



**INTERIOR
DESIGN**
Institut Informatika & Bisnis Darmajaya

Persepsi terhadap Ruang

Psikologi Desain Interior

PRODI DESAIN INTERIOR • TAHUN 2026 / 2027

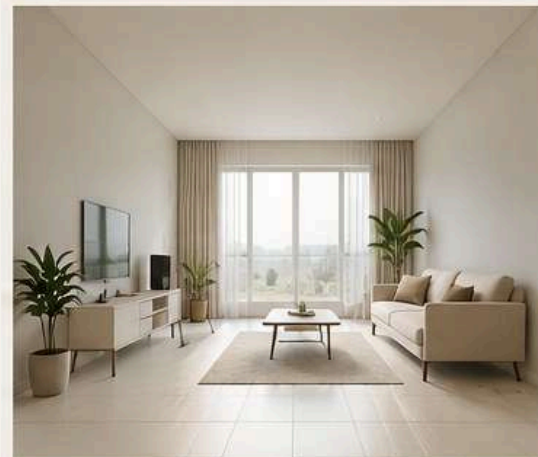
Victorina Geraldine, S.Ds., M.Ds.

Persepsi terhadap Ruang

Persepsi terhadap ruang adalah proses ketika manusia menerima rangsangan dari lingkungan, melalui mata, kulit, telinga, hidung, tubuh, dan pengalaman, lalu mengolahnya menjadi pemahaman tentang ukuran, bentuk, batas, suasana, fungsi, keamanan, dan makna sebuah ruang.

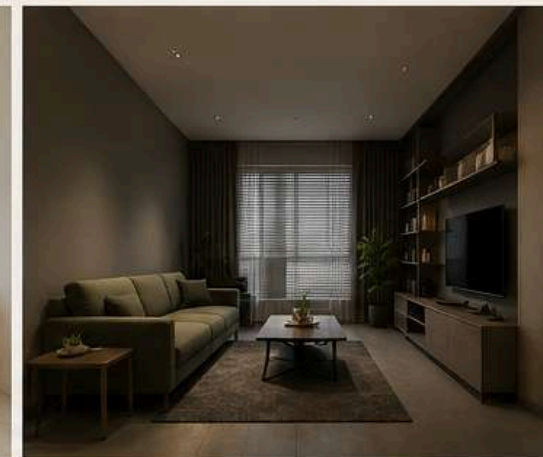
Dalam interior, ruang tidak hanya dipahami berdasarkan ukuran objektifnya. Penelitian tentang interior menunjukkan bahwa warna, pencahayaan, garis, cermin, penempatan elemen, bentuk, dan material dapat mengubah persepsi terhadap ukuran, proporsi, kedalaman, serta suasana ruang tanpa mengubah struktur fisiknya.

Ruang berukuran 4 × 5 meter dapat terasa luas, sempit, hangat, dingin, intim, formal, aman, atau membingungkan bergantung pada cahaya, warna, material, susunan furnitur, akustik, dan pengalaman pengguna.



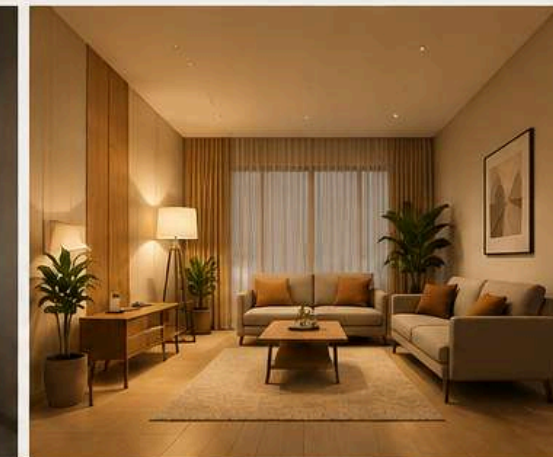
Luas

Warna terang, pencahayaan alami, furnitur minimal, dan sirkulasi yang lapang membuat ruang terasa lebih luas.



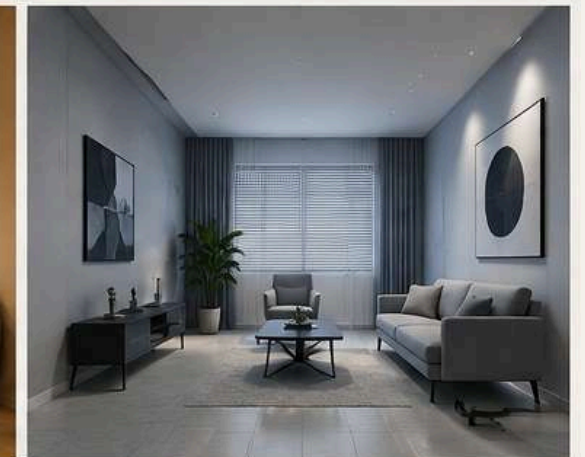
Sempit

Warna gelap, pencahayaan minim, furnitur besar, dan sirkulasi terbatas membuat ruang terasa lebih sempit.



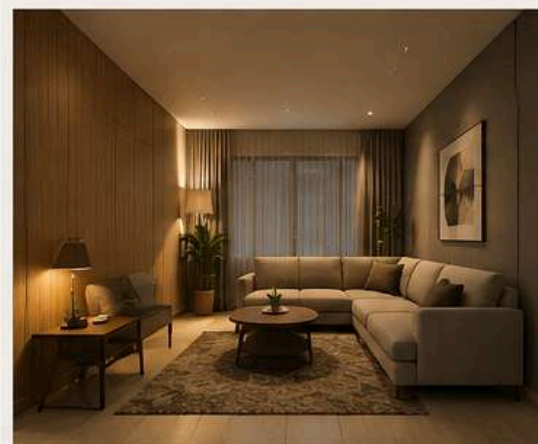
Hangat

Pencahayaan hangat, warna bernuansa hangat (seperti krem, coklat, atau terracotta), dan material alami (kayu, tekstil) menciptakan kesan hangat.



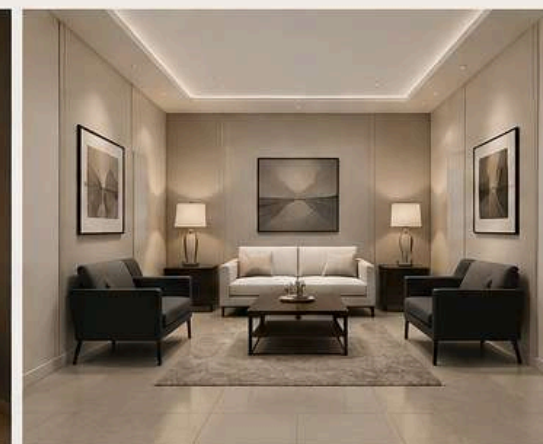
Dingin

Warna dingin (seperti biru atau abu-abu), pencahayaan putih, dan material seperti kaca, logam, atau beton memberi kesan dingin.



Intim

Pencahayaan redup, furnitur yang lebih rendah dan dekat, serta material lembut menciptakan suasana intim.



Formal

Tata furnitur yang simetris, warna netral, material rapi dan berkesan profesional menciptakan suasana formal.



Aman

Pencahayaan yang cukup, sudut ruang terlihat jelas, material yang nyaman, dan tata letak yang mudah dipahami memberi rasa aman.



Membingungkan

Kombinasi warna, pola, furnitur, dan arah sirkulasi yang tidak jelas dapat membuat ruang terasa membingungkan.

- Sumber: Jaglarz, A. (2011). Perception and illusion in interior design. In C. Stephanidis (Ed.), Universal access in human-computer interaction. Context diversity: 6th International Conference, UAHCI 2011, held as part of HCI International 2011 (pp. 358–364). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-642-21666-4_39

Teori Dasar Persepsi



Persepsi sebagai Proses Aktif

Persepsi merupakan proses aktif ketika manusia menerima, mengorganisasi, dan menafsirkan informasi dari lingkungan melalui sistem sensoriknya. Dengan demikian, persepsi tidak hanya bergantung pada rangsangan yang diterima oleh tubuh, tetapi juga dipengaruhi oleh pengalaman, pengetahuan, kebutuhan, serta konteks interaksi manusia dengan lingkungannya.

Dalam memahami suatu objek atau ruang, manusia dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

- **Data sensorik:** informasi yang diterima melalui penglihatan, pendengaran, sentuhan, dan sistem sensorik lainnya.
- **Pengetahuan dan pengalaman:** pemahaman yang terbentuk dari interaksi sebelumnya dengan objek atau lingkungan.
- **Budaya dan kebiasaan:** nilai, norma, serta pola perilaku yang memengaruhi cara seseorang memahami lingkungan.
- **Kebutuhan dan tujuan:** hal-hal yang ingin dicapai pengguna ketika berinteraksi dengan suatu objek atau ruang.
- **Kondisi emosional:** keadaan perasaan yang dapat memengaruhi perhatian dan penafsiran terhadap lingkungan.
- **Konteks lingkungan:** situasi, tata ruang, serta hubungan antarunsur yang membentuk pengalaman pengguna.

Sebuah Pintu



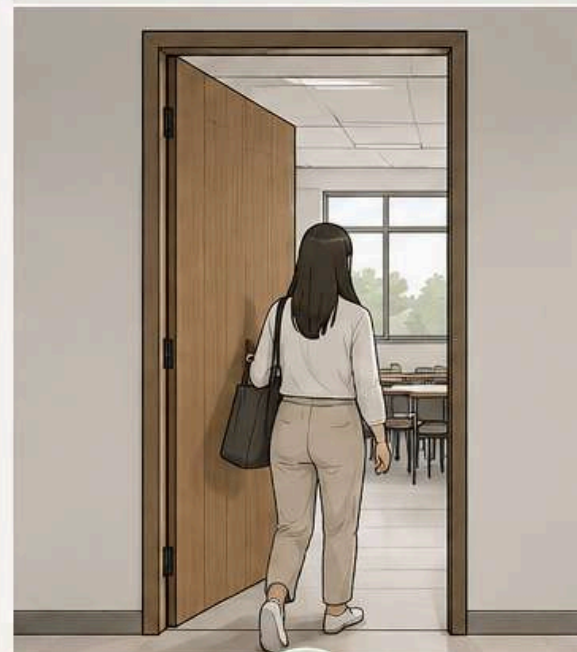
Sebuah pintu tidak hanya dipersepsikan sebagai bidang vertikal yang memiliki bentuk, warna, dan material tertentu. Melalui pengalaman dan interaksinya dengan lingkungan, pengguna juga dapat memahami pintu sebagai **akses menuju ruang lain**, elemen **pembatas privasi**, atau komponen yang **mendukung keamanan**.

Bentuk fisik



Dipersepsikan sebagai bidang vertikal dengan bentuk, warna, dan material tertentu.

Akses menuju ruang lain



Dipahami sebagai akses untuk berpindah dari satu ruang ke ruang lain, memungkinkan pergerakan dan eksplorasi.

Pembatas privasi



Dipahami sebagai elemen pembatas yang menjaga privasi, membatasi akses, dan memberikan rasa personal terhadap ruang.

Mendukung keamanan



Dipahami sebagai komponen yang mendukung keamanan, mencegah akses yang tidak diinginkan, dan melindungi pengguna serta isi ruang.

Dengan demikian, persepsi dalam desain interior tidak hanya berkaitan dengan bagaimana manusia melihat dan memahami bentuk ruang, tetapi juga bagaimana **manusia mengenali kemungkinan tindakan, mengorganisasi informasi visual, serta mengalami ruang melalui tubuh dan interaksinya dengan lingkungan.**

1. Teori Affordance



Teori affordance berasal dari pendekatan ekologis **James J. Gibson**. Affordance adalah kemungkinan tindakan yang ditawarkan oleh lingkungan kepada pengguna. Gibson menekankan bahwa affordance bukan hanya sifat benda atau hanya kemampuan manusia, melainkan hubungan antara keduanya.

Contoh:

- Kursi menawarkan kemungkinan untuk duduk.
- Meja menawarkan kemungkinan untuk bekerja.
- Tangga menawarkan kemungkinan untuk naik atau turun.
- Pegangan pintu menawarkan kemungkinan untuk menarik atau mendorong.
- Koridor menawarkan kemungkinan untuk berjalan.

Affordance dalam Interior

Dalam desain interior, pengguna (*user*) tidak hanya melihat bentuk sebuah elemen, tetapi juga membaca:

- Cara menggunakannya
- Arah gerakannya
- Apakah elemen tersebut dapat disentuh
- Apakah elemen tersebut aman
- Apakah ruang memungkinkan suatu aktivitas

Jenis-jenis Affordance

Jenis	Penjelasan	Contoh
Affordance Aktual	Tindakan yang secara fisik dapat dilakukan	Pintu benar-benar dapat dibuka
Affordance Perseptual	Tindakan yang terlihat atau terasa mungkin dilakukan	Pegangan pintu menunjukkan cara membuka

Desain yang baik berusaha membuat affordance aktual dan affordance yang dipersepsikan menjadi selaras.



2. Teori Gestalt

Teori Gestalt menjelaskan bahwa manusia cenderung memahami keseluruhan pola terlebih dahulu, bukan sekadar kumpulan elemen terpisah. Dalam perancangan interior, teori ini membantu menjelaskan bagaimana pengguna membaca komposisi ruang, orientasi, hierarki, dan hubungan antar-elemen.

Berikut macam-macam prinsip gestalt :

1. *Figure-ground* (Figur dan latar)
2. *Proximity* (Kedekatan)
3. *Similarity* (Kesamaan)
4. *Continuity* (Kesinambungan)
5. *Closure* (Ketertutupan)
6. *Symmetry* (Simetri)
7. *Common fate* (Arah gerak bersama)
8. *Past experience* (Pengalaman sebelumnya)
9. *Focal Points* (Titik fokus)

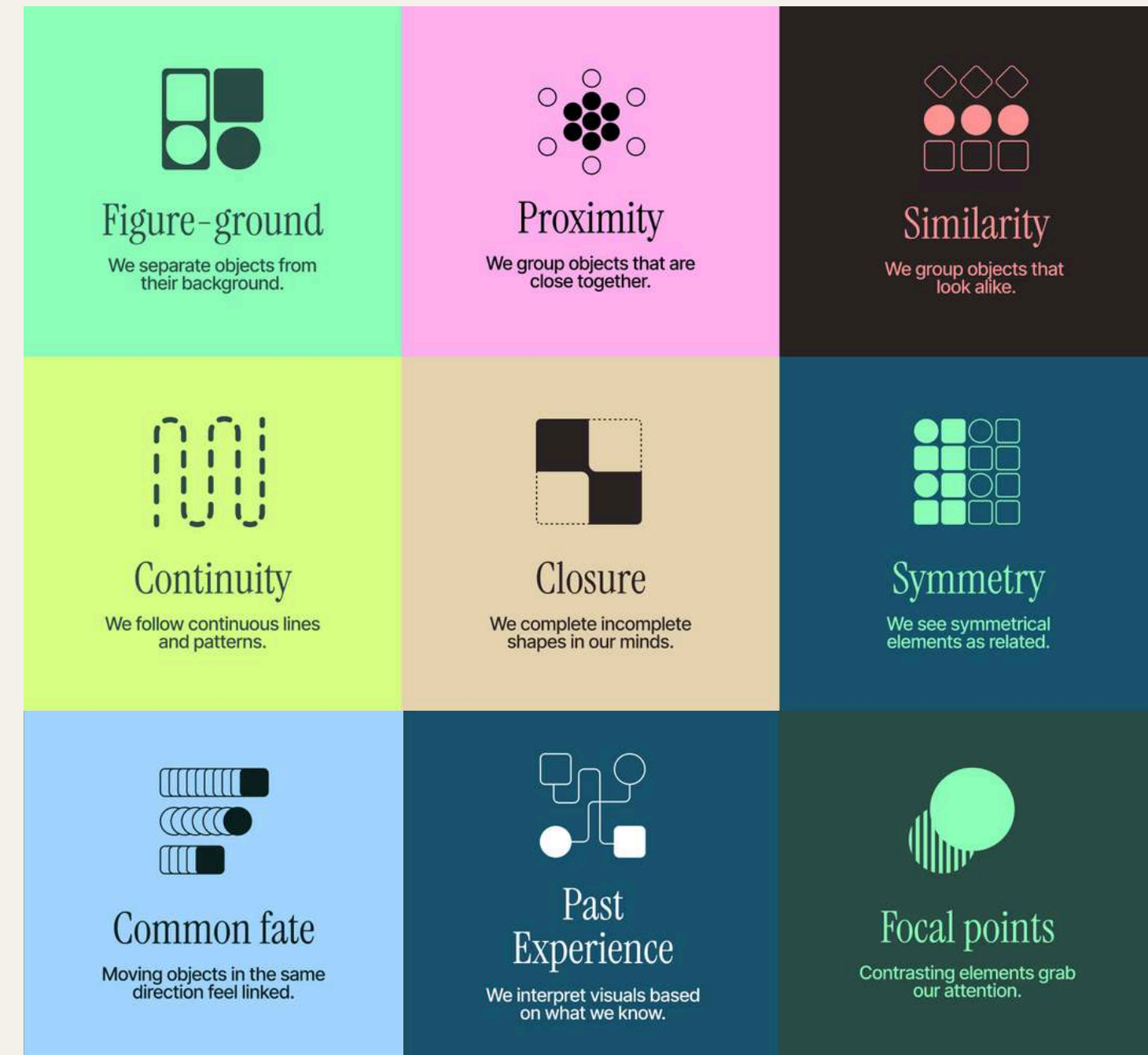


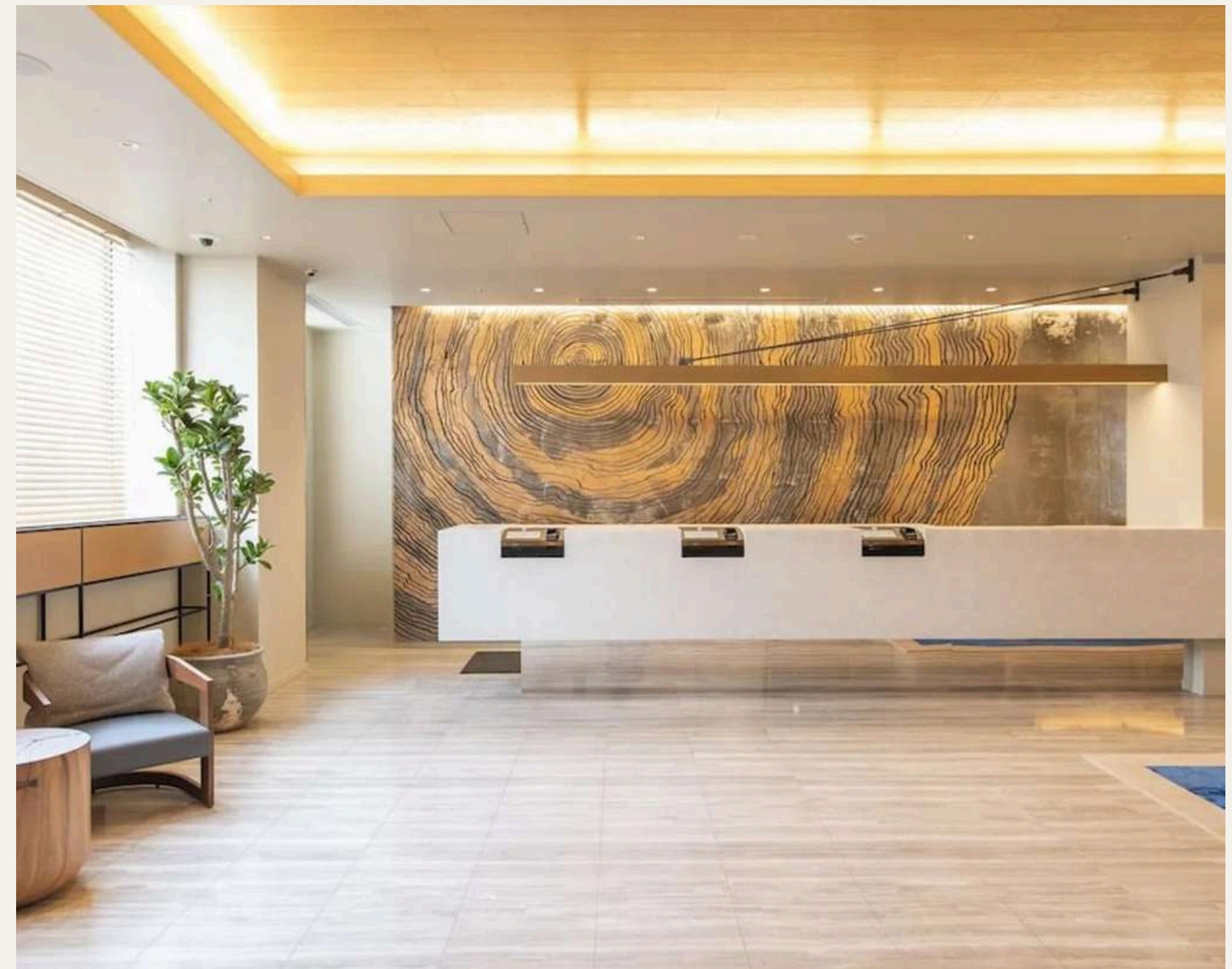
Figure-ground

Figure-ground atau “Figur dan latar” menjelaskan kecenderungan manusia untuk membedakan **objek utama (figure)** dari **latar belakangnya (ground)**. Mata cenderung mengorganisasi bidang visual dengan menentukan elemen mana yang menjadi fokus dan mana yang berfungsi sebagai latar.

Dalam interior, prinsip ini dapat digunakan untuk menciptakan hierarki visual, sehingga elemen tertentu lebih menonjol dibandingkan elemen di sekitarnya.

Contoh penerapan dalam interior :

- Dinding aksen membuat area tertentu menjadi fokus.
- Meja resepsionis dibuat berbeda warna/material dari latar belakang.
- Signage dibuat kontras terhadap dinding agar mudah dikenali.
- Karya seni ditampilkan pada dinding yang lebih sederhana agar menjadi figure.



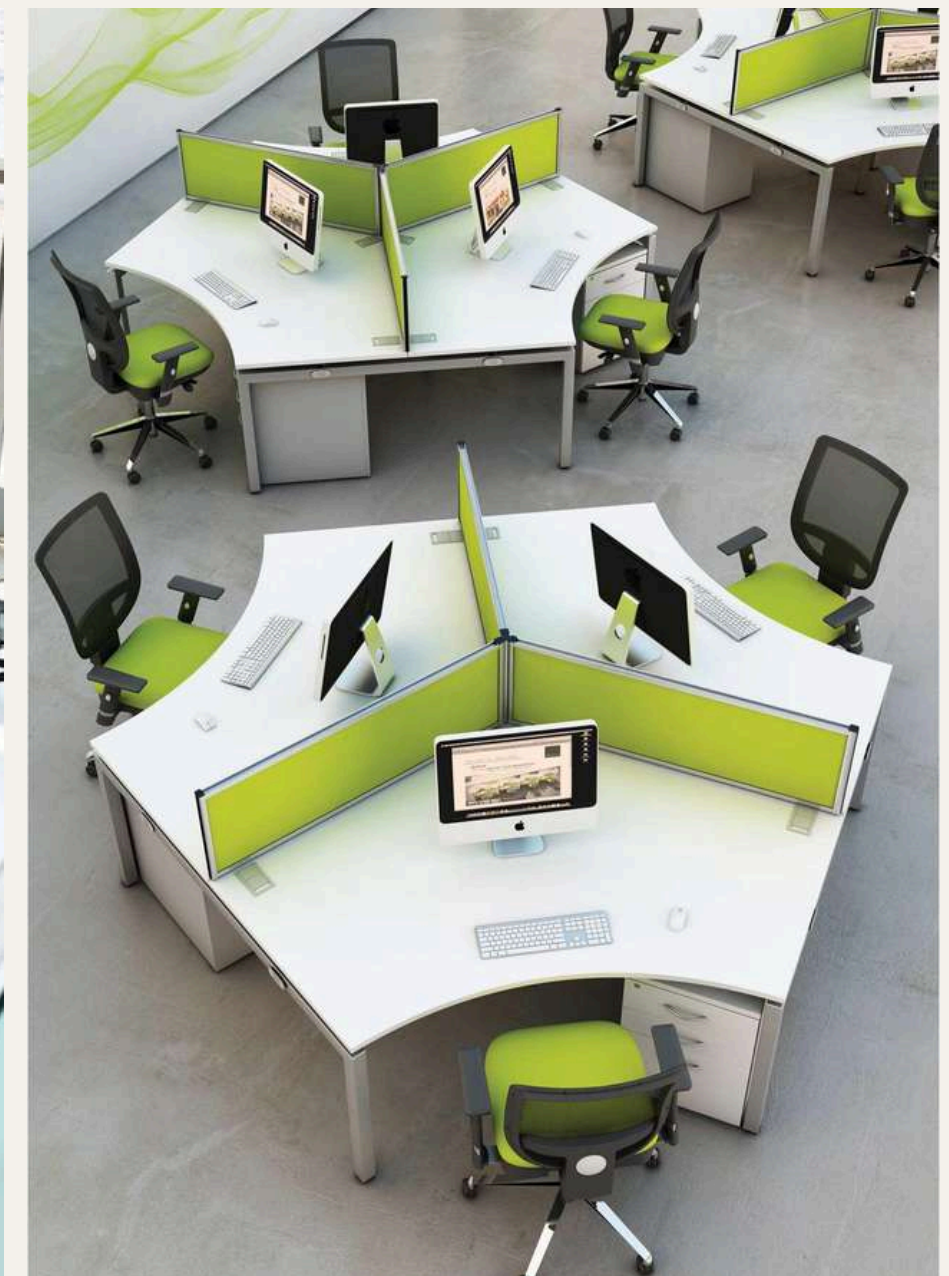
Proximity

Proximity atau “Kedekatan” adalah kecenderungan manusia untuk menganggap elemen-elemen yang berdekatan sebagai satu kelompok, meskipun elemen tersebut sebenarnya terpisah.

Dalam interior, prinsip ini membantu membentuk pengelompokan fungsi dan aktivitas tanpa selalu membutuhkan pembatas fisik.

Contoh penerapan dalam interior :

- Beberapa kursi yang diletakkan berdekatan dipersepsikan sebagai satu area duduk.
- Sekumpulan meja yang berdekatan membentuk area kerja bersama.
- Perlengkapan makan yang diletakkan berdekatan membentuk satu zona dining.
- Lampu yang ditempatkan dalam satu kelompok memperkuat persepsi suatu area sebagai satu kesatuan.



Similarity

Similarity atau “Kesamaan” adalah kecenderungan manusia untuk mengelompokkan elemen yang memiliki kesamaan visual, seperti warna, bentuk, ukuran, tekstur, atau material.

Dalam interior, prinsip ini dapat digunakan untuk menciptakan kesatuan visual dan identitas suatu area.

Contoh penerapan dalam interior :

- Kursi dengan warna yang sama digunakan pada satu zona.
- Material kayu yang digunakan berulang pada furnitur, plafon, dan dinding.
- Bentuk lampu yang seragam menciptakan identitas visual tertentu.
- Pola atau warna yang sama digunakan pada beberapa elemen untuk menghubungkan area yang berbeda.



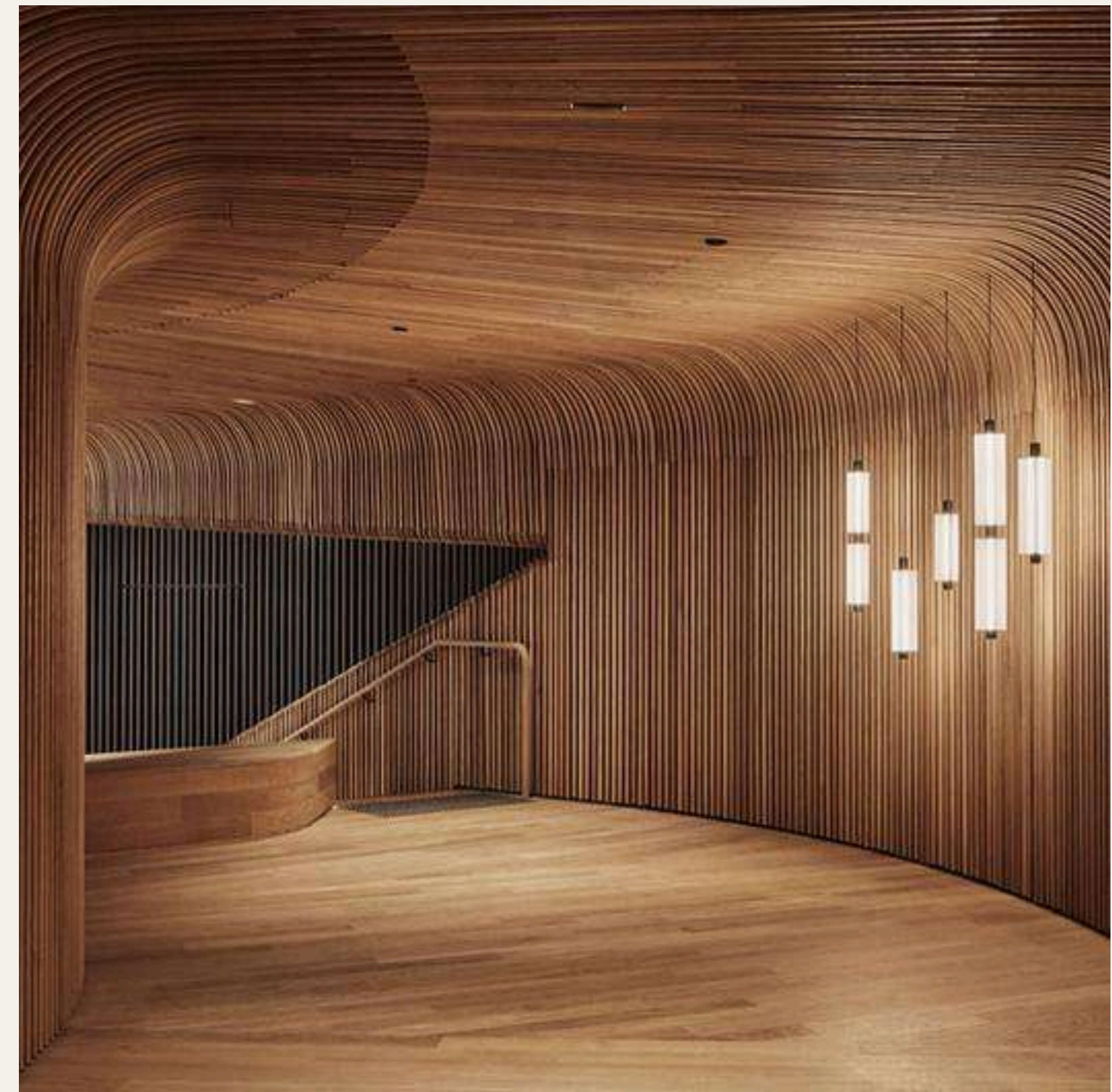
Continuity

Continuity atau “Kesinambungan” adalah kecenderungan mata untuk mengikuti alur visual yang berkesinambungan, daripada melihat elemen sebagai bagian-bagian yang terputus.

Dalam interior, prinsip ini dapat digunakan untuk menciptakan arah, alur pergerakan, dan keterhubungan antar-area.

Contoh penerapan dalam interior :

- Garis pada plafon diteruskan ke dinding.
- Material lantai yang sama digunakan dari satu ruang menuju ruang berikutnya.
- Rak atau panel dinding dibuat memanjang mengikuti arah sirkulasi.
- Pencahayaan linear mengarahkan pengguna menuju area tertentu.
- Bentuk lengkung pada dinding atau plafon diteruskan sehingga membentuk alur visual.



Closure

Closure atau “Ketertutupan” adalah kecenderungan manusia untuk melengkapi bentuk yang tidak lengkap dalam pikirannya sehingga tetap dapat mengenali pola atau bentuk sebagai satu kesatuan.

Dalam interior, prinsip ini menarik, karena batas ruang tidak harus selalu dibuat utuh untuk tetap terbaca sebagai batas.

Contoh penerapan dalam interior :

- Partisi berlubang tetap terbaca sebagai pembatas.
- Kisi-kisi vertikal membentuk batas visual tanpa menutup ruang sepenuhnya.
- Susunan panel yang terputus tetap membentuk kesan satu bidang.
- Furnitur dapat disusun sehingga membentuk batas ruang secara tidak langsung.



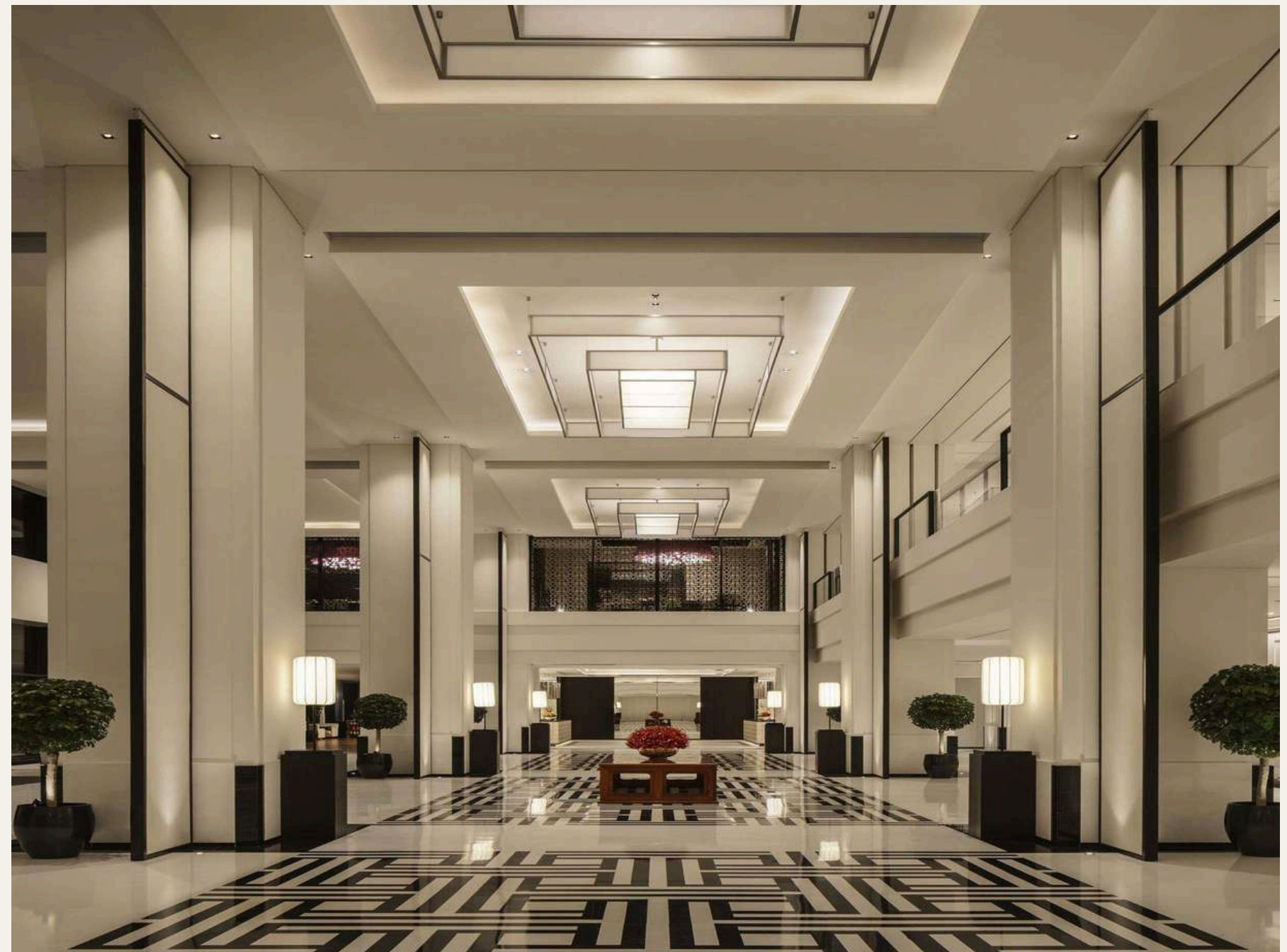
Symmetry

Symmetry atau “Simetri” adalah elemen yang tersusun secara simetris atau seimbang cenderung lebih mudah dikenali sebagai komposisi yang teratur dan stabil.

Dalam interior, *symmetry* sering menghasilkan kesan formal, teratur, tenang, dan seimbang.

Contoh penerapan dalam interior :

- Dua sofa ditempatkan secara simetris.
- Dua lampu diletakkan di kanan dan kiri meja.
- Elemen dekoratif dibuat berpasangan.
- Furnitur ditata simetris terhadap sumbu ruang.



Common fate

Common fate atau “Arah gerak bersama” adalah elemen yang bergerak atau memiliki arah yang sama cenderung dipersepsikan sebagai satu kelompok atau memiliki hubungan.

Dalam interior, konsep ini dapat diterapkan bukan hanya melalui gerakan nyata, tetapi juga melalui arah visual yang konsisten.

Contoh penerapan dalam interior :

- Deretan lampu linear mengikuti arah sirkulasi.
- Susunan plafon mengarah ke area tertentu.
- Pola lantai mengarahkan pengguna menuju entrance atau resepsionis.
- Elemen vertikal yang semuanya mengarah atau tersusun dalam satu arah menciptakan kesan gerak visual.



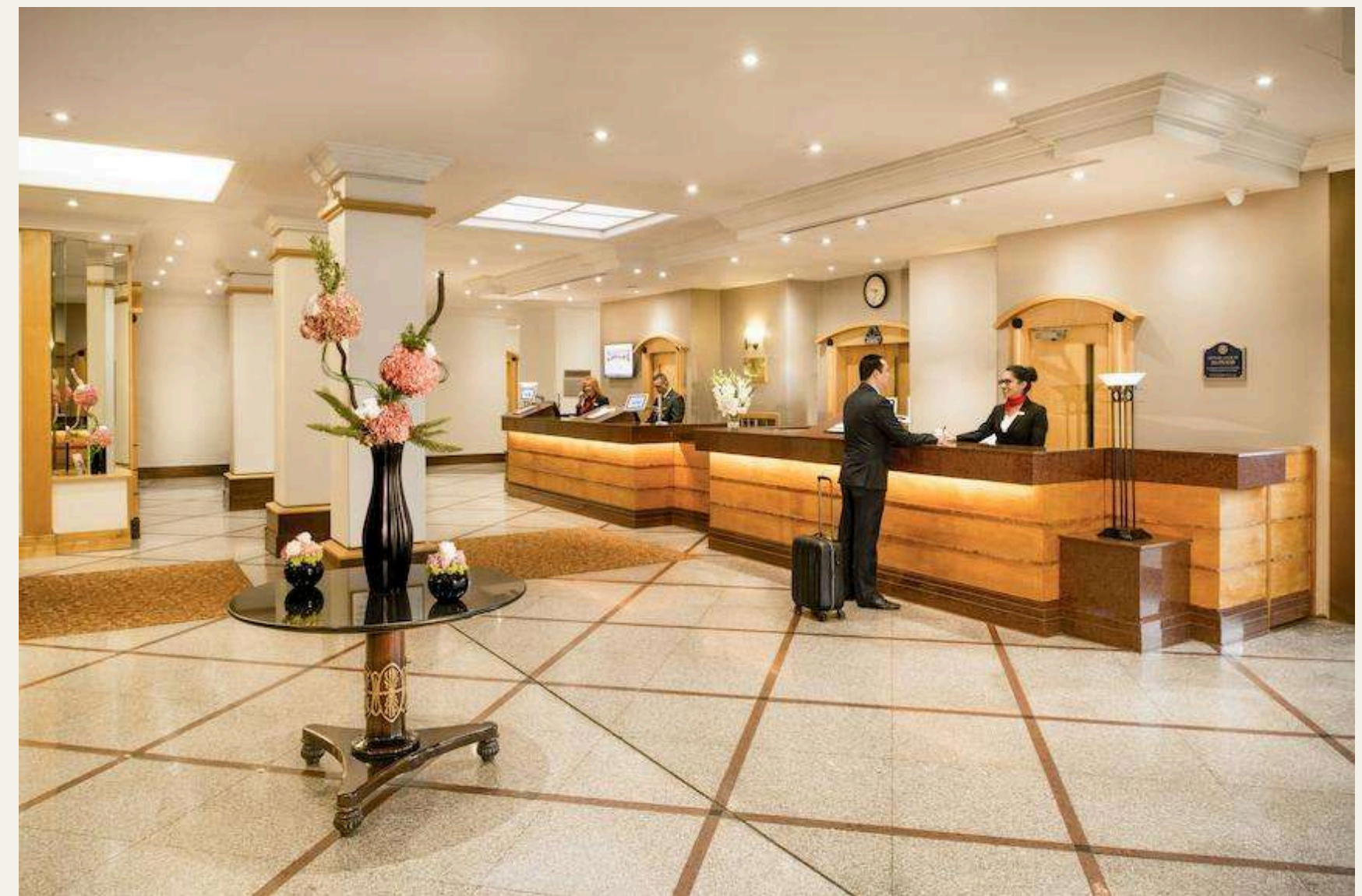
Past experience

Past experience atau “Pengalaman sebelumnya” adalah kecenderungan manusia mengenali dan memahami suatu elemen berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan kebiasaan sebelumnya, atau manusia mempersepsikan ruang berdasarkan rangsangan visual yang diterima sebelumnya.

Dalam interior, bentuk atau elemen tertentu dapat langsung dipahami karena pengguna sudah memiliki pengalaman dengan fungsi atau maknanya.

Contoh penerapan dalam interior :

- Bentuk meja kasir/resepsionis dikenali sebagai tempat untuk melakukan pelayanan atau transaksi.
- Simbol toilet pria/wanita membantu pengguna menemukan fasilitas tanpa membaca tulisan.
- Tangga dikenali sebagai elemen untuk berpindah antarlevel.
- Bentuk kursi dan meja makan membantu pengguna memahami bahwa area tersebut merupakan tempat makan.
- Pintu dengan handle yang familiar memberi petunjuk bahwa elemen tersebut dapat digunakan untuk membuka akses.



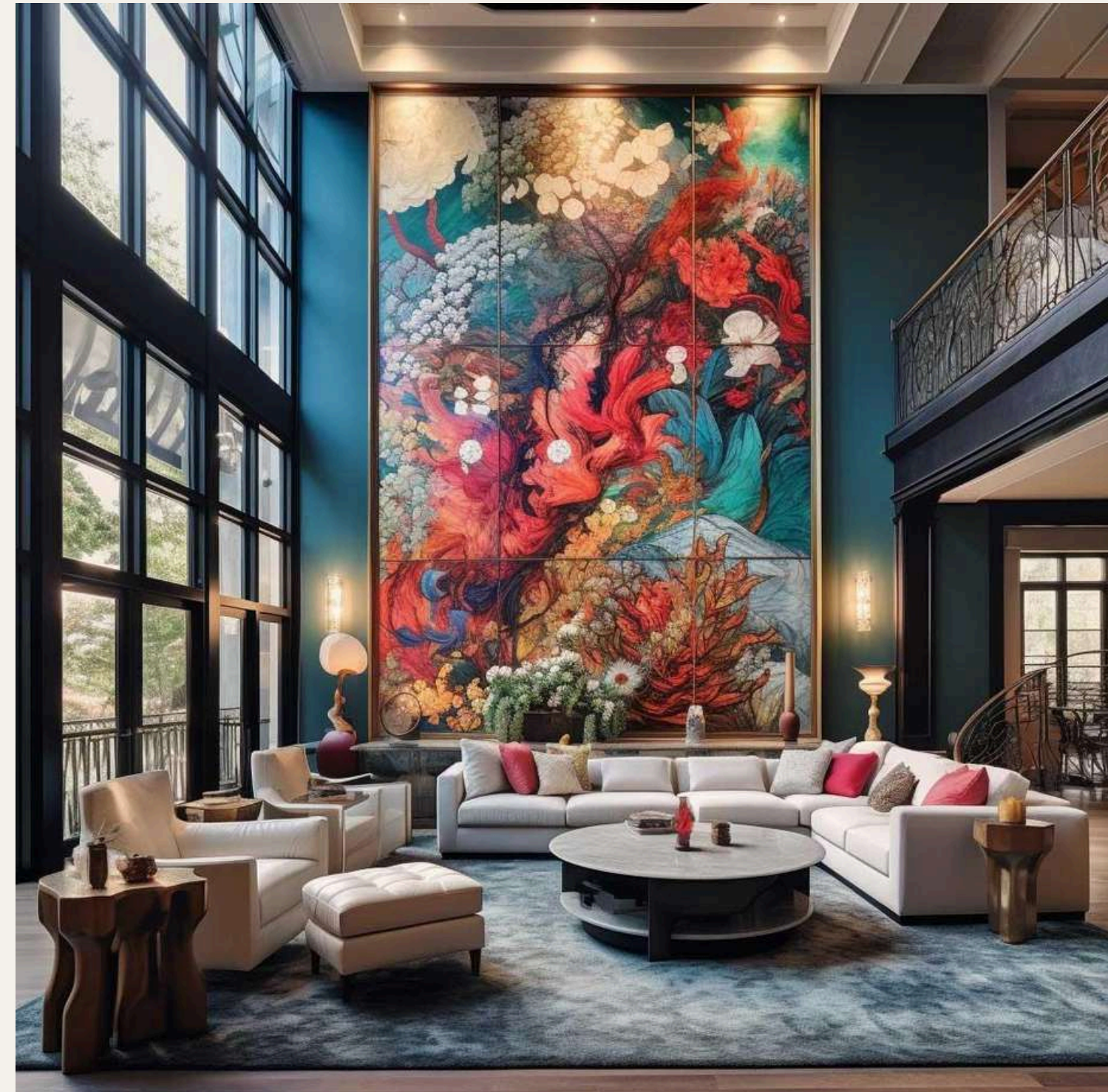
Focal point

Focal point atau “Titik fokus” adalah elemen yang sengaja dibuat paling menarik perhatian dalam suatu komposisi ruang. Perhatian dapat dibentuk melalui ukuran, warna, bentuk, posisi, pencahayaan, material, atau kontras.

Dalam konteks persepsi, focal point membantu menciptakan pusat perhatian dan hierarchy visual sehingga pengguna tidak memandangi semua elemen ruang dengan tingkat kepentingan yang sama.

Contoh penerapan dalam interior :

- Artwork besar menjadi pusat perhatian pada lobby.
- Lampu gantung besar menjadi fokus ruang makan.
- Dinding aksen menjadi pusat perhatian ruang.
- Perapian menjadi focal point pada ruang keluarga.
- Meja resepsionis menjadi fokus utama pada area entrance.



3. Teori Embodied Perception

Persepsi tidak hanya terbentuk melalui apa yang dilihat atau didengar, tetapi juga melalui keterlibatan tubuh, gerakan, sensasi, dan pengalaman sensorimotor ketika seseorang berada di dalam lingkungan.

Ketika berada di dalam ruang, manusia tidak menjadi pengamat yang pasif. Tubuh terus berinteraksi dengan lingkungan. Misalnya, ketika memasuki sebuah ruangan, seseorang secara tidak sadar akan :

- Merasakan seberapa luas atau sempit ruang melalui gerakan tubuh
- Memperkirakan jarak dan ukuran berdasarkan kemampuan menjangkau atau bergerak
- Merasakan kenyamanan melalui posisi duduk, berdiri, berjalan, atau beraktivitas
- Merasakan tekstur dan material melalui sentuhan kaki atau tangan;
- Memahami ketinggian dan skala melalui hubungan antara tubuh dan elemen ruang
- Menggunakan pengalaman sebelumnya untuk memperkirakan hal yang dapat dilakukan di dalam ruang

Dengan demikian, persepsi ruang merupakan hasil dari hubungan antara tubuh, lingkungan, gerakan, dan pengalaman sebelumnya.

- Merleau-Ponty, M. (2012). Phenomenology of perception (D. A. Landes, Trans.). Routledge. (Original work published 1945)
- Proffitt, D. R. (2013). An Embodied Approach to Perception: By What Units Are Visual Perceptions Scaled? By What Units Are Visual Perceptions Scaled? Perspectives on Psychological Science, 8(4), 474-483. <https://doi.org/10.1177/1745691613489837>



Tubuh Bagian dari Persepsi Ruang

Dalam *embodied perception*, tubuh dapat dipahami sebagai alat untuk mengalami dan memahami lingkungan.

Aspek tubuh	Pengalaman perseptual	Contoh dalam interior
Gerakan	Merasakan luas, sempit, arah, dan keterhubungan ruang	Berjalan dari foyer menuju ruang utama
Jangkauan	Memahami jarak dan ukuran	Menjangkau rak atau mengambil benda dari meja
Postur	Merasakan kenyamanan dan kesesuaian ruang	Duduk di kursi dengan tinggi yang sesuai
Sentuhan	Mengenal karakter material	Menyentuh permukaan kayu, kain, atau batu
Langkah	Memahami skala dan dimensi	Merasakan panjang koridor melalui jumlah langkah
Orientasi tubuh	Memahami arah dan posisi	Menentukan arah menuju pintu atau area tertentu
Gerak tubuh	Menilai kemudahan melakukan aktivitas	Membuka pintu, berpindah kursi, atau bergerak di antara furnitur



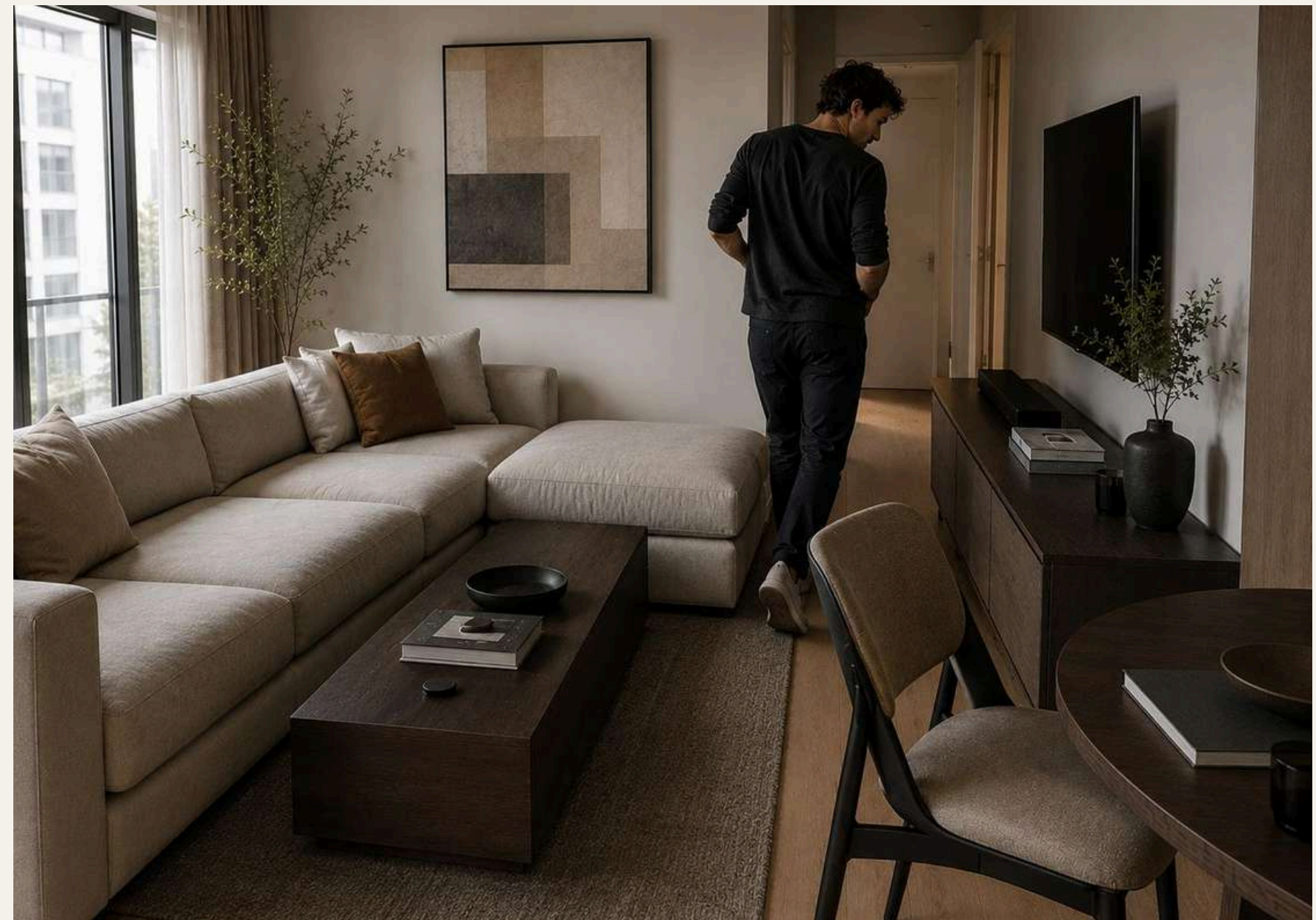
1. Merasakan luas dan sempit

Sebuah ruang berukuran 3×3 m dapat dipahami secara berbeda tergantung pengalaman tubuh di dalamnya.

Ruang yang sama dapat terasa:

- Lebih luas ketika kosong dan memungkinkan tubuh bergerak bebas
- Lebih sempit ketika dipenuhi furnitur sehingga gerakan tubuh terbatas

Artinya, persepsi terhadap ukuran ruang tidak hanya berasal dari angka dimensi, tetapi juga dari kemungkinan tubuh untuk bergerak di dalam ruang tersebut.

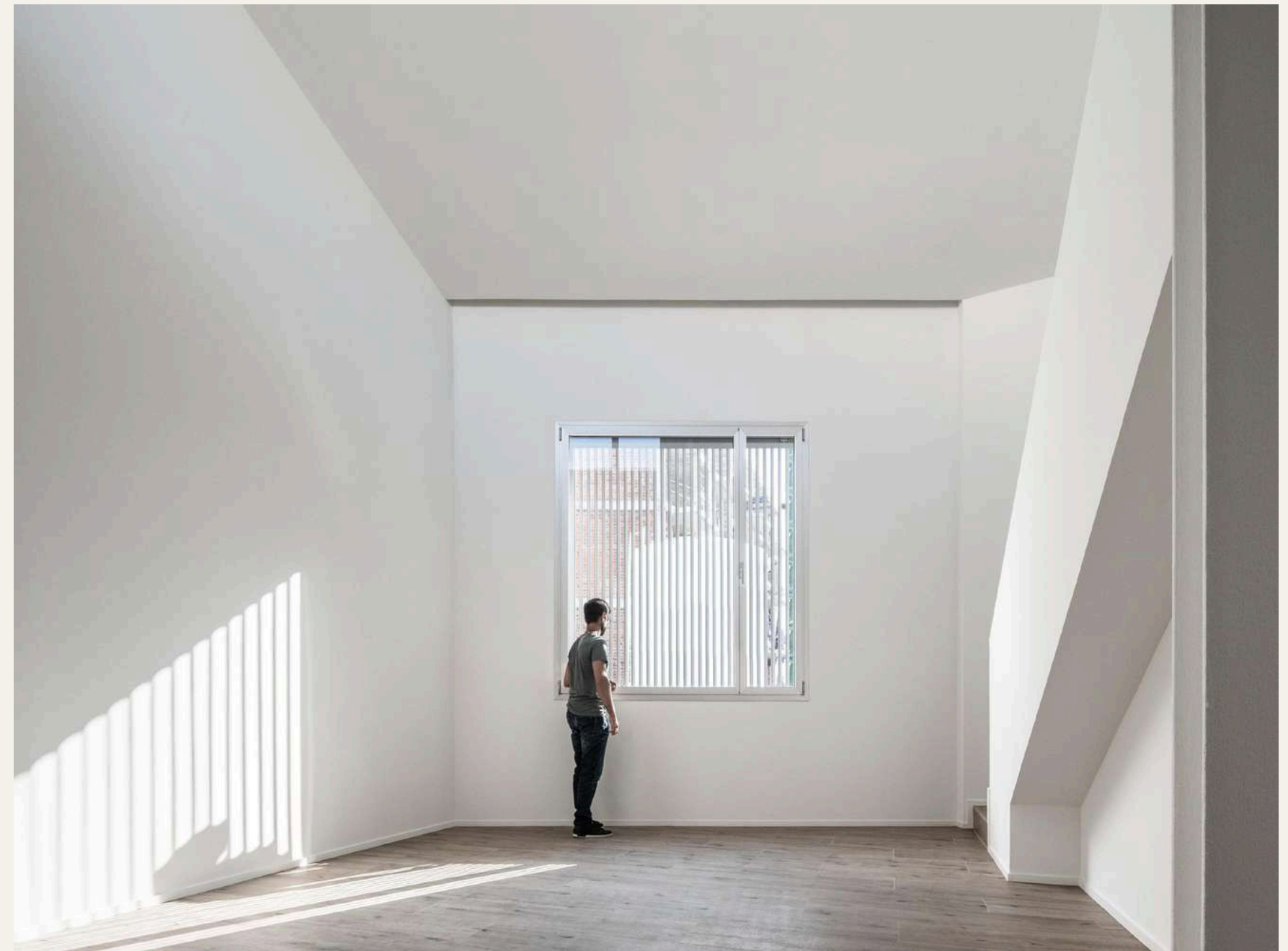


2. Merasakan skala

Ketika seseorang berdiri di dalam ruang dengan plafon yang sangat tinggi, tubuh dapat membuat ruang tersebut terasa besar, monumental, atau jauh.

Sebaliknya, plafon yang lebih rendah dapat memberikan pengalaman ruang yang lebih intim atau dekat.

Tubuh menjadi referensi skala untuk memahami ukuran lingkungan.



3. Memahami kenyamanan melalui gerakan

Ketika berjalan di antara dua furnitur, pengguna akan secara langsung memperkirakan apakah jaraknya:

- cukup untuk berjalan,
- terlalu sempit,
- mengharuskan tubuh berbelok,
- atau bahkan menghambat gerakan.

Jadi, kenyamanan sirkulasi tidak hanya dipahami secara visual, tetapi dirasakan melalui gerakan tubuh.



Conclusion

Teori	Fokus utama	Inti pemahaman
Gestalt	Organisasi visual	Manusia mempersepsikan elemen ruang sebagai suatu keseluruhan yang terorganisasi.
Affordance	Kemungkinan tindakan	Karakter ruang memberikan petunjuk mengenai tindakan yang dapat dilakukan pengguna.
Embodied Perception	Tubuh & pengalaman sensorimotor	Persepsi ruang terbentuk melalui keterlibatan tubuh, gerakan, dan pengalaman sensorimotor.





Terimakasih
Any Quetions?