung pada kebutuhan dan bagian mana yang akan ditonjolkan. Gambar potongan dan tampak bisa

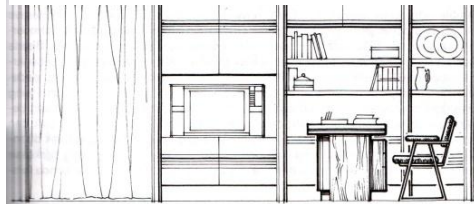
dibuat secara perspektif ataupun dengan gambar tampak.



Gambar: 03

Judul : Gambar Potongan Perspektif

Sumber :Mauro, Budi dan Jasin., 1979.



Gambar: 04

Judul : Gambar Tampak dan Potongan

Sumber : Handoyo P., 1987

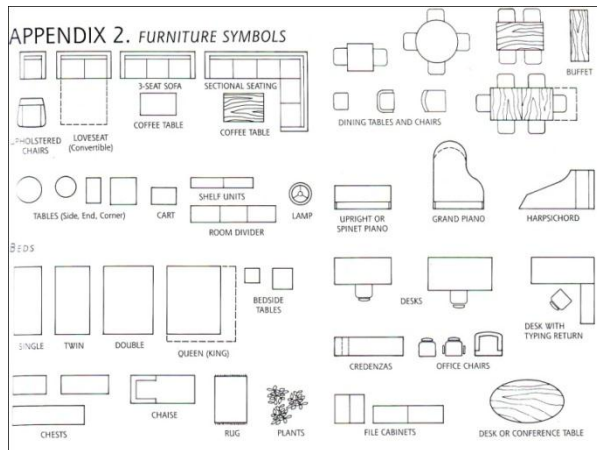
### **Sketsa Perabot**

Untuk memvisualisasikan setiap perabot dalam bentuk tiga dimensi, maka diperlukan sketsa

perabot dengan metode perspektif satu titik lenyap atau dua titik lenyap. Sketsa perabot berfungsi untuk menunjukkan bentuk perabot lebih detail mengenai bentuk, warna, karakter bahan, ukuran perabot, dan hal-hal lain yang diperlukan.

### Kodefikasi Denah (Elemen Interior)

Dalam membuat gambar kerja suatu interior bangunan terutama dalam membuat denah, terdapat beberapa kodefikasi yang perlu diperhatikan. Tujuan dari kodefikasi gambar adalah untuk menyamakan persepsi gambar yang telah dibuat, sehingga gambar tersebut dapat dengan mudah dan jelas dipahami orang lain. Di bawah ini contoh beberapa kodefikasi dalam denah interior :





Gambar: 05

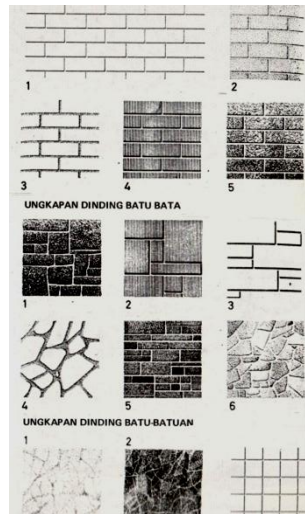
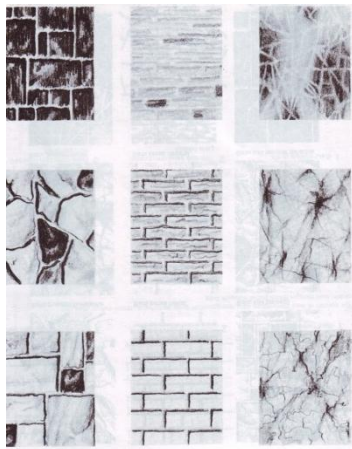
Judul : Kodefikasi/Symbol Perabot

Sumber : John F. Pile, 1995

## Rendering

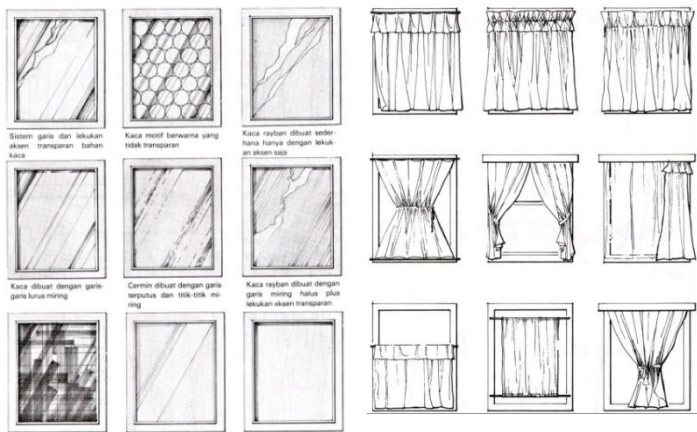
Rendering dalam interior adalah teknik dalam penyelesaian gambar interior sesuai dengan karakter bahan yang digunakan, dan memberikan penekanan pada hasil gambar interior termasuk memberikan gelap terang, kesan tiga dimensi, dan bayangan, sehingga gambar menjadi lebih hidup, plastis, dan bermakna.

Beberapa contoh rendering bahan dan gambar interior :



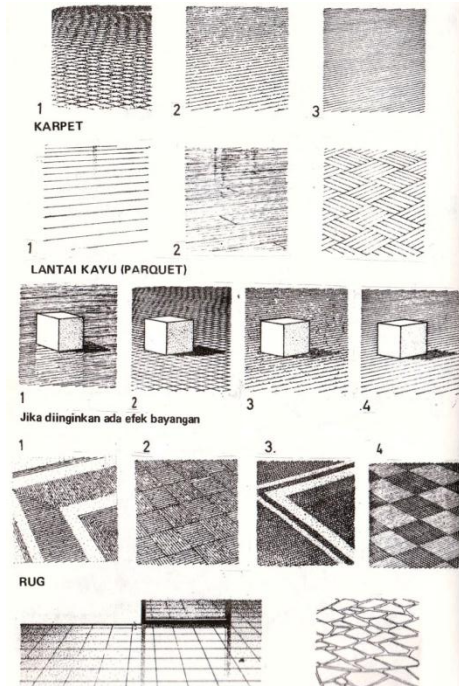
Gambar: 06  
 Judul : Rendering dinding bahan batuan dengan teknik pensil  
 Sumber : Handoyo P., 1987

Gambar: 07  
 Judul : Rendering dinding bahan batuan dengan teknik tinta  
 Sumber : Mauro, Budi dan Jasin., 1979.



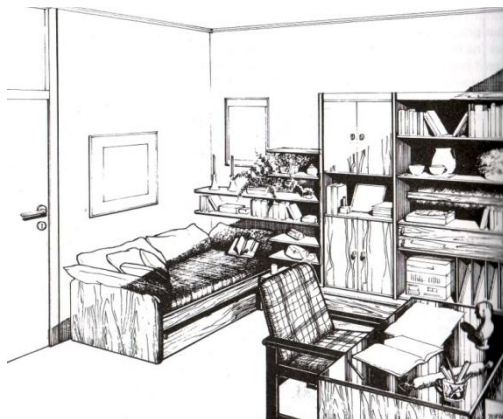
Gambar : 08  
 Judul : Rendering bahan kaca  
 Sumber : Handoyo P.,1987

Gambar : 09  
 Judul : Rendering gordyn  
 Sumber : Handoyo P.,1987



Gambar: 10  
 Judul : Rendering lantai karpet dan lantai kayu  
 dengan teknik tinta  
 Sumber : Mauro, Budi, Yasin., 1979

### Contoh Rendering Sketsa Interior

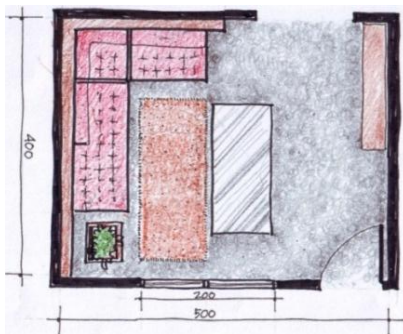


Gambar :11  
Judul : Rendering tinta pada perabot ruang tamu  
(sebagian) yang mampu mewakili karakter  
bahan interior tersebut.  
Sumber : Handoyo P., 1987

## Langkah-langkah menggambar sketsa interior dengan objek yang telah ditentukan.

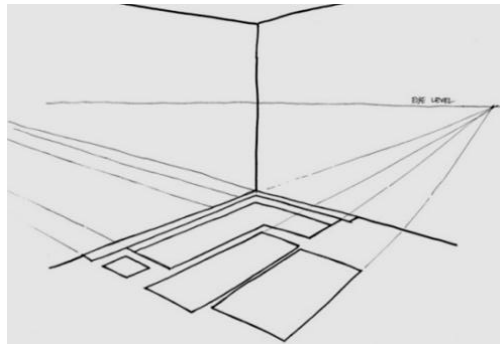
### Menggambar Ruang Tamu (Perspektif Dua Titik Lenyap)

1. Menyiapkan denah ruang sebagai informasi untuk membuat gambar sket. Pada contoh ditentukan ruang tamu dengan ukuran 4 x 5 meter, dengan perabot terdiri dari sofa, almari simpan, meja tamu dan pot bunga.



Gambar: 12  
Judul : Denah Ruang Tamu  
Sumber : Tri Suerni,2010

2. Menentukan ketinggian garis horizon (*eye level*) dan menentukan dua titik lenyap. Dalam contoh satu titik lenyap berada di luar kertas gambar, hal ini untuk menentukan sudut pandang yang baik. Membuat garis tinggi dinding dengan estimasi pengukuran bahwa *eye level* setinggi kurang lebih 160 tegak lurus dengan garis horizon. . Tarik garis menuju pada 2 titik lenyap kiri dan kanan, sehingga terbentuk dinding kiri dan kanan. Dengan mengacu pada denah, buatlah bentuk denah perabot pada lantai.

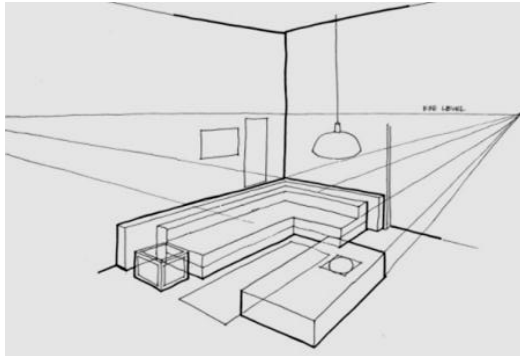


Gambar: 13

Judul : Menentukan garis horizon, titik lenyap, dan memindah denah ke lantai perspektif

Sumber : Tri Suerni,2010

3. Tarik garis lurus ke atas titik-titik perabot, sehingga membentuk kotak-kotak geometris. Bentuk ini sebagai bentuk dasar perabot.

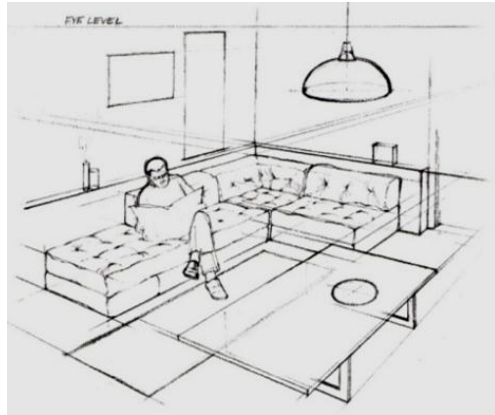


Gambar : 14

Judul : Memindah denah dan membuat bentuk global perabot

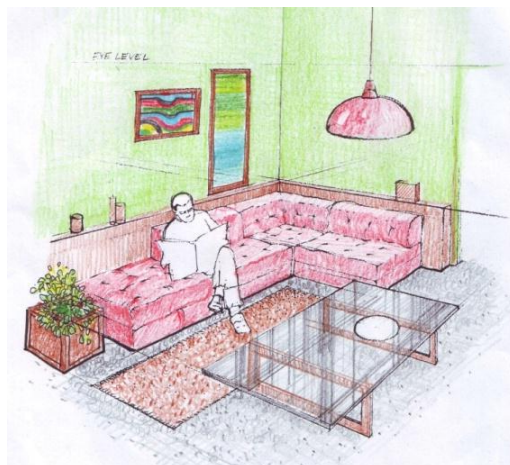
Sumber : Tri Suerni,2010

4. Menyempurnakan bentuk perabot sesuai desain .



Gambar: 15  
Judul : Sketsa Ruang Tamu  
Sumber : Marden, 1987

5. Membuat rendering perabot dan fisik bangunan dengan menggunakan pensil warna.



Gambar: 16

Judul : Rendering ruang tamu dengan pensil warna

Sumber : Tri Suerni,2010

## **Kesimpulan**

Sketsa interior dengan metode pendekatan perspektif, sebagai salah satu cara efektif untuk memvisualisasikan suatu ruang sebagai hasil pengamatan objek atau untuk mengungkapkan idea atau gagasan dalam bentuk gambar tiga dimensi. Metode gambar sketsa interior adalah dengan menggunakan perspektif satu atau dua titik lenyap tanpa perhitungan matematis, sehingga pengukuran dilakukan dengan prakiraan dan umumnya tanpa menggunakan alat penggaris. Media yang digunakan dapat menggunakan pensil grafit atau dengan teknik tinta.

Beberapa pertimbangan dalam menggambar sketsa interior antara lain diperlukan denah tata letak elemen interior, pengambilan sudut pandang yang sesuai kebutuhan, potongan dan tampak interior, bentuk elemen interior, dan penerapan rendering. Penting diperhatikan dalam rendering adalah bagaimana memvisualisasikan karakter bahan yang digunakan dan gelap terang untuk



memberikan kesan tiga dimensi, sehingga gambar sketsa akan lebih hidup dan bermakna. Perlu diperhatikan pada sketsa interior adalah dalam menentukan sudut pandang, hendaknya dipertimbangkan sudut/bagian mana yang menarik untuk ditampilkan.

## DAFTAR PUSTAKA

David Brown. 1982. *Draw Perspective*. London : A & C Black Limited.

Pile. F., John. 1995. *Interior Design*. New York : Harry N Abrams, Inc.

Handoyo. P, J. 1987. *Teknik Menggambar Dekor dalam Gambar Interior*. Yogyakarta : Kanisius.

Mauro, Budi dan Yasin. 1979. *Teknik Menggambar Arsitektur*. Bandung: Universitas Parahiyangan.

Mc.Daniel, Richard.1995. *The Drawing Book*. Singapore: Watson-Guption Publication.

Marden, Adrian, 1987. *Design and Realization*. Oxford University Press.

Paramon Vilasalo, Jose Maria.1994. *The Basics of Artistic Drawing*. Spain: Barron's Educational series,Inc.

Suptandar,J. Pamudji. 1999. *Disain Interior Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*.Jakarta : Djambatan.

Vebell, Victoria. 2005. *Exploring The Basics of Drawing*. United States : Thomson, Delmar Learning.

<http://kuliaharsitektur.blogspot.com/2008/11/pengertian-rumah.html>