

2. LANDASAN KONSEPTUAL DAN ASUMSI

2.1. Tinjauan Tentang Pameran

2.1.1. Pengertian Pameran

Dalam bahasa Inggris ada tiga kata yang mewakili pengertian pameran, yaitu : *fair*, *exhibition*, dan *exposition*.

✍ *Fair* : Festival pameran; pesta rakyat; pekan raya budaya yang memamerkan berbagai macam hasil produksi keunggulan tiap daerah yang diadakan setiap satu tahun sekali.¹⁵

✍ *Exhibition* : Bisa juga disebut *Trade Show* yang artinya bagian dari promosi bisnis perdagangan yang menuntut standar tinggi untuk memamerkan produk spesial, seperti promosi penjualan dan produk *lauching* ¹⁶

Istilah yang sering dipakai adalah *exhibition* atau *trade show*.
Persamaan kata dari *exhibition* adalah *exposition*.

✍ Pameran : Suatu kegiatan produksi barang dan jasa yang menunjang kemajuan dan peningkatan perkembangan perekonomian perusahaan. Sebagai media promosi yang paling efektif untuk menyampaikan informasi tentang produk baru untuk menciptakan *trend* baru pada masyarakat melalui riset dan persiapan yang matang membuat pameran dapat diterima sebagai pusat informasi produk terbaru.¹⁷

2.1.2. Jenis Stan Pameran

Stan pameran terbagi dalam beberapa jenis, yaitu :

✍ *Small Exhibits*

Stan Standar pada *trade show* memiliki standar ukuran luas 37 m², sesuai dengan ketentuan *Internasional Exhibitors Association*. Fasilitas stan standar hanya disediakan satu atau dua meja untuk menaruh barang dagangan, dua kursi, menggunakan *modular systems* untuk konstruksi dasar dan tidak banyak

¹⁵ The Webster Reference Dictionary Of The English, op.cit., hlm. 353.

¹⁶ Lawson, Fred, Conference, Convention and Exhibition Facilities, hlm. 57.

¹⁷ Asosiasi Perusahaan Pameran Indonesia, ASPERAPI, Buku Panduan Keanggotaan, hlm. 1.

menaruh poster di dinding. Stan ini hanya mengandalkan lalu lalang pengunjung yang melewati stannya. Biasanya yang memakai stan standar adalah perusahaan kecil yang belum terkenal namanya, karena pertimbangan biaya.¹⁸

✍ *Medium Exhibits*

Stan pameran dengan ukuran menengah (stan *improve*) memiliki ukuran standar luas 148 m². Stan ini lebih besar ukurannya dari stan standar. Jenis produk yang dipamerkan lebih banyak. Fasilitas yang didapat pada stan *improve* lebih banyak dari stan standar, termasuk ada area demo produk, meja *dealing*, meja *reception*, gudang, dan lain-lain. Untuk penggunaan konstruksinya sama dengan stan standar, hanya material yang dipakai lebih beragam. Desainer yang merancang stan ini lebih memiliki keleluasaan jangkauan untuk menuangkan ide dan memberi *point interest* untuk menarik para pengunjung. Pada stan ini sudah memperhatikan pentingnya desain interior.¹⁹

✍ *Large Exhibits*

Stan pameran dengan ukuran besar (stan spesial) memiliki luas 149 m²-371 m² atau bahkan lebih besar lagi. Untuk ukuran stan ini tidak ada standarnya, karena luas stan tergantung keinginan klien. Stan bisa dibuat satu lantai saja atau dua lantai (*double deck*). Fasilitas yang didapat pada stan spesial lebih banyak dari stan *improve*, adanya area demo produk dengan duduk (*sit-down demonstration*) atau dengan mengadakan pertunjukan (*presentation area*), untuk lantai dua bisa digunakan untuk ruang pertemuan (*conference*), meja *dealing* bisa lebih dari satu, meja *reception*, dan lain-lain. Untuk penggunaan konstruksinya bebas, biasanya melalui pemesanan khusus. Faktor kesulitan desain lebih rumit, karena luasan ruang yang cukup luas membuat kebutuhan ruangnya lebih banyak.²⁰

¹⁸ Konikow, Robert B., *Exhibit Design : The Graphics of Trade Show Communication*, New York : PBC International, hlm. 15.

¹⁹ Ibid., hlm. 51.

²⁰ Ibid., hlm 91.

2.2. Tinjauan Tentang Citra Sebuah Produk

2.2.1. Citra

Citra merupakan gambar rekaan yang ditimbulkan oleh daya khayal seorang seniman pada khususnya dan setiap orang pada umumnya. Citra adalah buah hasil penginderaan, pengamatan, kesan dan daya khayal yang dipadukan secara tepat. Tidak akan dapat dihasilkan karya seni tanpa kemampuan si seniman untuk menimbulkan citra-citra yang mengandung apresiasi pada penerima.²¹

Pengertian citra adalah suatu kesan penghayatan yang menangkap arti bagi seseorang, jadi citra sebenarnya hanya menunjuk pada suatu “gambaran” (*image*). Contohnya bila kita melihat rumah yang megah, mewah dan besar tentulah menglambangkan kemegahan juga, secara langsung menggambarkan keadaan penghuni rumah tersebut. Dan gubuk reot adalah citra yang langsung menggambarkan keadaan penghuni miskin yang serba reot juga keadaannya. Citra lebih menyangkut derajat dan martabat manusia.²²

2.2.2. Produk

2.2.2.1. Pengertian Produk

Pengertian produk adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan kepasar untuk mendapatkan perhatian, dibeli, dipergunakan, atau dikonsumsi dan yang dapat memuaskan keinginan kebutuhan.²³

Secara tidak langsung lingkungan ikut berkembang mengikuti perkembangan bisnis penjualan yang bergerak dengan cepat. Fungsi, strategi penjualan, pameran, dan elemen visual ikut bekerja sama untuk kesuksesan produk dagangan.²⁴

²¹ Ensiklopedi Indonesia Edisi 2, Jakarta : Ichtiar Baru – Van Hoeve, 1980, hlm. 680.

²² Mangunwijaya, Y.B., Wastu Citra, Jakarta : P.T. Gramedia, 1992, hlm. 31.

²³ Kotler, Philip, & Armstrong, Gary, Dasar-Dasar Pemasaran Edisi Bahasa Indonesia, Jakarta : Prenhallindo, 1996, hlm. 274.

²⁴ Vilma Barr, & Charles E. Broudy, IAI, Design to Sell : A Complete Guide to Retail Store Planning and Design, McGraw-Hill Book Company, hlm. 1.

2.2.2.2. Jenis Produk

Produk mencakup secara fisik, jasa, orang, tempat, organisasi dan ide. Produk mencakup lebih dari sekedar barang berwujud (dapat dideteksi panca indera). Produk dibagi menjadi dua bagian, yaitu :²⁵

- ✍ Produk konsumen dibagi menjadi tiga bagian, yaitu : produk sehari-hari, produk *shopping*, dan produk yang tidak dicari. Produk konsumen adalah produk yang dibeli oleh konsumen akhir untuk konsumsi pribadi.
- ✍ Produk industri dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu : produk industri bahan dan suku cadang, produk industri barang modal, dan produk industri perlengkapan dan jasa. Produk industri adalah barang yang dibeli untuk diproses lebih lanjut atau untuk dipergunakan dalam menjalankan bisnis.

2.3. Tinjauan Tentang Unsur Visual

2.3.1. Unsur Visual

Visual adalah sesuatu yang dapat dilihat. Melihat sesuatu belum tentu menimbulkan pengertian. Penglihatan itu tidak disusul dengan pengertian akan artinya benda-benda serta pemandangan yang berada dimukanya. Untuk mencapai pengertian, maka orang harus sengaja meresapkan apa yang dilihatnya keotaknya, dimana terdapat pusat syaraf yang menghasilkan pengertian. Pengertian ini berhenti pada identifikasi benda-benda itu menurut wujudnya.²⁶

Yang pertama kali mempengaruhi konsumen tertarik untuk masuk kedalam *retail* atau pameran adalah karena melihat keadaan dan suasananya. Hal itu bisa tercipta melalui keseimbangan tiap unsur yang ada dari desain *retail* atau pameran dalam membantu penampilan produk. Mengerti apa yang diinginkan konsumen dan memberikan lebih dari yang mereka kira. Pada kenyataannya, sebuah desain dan desainer adalah jembatan untuk mewujudkan unsur visual melalui informasi tentang data-data sejarah produk dan pangsa pasar kedalam fungsi, penerapan dan estetika untuk membuat *retail* atau pameran menjadi menyenangkan dan nyaman.²⁷

²⁵ Kotler, Philip, & Armstrong, Gary, Ibid., hlm. 276-277.

²⁶ Soelarko, R.M, Prof., Dr., Audio Visual, Bandung: Binacipta, 1998, hlm. 1-2.

²⁷ Joseph Weishar, Design for Effective Selling Space, McGraw-Hill, Inc, 1992, hlm. 6.

2.3.2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Unsur Visual

Pada kenyataannya, setiap orang dalam mengenali ciri-ciri (yang kemudian menimbulkan *visual image*) tidaklah sama, itu karena dipengaruhi oleh pengalaman subyektif orang tersebut. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi unsur visual pada bangunan adalah :²⁸

✍ Berdasarkan ingatan

Manusia melihat prototip atau stereotip dari bentuk-bentuk bangunan dengan ciri kelompoknya masing-masing yang pernah dilihat. Ini menimbulkan citra (*image*) tertentu untuk kelompok bangunan tersebut, sehingga ada yang berpendapat bahwa kalau bangunan berfungsi seperti itu akan dibangun, maka bentuknya harus seperti itu. Misalnya, masjid dari jaman dahulu sampai sekarang hampir selalu dibuat dengan kubah ditengah. Padahal, pada jaman dahulu kubah dibuat dengan tujuan untuk mendapat bentangan atap yang luas dari bahan batu susun, karena cara lain belum ditemukan.

✍ Berdasarkan reaksi emosi (kesan)

Manusia dalam kegiatannya sehari-hari banyak melihat dan mengalami. Ini memberikan kepada suatu penangkapan secara sadar atau tidak sadar akan makna dari bentuk dan garis yang dilihatnya. Misalnya, ia melihat tanah lapang yang luas dan tenang membuat garis horisontal. Maka, garis horisontal memberikan kesan tenang, santai, istirahat, tidur seperti terlihat pada bentuk kursi malas, bangku panjang dan tempat tidur.

✍ Berdasarkan penyajian fungsional

Telah dijelaskan bahwa dengan penyajian fungsi yang jelas dan mudah dimengerti dapat dicapai karakter. Karena karakter bangunan sekarang tidak hanya didasarkan ingatan manusia atau bentuk-bentuk yang sudah ada. Maka kita dapat menyimpulkan bahwa karakter bangunan dapat timbul dari pemakaian. Bentuk-bentuk dan garis-garis dengan ukuran dasar yang sesuai dengan fungsinya.

2.3.3. Unsur-Unsur Visual Pada Stan Pameran

Untuk mengenal suatu benda, kita memerlukan suatu ciri tertentu dari benda tersebut, sedangkan ciri-ciri adalah tanda-tanda khas yang membedakan sesuatu dari lainnya. Untuk mencapai karakter tertentu diperlukan tanda-tanda. Untuk menggambarkan sesuatu dalam angan-angan kita, dan gambaran itu diharapkan dapat menghadirkan penafsiran sesuai dengan yang kita harapkan untuk dapat dipahami orang lain.²⁹ Tanda digunakan untuk membentuk sebuah karakter, melalui logo, model tampilan tertentu, warna dan desain tampilannya dapat memberikan suatu gambaran tentang perusahaan pemilik logo tersebut.³⁰

Penggabungan unsur-unsur visual untuk membentuk sebuah karakter harus diorganisir dengan benar, dalam pengertian lain pengorganisasian ini disebut juga dengan desain, desain: pola, istilah ini digunakan untuk memberi pola atau bentuk tanda-tanda dan mengarahkan obyek atau benda-benda pada tanda. Menggunakan bentuk, ukuran, warna dan sebagainya dengan tujuan menghasilkan arti dan emosi yang diinginkan.³¹

Unsur-unsur visual merupakan persepsi yang telah dibentuk oleh desainer. Untuk menunjukkan unsur-unsur visual cenderung beragam dan luas menurut manfaatnya. Dengan demikian apa saja unsur-unsur visual yang harus diorganisir adalah tergantung konteks dari tiap kasus.³²

2.3.3.1. Garis

Sebuah titik yang perluas akan menjadi sebuah garis. Tidak seperti titik yang statis tanpa arah, sebuah garis dapat menyiratkan gerakan, arah dan pertumbuhan. Karakter visual sebuah garis tergantung dari persepsi kita terhadap perbandingan panjang dan lebarnya, konturnya dan tingkat kontinuitasnya.³³

Garis lurus menunjukkan tarikan yang terjadi antara dua buah titik. Karakter penting sebuah garis lurus adalah arahnya. Garis horisontal mewakili

²⁸ Ishar, HK, *Pedoman Umum Merancang Bangunan*, Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 1995, hlm. 126.

²⁹ Berger, 1992, hlm. 136

³⁰ Ibid.

³¹ Ibid., hlm.194.

³² Fieldman, Arnold, Pile J.F., A. Wilson F., *Interior Design*, New York : Elseiver Holland Inc., 1971, hlm. 166.

unsur stabilitas, ketenangan, atau bidang datar dimana kita berdiri atau bergerak. Kebalikannya garis vertikal mengekspresikan keadaan setimbang dengan gaya gravitasi. Garis diagonal deviasi dari garis horisontal dan vertikal, menunjukkan adanya gerak dan secara visual tampak aktif dan dinamis. Garis lengkung cenderung mengekspresikan gerak yang halus. Lengkungan kecil mengekspresikan keinginan bermain, energi atau pola-pola pertumbuhan biologis.³⁴

Garis adalah elemen penting dalam pembentukan konstruksi visual. Tanpa garis kita tidak dapat membuat bentuk. Karakteristik itulah yang membuat kita dapat mengenali sebuah benda. Garis-garis menunjukkan batas tepi suatu wujud dan memisahkannya dari ruang di sekelilingnya. Selain menentukan rupa, garis-garis dapat menegaskan adanya pinggiran bidang dan sudut-sudut benda yang bervolume. Garis juga dapat digunakan untuk menciptakan tekstur dan pola-pola permukaan suatu bentuk.³⁵ Dalam proses desain, garis digunakan hanya sebagai alat pengatur untuk mengekspresikan hubungan dan membentuk pola-pola antara elemen-elemen desain.

2.3.3.2. Bentuk

Bentuk adalah terminologi yang kita gunakan untuk menjelaskan kontur dan struktur keseluruhan dari suatu volume. Bentuk spesifik suatu volume ditentukan oleh bentuk-bentuk dan interrelasi antara garis-garis dan bidang-bidang yang membentuk batas-batas volume tersebut.³⁶ Semua seni manusia adalah seni perpaduan. Itu adalah pekerjaan membuat bentuk, bukan menciptakan benda. Semua unsur telah tersedia. Pekerjaan ini hanya merupakan pemasangan atau pengaturan unsur-unsur itu, dan memperkenalkan kepada orang lain sebagai bentuk karya tersendiri.³⁷

Untuk mencapai sesuatu yang menarik dilihat, maka dalam menggabungkan unsur-unsur bentuk tertentu haruslah tepat. Hal itu mencakup

³³ Ching, Francis D.K., *Ilustrasi Desain Interior* (trans) Ir. Paulus Hanoto Adjie, Jakarta : Erlangga, 1996, hlm. 94.

³⁴ *Ibid.*, hlm. 95.

³⁵ *Ibid.*, hlm. 96.

³⁶ *Ibid.*, hlm. 100.

suatu hubungan dari bentuk-bentuk yang sama memiliki suatu nilai yang lebih besar dibanding nilai yang dihasilkan hubungan bentuk-bentuk yang tidak sama.³⁸

Ada beberapa macam penampilan yang ditimbulkan dari bentuk bangunan yang menggunakan struktur:³⁹

✍ Bila struktur ditonjolkan, berarti bangunan menampilkan garis-garis struktur tegak dan datar sehingga kesan bangunan menjadi kokoh.

✍ Bila struktur disembunyikan, bahan penutuplah yang memberi kesan.

Berikut ini adalah tentang kesan yang ditimbulkan oleh bentuk, yaitu :⁴⁰

✍ Eksklusif. Bentuk yang berhubungan dengan tema eksklusif biasanya berciri kemutakhiran, kewibawaan, dan biasanya dengan menggunakan bentuk-bentuk sederhana, paling sempurna dan dari bentuk geometri, seperti lingkaran, persegi, segitiga, untuk bentuk wajik dan oval lebih terkesan anggun. Kesan ini menampilkan bentuk desain dengan sedikit elemen yang sudah terpilih berulang-ulang secara teratur, untuk menciptakan kesatuan pola yang menggabungkan kesederhanaan juga terkesan lapang dan teratur.

✍ Klasik. Untuk mendukung kesan klasik, maka dipilih bentuk-bentuk monumental, sederhana dan menghindari ornamen. Bahan-bahan natural berperan penting dalam bentuk ini. Dalam arsitektur pintu gerbang horisontal, ditopang pilar-pilar vertikal dan dihiasi pedimen segitiga, menciptakan keseimbangan yang memuaskan, dan rasa kekuatan bertenaga pada keseluruhan bentuk.

✍ Modern. Bentuk ini biasanya dihubungkan dengan bentuk-bentuk sederhana dan kaku. Pola sederhana berciri keteraturan, sederhana dan kerapian geometri. Desain ini menampilkan hubungan khusus bagi perpaduan yang seimbang antara latar depan dan latar belakang, warna dan bentuk. Desain moderen dihubungkan dengan bentuk-bentuk yang halus, tanpa tekstur, fungsional, teliti dan mengkilap. Penekanan pada bentuk horisontal, vertikal,

³⁷ Taylor, John F.A., *Design and Expression In Visual Art*, New York : Dover Publication Inc., 1964, hlm. 11-12.

³⁸ Ibid., hlm. 77.

³⁹ Sutedjo, Suwondo B., *Dipl., Ing., Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur*, Jakarta: Penerbit Djambatan, 1985, hlm. 23.

⁴⁰ Berry, Susan, & Martin, Judy, *Designing With Colors*, London : B.T. Batsford Limited, 1991, hlm. 80-113.

diagonal, serta bentuk sederhana yang sempurna dari persegi, lingkaran dan segitiga.

- ✍ Popular. Citarasa populer cenderung kepada suatu yang ramai dan semarak. Bentuk sederhana pada warna menyala dan datar.
- ✍ Tradisional. Bentuk dan warna abad pertengahan selalu memberikan kesan tradisional, seperti bentuk bendera, *banner*, perisai, buah plum, pita, gulungan dan lipatan kertas.

2.3.3.3. Warna

Warna, seperti juga rupa bentuk dan tekstur, adalah sifat dasar visual yang dimiliki oleh semua bentuk. Kita dikelilingi oleh warna dalam tatanan lingkungan. Meskipun demikian, warna yang tampak pada benda bersumber pada cahaya yang menyinarinya sehingga memperhatikan adanya bentuk dan ruang. Warna mempunyai bobot pandang sebuah bentuk.⁴¹ Dengan demikian warna berperan besar bagi eksistensi suatu benda dalam sebuah lingkungan atau ruang. Pengertian lain tentang posisi warna diantara elemen visual yang lain, suatu persetujuan umum dari elemen visual seni dan desain (bentuk, *tone*, tekstur, dan sebagainya). Warna adalah elemen yang lebih langsung mempengaruhi ingatan emosi kita.⁴²

Warna memiliki pengaruh yang kuat dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah, di kantor, dan ditoko. Karena warna dapat mencerminkan suasana hati dan pikiran, sifat dan tingkah laku seseorang. Yang sedih jadi gembira, dari kebingungan menjadi kejelasan, dari ketakutan menjadi percaya diri. Warna juga digunakan untuk meredam emosi dan menciptakan suasana yang berbeda. Melalui penglihatan warna dapat menunjukkan akibat dari kenyataan. Warna dapat dipakai untuk mengubah dimensi ruang tampak nyata, membuat ruangan yang tinggi menjadi rendah, atap yang rendah menjadi tinggi, membuat ruangan yang sempit menjadi lapang. Permainan warna dapat membantu membangun imajinasi, meningkatkan minat, untuk menarik dan menangkap perhatian.⁴³

⁴¹ Ching, Francis D.K., op.cit., hlm. 106.

⁴² Mujitha, Nirnama I, Yogyakarta : Fakultas Seni ISI, 1985.

⁴³ Geck, Francis J., Interior and Decoration, Iowa : WM. C. Brown Company Publishers, 1977, hlm. 11.

Kesan warna dapat memberikan arti yang berbeda-beda pada obyek. Seperti warna yang cerah dapat mengartikan muda, musim semi, dan terlihat feminim. Warna yang gelap berhubungan dengan umur kehormatan atau kekuasaan. Ini adalah contoh kesan yang timbulkan oleh pengaruh penggunaan warna :⁴⁴

- ✍ Merah : memberikan kesan riang gembira, bisa juga marah dan benci. Berhubungan dengan pertempuran, darah, api, kehangatan. Biasanya banyak dipakai digereja untuk memberikan kesan megah dan agung. Dalam sejarah, merah menggambarkan kemenangan, kekuasaan, keagungan dan kemegahan.
- ✍ Kuning : memberikan kesan keceriaan, cerah, gembira, bercahaya, dan bijaksana. Contoh nyata adalah sinar matahari. Warna kuning yang pertama dan lebih cepat menyita perhatian.
- ✍ Orange : memberikan kesan ringan, panas, tenang, harapan, dan keberanian. Warna orange terbuat dari campuran warna merah dan kuning. Orange menjadi warna kebanggaan (keangkuhan) dan ambisi.
- ✍ Coklat : menimbulkan kesan hangat, ksatria, tetapi juga bisa menjadi suram. Warna coklat yang mantap akan membuat suasana ruangan menjadi damai dan tenang.
- ✍ Ungu : terkesan misterius, anggun, kekuasaan dan memiliki kekuatan makna keagamaan. Warna ini biasanya dipakai ketika berkabung. Ungu adalah warna bayangan.
- ✍ Hijau : terkesan ringan, tenang, segar (menyejukkan), riang gembira, dan hawa nafsu. Hijau terdiri dari campuran warna kuning dan biru. Hijau sering kali dilihat sebagai warna alam. Warna ini juga dapat mengurangi ketegangan (teduh).
- ✍ Biru : menimbulkan kesan ketenangan, keheningan dan formil. Biru digambarkan dengan langit, lautan, dan es. Warna ini selalu menjadi simbol dari kejujuran dan kemurnian.
- ✍ Abu-abu : berkesan tenang, kedamaian, formil namun masih berkesan lembut. Berikut ini adalah kesan yang ditimbulkan oleh warna, yaitu :⁴⁵

⁴⁴ Ibid., hlm. 11.

⁴⁵ Berry, Susan, & Martin, Judy, op.cit., hlm. 74-105.

- ✍ Eksklusif. Kombinasi warna eksklusif umumnya didominasi warna-warna diam dan terbatas pada dua atau tiga warna. Seperti warna coklat tanah, abu-abu netral, hitam, dan putih. Menimbulkan kehormatan, kesungguhan, dan keluasaan. Sebuah desain yang eksklusif harus dapat mencerminkan kesan tenang dan percaya diri.
- ✍ Klasik. Warna monokromatik atau susunan warna dingin yang mempunyai keformalan gaya klasik yang kuat, khususnya monokromatik hitam dan putih. Warna dominan yang mencerminkan kesan klasik adalah putih, perak dan abu-abu yang jika dipadukan dengan bentuk-bentuk sederhana akan melambangkan kemurnian. Harmoni merupakan inti dari klasikisme.
- ✍ Modern. Warnanya cenderung dihubungkan dengan kombinasi warna yang bersih dan lugas. Warna-warna yang tajam dengan penekanan warna merah, kuning, hijau, dan biru dengan kombinasi hitam, putih atau perak yang dibatasi dalam pembagian bentuk geometri yang sederhana akan membentuk desain modern.
- ✍ Populer. Kombinasi warnanya berciri nakal, kurang ajar, dan menarik perhatian. Adapun warna-warnanya adalah : merah, orange, hijau, biru dan ungu yang dipisahkan dengan kontur hitam. Sehingga memberikan kesan energi, humor, dan keceriaan. Selera warna ini cenderung berubah-ubah dan dapat mengikuti *trend* sosial dan musim yang biasa menginginkan hal yang baru. Kesan ini biasa dihubungkan dengan selera golongan anak muda dan untuk hiburan.
- ✍ Romantik. Warna ini biasanya liberal, mementingkan lahiriyah, dan riang seperti merah terang, kuning, dan ungu yang merupakan warna-warna hangat pada lingkaran warna. Warna utama yang berkaitan dengan romantikisme adalah merah sensual, *pink*, ungu, dan violet. Romantikisme mempunyai beberapa sisi, yaitu : petualang dan impian yang dibangkitkan dalam paduan warna yang lembut, seperti kuning dari cahaya lilin, ungu muda dari kabut, merah jambu dari sinar matahari tenggelam dan merah tua dari anggur dan mawar.
- ✍ Tradisional. Warna yang mendukung biasanya berhubungan dengan alam, misalnya warna merah bata, coklat, dan *ocher* (coklat muda kekuningan) dari

tanah. Warna *burgundy* (merah anggur), biru *navy*, dan hijau tua akan memberi kesan tradisional, terutama bila dipadukan dengan emas dan perunggu.

2.3.3.4. Bahan

Benda alam yang dapat dibentuk dan dibuat dalam proses desain disebut bahan. Bentuk adalah desain, penentuan bahan adalah ekspresi.⁴⁶ Reaksi yang ditimbulkan oleh bahan yang kita pilih sama pentingnya dengan reaksi-reaksi garis, bidang, perbandingan ukuran dan tua mudanya warna dalam ruang. Bahan murni kayu, kaca, batu atau tekstil dari dasarnya sudah menimbulkan reaksi tersendiri. Untuk itu, dalam penentuan banyaknya penggunaan bahan pada desain harus diperhitungkan dengan cermat, agar kesan yang akan dicapai dapat berhasil.⁴⁷

Untuk pemakaian bahan secara ekspresif ada beberapa kriteria, yaitu :⁴⁸

1. Pemakaian menurut sifat-sifatnya :

- ✍ Bahan harus dipakai dengan cara sedemikian rupa, sehingga sifat-sifatnya yang asli tetap terjaga. Bukan dengan cara meniru bahan lain.
- ✍ Bahan harus digunakan dengan cara ekonomis, bukan dengan cara yang boros.
- ✍ Bahan harus dipakai dengan cara sedemikian rupa, sehingga menonjolkan keistimewaannya. Baik keistimewaan struktural maupun visual.
- ✍ Bahan harus dipakai sedemikian rupa, sehingga menjelaskan sejelas mungkin fungsinya.

2. Pemakaian bahan menurut fungsinya :

- ✍ Bahan yang dipilih harus sesuai sifatnya dengan tujuan rancangan.
- ✍ Bahan harus dipakai sedemikian rupa, sehingga sesuai dengan tujuan pemakainya.

2.3.3.5. Tekstur

Tekstur adalah kualitas tertentu suatu permukaan yang timbul sebagai akibat dari struktur tiga dimensi. Tekstur paling sering digunakan untuk

⁴⁶ Rawson, Philip, Design, Prentice Hall Inc., 1987, hlm. 10.

⁴⁷ Wilkening, Fritz, Tata Ruang, PIKA Semarang, Yogyakarta: Kanisius, 1987, hlm. 28.

⁴⁸ Ishar, HK, op.cit., hlm. 149.

menjelaskan tingkat kehalusan atau kekasaran relatif suatu permukaan. Tekstur juga dapat dipakai untuk menjelaskan karakteristik kualitas permukaan pada material-material yang mirip satu dengan lainnya, seperti : kekasaran batu, garis-garis urat kayu dan tenunan kain.⁴⁹

Tekstur adalah segala sesuatu yang dapat diraba atau segala sesuatu yang nampaknya dapat diraba. Ada dua macam jenis tekstur, yaitu :⁵⁰

- ✍ Tekstur nyata adalah yang mempunyai nilai raba pisikal, nyata, bentul-betul dapat diraba. Misalnya : permukaan selembar kertas penghalus kayu atau besi yaitu ampelas, permukaan karung, kain wol, sutra dan permukaan kaca.
- ✍ Tekstur semu (tiruan, sintetis atau simulasi) adalah tekstur yang mempunyai nilai raba pisik halus, tetapi dibuatnya seperti nyata (*seeming textile*). Hal ini disebabkan adanya efek dekoratif dari susunan garis, pola-pola, warna-warna, serta *tone* gelap dan terang.

Tekstur dalam penerapan dan penggabungan unsur lain berperan sebagai :⁵¹

- ✍ Peredam warna kontras :

Meredam, mempengaruhi dan menetralsir paduan warna-warna yang kontras satu sama lain. Untuk itu tekstur sebagai penengahnya agar kedua warna. Merah-Hijau, Violet-Kuning, Biru-Orange (*complementary harmonice color*) tidak terlalu mencolok. Dengan demikian menjadi keselarasan baru.

- ✍ Peredam permukaan mengkilat :

Pada setiap permukaan yang sangat mengkilat dan tidak digunakan (merugikan) dalam setiap penciptaan desain, maka tekstur dapat digunakan sebagai peredamnya. Misalnya keluasaan kertas mengkilat, cahaya lampu atau sinar matahari yang sangat menyilaukan dan lain sebagainya.

Skala, jarak pandang dan cahaya adalah faktor-faktor penting yang mempengaruhi persepsi kita terhadap tekstur dan permukaan yang ditunjukkannya.⁵²

Semua material mempunyai tingkat tekstur tertentu. Tetapi, semakin halus skala pola teksturnya, akan semakin halus pula penampilannya. Bahkan

⁴⁹ Ching, Francis D.K., op.cit., hlm. 120.

⁵⁰ Mujitha, op.cit., hlm. 38.

⁵¹ Ibid., hlm. 44.

⁵² Ching, Francis D.K., op.cit., hlm. 121.

tekstur yang kasar, jika dilihat dari jarak jauh, dapat tampak relatif halus. Hanya setelah dilihat dari dekat, baru jelas kekasaran teksturnya.⁵³

Skala relatif tekstur dapat mempengaruhi penampilan dan posisi aktual suatu bidang dalam ruang. Tekstur dengan urat-urat yang mempunyai arah tertentu dapat mempertegas panjang atau lebar suatu bidang. Tekstur yang kasar dapat membuat sebuah bidang terlihat seakan-akan lebih dekat, memperkecil skalanya dan menambah bobot visualnya. Secara umum, tekstur cenderung mengisi ruang secara visual ruang dimana tekstur itu berada.⁵⁴

Penerapan suatu tekstur juga dapat menimbulkan kesan tertentu, yaitu :⁵⁵

- ✍ Eksklusif. Tekstur yang mencerminkan tema eksklusif adalah menampilkan tekstur material. Misalnya : tekstur serat kayu, kaca, kulit, bahan tenun atau logam.
- ✍ Klasik. Tekstur gaya klasik dihubungkan dengan pola dasar dari bahan yang dipakai itu sendiri. Misalnya : retakan marmer atau relief ukiran.
- ✍ Modern. Desain modern dihubungkan dengan bentuk yang halus, tanpa tekstur, fungsional, teliti dan mengkilat.
- ✍ Romantik. Tekstur ini cenderung tampak halus dan lentur. Misalnya : tenunan sutera, beludru dan sifon.
- ✍ Tradisional. Tekstur kulit, kertas, tenunan, anyaman atau rajutan, dan pola kuno. Pola-pola stabil yang berulang akan menciptakan rasa tradisional yang kuat. Khususnya bila digabungkan di dalam pola frame dan hiasan pinggir.

2.3.3.6. Pencahayaan

Cahaya adalah faktor utama yang menghidupkan ruang interior. Tanpa cahaya, tidak akan ada bentuk, warna, atau tekstur, tidak juga penampakan ruang interior itu sendiri. Oleh karena itu, fungsi pertama pencahayaan adalah menyinari bangun dan ruang suatu lingkungan interior, dan memungkinkan pemakaian melakukan aktifitas dan menjalankan tugasnya dengan kecepatan, akurasi dan kenyamanan yang tepat.⁵⁶

⁵³ Ibid.

⁵⁴ Ibid.

⁵⁵ Berry, Susan, & Martin, Judy, op.cit., hlm. 84-123.

⁵⁶ Ching, Francis D.K., op.cit., hlm. 126.

Tujuan perencanaan komposisi visual dari suatu desain pencahayaan, sumber cahaya dapat dianggap berbentuk sebuah titik, garis, bidang atau volume. Jika sumber cahaya ditutup dari pandangan kita, maka bentuk cahaya dan rupa dari permukaan yang disinari harus dipertimbangkan. apakah pola sumber cahaya standar atau bervariasi, desain pencahayaan harus seimbang dengan komposisinya, menyediakan sentuhan ritme yang tepat dan memberikan penekanan pada hal-hal yang memang penting. Pencahayaan sebagai aksentuasi dalam mendesain.⁵⁷

Ada tiga metode untuk pencahayaan untuk suatu ruang, yaitu :⁵⁸

✍ Pencahayaan umum (baur)

Pencahayaan ini menerangi ruang secara agak merata dan umumnya terasa baur. Sifat cahaya yang menyebar dapat mengurangi kesan kontras antara pencahayaan untuk kegunaan tertentu dan permukaan yang mengelilingi ruang tersebut dengan efektif. Cara ini dapat digunakan untuk mengurangi kesan bayangan, menghaluskan dan memperluas sudut-sudut ruang, serta menyediakan level pencahayaan yang memadai agar dapat bergerak dengan aman dan untuk kepentingan pemeliharaan umum.

✍ Pencahayaan lokal

Penerangan ini untuk kegunaan khusus menerangi sebagian ruang untuk penampilan tugas atau aktifitas visual tersebut. Sumber cahaya biasanya dipasang dekat dengan – di atas atau di samping – permukaan yang diterangi, sehingga memungkinkan pemakaian daya listrik lebih efisien daripada penerangan umum. Penerangan ini biasanya merupakan bagian dari penerangan langsung, dan pengaturan tingkat terang (dengan alat *'dimmer'* atau *'rheostat'*) dan arahnya selalu lebih baik. Selain membuat tugas visual lebih mudah dilihat, cara ini juga dapat menciptakan variasi dan daya tarik, partisi suatu ruang menjadi beberapa bagian, mengelilingi kelompok perabot, atau memperkuat karakter sosial suatu ruang.

✍ Cahaya aksentuasi

Bentuk dari pencahayaan lokal yang menciptakan titik fokus atau pola-pola ritme dari cahaya dan kegelapan dalam ruang. Bukan hanya berfungsi

⁵⁷ Ibid.

menyinari suatu tempat atau aktifitas tertentu, pencahayaan aksen juga dapat digunakan untuk mengurangi kesan monoton dari penerangan umum, menonjolkan keistimewaan ruang tersebut, atau menerangi obyek seni atau benda koleksi berharga lainnya.

2.4. Tinjauan Tentang Penataan Stan Pameran Terhadap Desain Interior

2.4.1. Penataan Stan Pameran

Pengertian penataan stan pameran adalah proses pengaturan atau cara menata ruang pamer atau tempat memamerkan produk dengan maksud untuk memperlihatkan kelebihan atau keunggulan hasil karya seni, hasil produksi dan sebagainya.

Promosi produk baru yang menarik dan berinovasi memerlukan *display* untuk memperkenalkan kepada konsumen, salah satunya melalui pameran. *Display* yang menarik dan sesuai dengan produk yang ditampilkan, sering kali dapat menarik minat konsumen untuk membelinya.⁵⁹

Penataan yang sesuai antara produk dan *display* secara tidak langsung dapat membuat tampilan keseluruhan produk menjadi spesial. Misalnya membuat luas suasana, menampilkan *display* yang unik dan tanda-tanda atau logo-logo yang sesuai dapat menciptakan atmosfer atau suasana elegan pada ruang.⁶⁰

2.4.2. Desain Interior

Interior desain adalah karya seni yang mengungkapkan dengan jelas dan tepat tata kehidupan dari suatu masa melalui media ruang. Desain interior mempunyai jangkauan yang luas, mencakup semua unsur-unsur keindahan dari berbagai macam aspek, sehingga pada akhirnya memberikan kepuasan fisik dan spiritual bagi si penghuni atau dengan kata lain yaitu bahwa desain interior haruslah dapat memenuhi berbagai kebutuhan penghuni secara memuaskan.⁶¹

⁵⁸ Ibid., hlm. 127-129.

⁵⁹ Cohan, Linda, & Robinson, Joseph, A Practical Guide to Visual Merchandising, USA : JohnWiley & Sons Inc., 1984, hlm. 46.

⁶⁰ Ibid., hlm. 47.

⁶¹ Suptandar, J. Pamudji, Disain Interior Pengantar Merencana Interior Untuk mahasiswa Disain dan Arsitektur, Jakarta : Djambatan, 1999, hlm. 11.

Pengertian desain adalah suatu sistem yang berlaku untuk segala macam jenis perancangan dimana titik beratnya adalah melihat sesuatu persoalan tidak secara terpisah atau tersendiri, melainkan sebagai suatu kesatuan dimana satu masalah dengan lainnya saling kait-mengkait.⁶²

Desain Interior melibatkan pemilihan elemen-elemen desain dan penyusunannya dalam ruang tertutup untuk memenuhi fungsi, estetika, kebutuhan dan keinginan-keinginan tertentu. Tata letak elemen-elemen ini dalam ruang meliputi langkah-langkah pembuatan pola. Tidak ada satu elemen pun yang berdiri sendiri. Dalam suatu pola desain, semua bagian, elemen, atau potongannya bergantung pada hasil akhir, fungsi dan manfaat visual satu sama lain. Hubungan visual yang terbentuk antara unsur-unsur desain interior dalam ruang memerlukan prinsip-prinsip desain sebagai pedoman untuk memperoleh cara-cara yang mungkin untuk menyusun elemen-elemen desain itu menjadi pola-pola yang jelas. Prinsip-prinsip ini dapat membantu mengembangkan dan mempertahankan kesan keteraturan visual diantara elemen-elemen desain suatu ruang. Prinsip-prinsip desain tersebut meliputi : proporsi, skala, keseimbangan, harmoni, kesatuan, irama, dan penekanan.⁶³

2.4.2.1. Proporsi (*propotion*)

Proporsi menyangkut suatu bagian dengan bagian yang lain atau dengan keseluruhannya, atau antara satu obyek dan obyek lainnya. Hubungan ini dapat membentuk suatu besaran, kuantitas atau tingkatan.⁶⁴

Sistem proporsi sering disebut dengan “proporsi ideal” (*golden section*) oleh orang Yunani kuno. Proporsi ideal ini mendefinisikan hubungan yang unik antara dua bagian yang kecil dan yang besar adalah sama dengan rasio dari bagian yang besar terhadap keseluruhan.⁶⁵ Masalah proporsi merupakan salah satu pertimbangan visual yang penting kaitannya dengan perbedaan dimensi relatif mencolok pada suatu benda. Proporsi akan tampak benar pada situasi tertentu jika

⁶² Ibid., hlm. 12.

⁶³ Ching, Francis D.K., op.cit., hlm. 130.

⁶⁴ Ibid., hlm. 131.

⁶⁵ Ibid., hlm. 132.

kita merasakan bahwa elemen-elemen atau karakteristik yang ada tidak terlalu sedikit atau terlalu banyak.⁶⁶

2.4.2.2. Skala (*scale*)

Prinsip desain mengenai skala berkaitan dengan proporsi ukuran relatif dari benda-benda.⁶⁷ Skala visual merujuk kepada besarnya sesuatu yang tampak ketika diukur terhadap benda-benda lain disekitarnya. Jadi, skala suatu obyek seringkali merupakan pembandingan yang kita buat berdasarkan ukuran relatif atau yang telah kita ketahui dari elemen-elemen lain yang berdekatan atau berada disekitarnya. Benda tersebut dapat dikatakan berskala kecil, jika diukur dengan membandingkan terhadap benda-benda lain yang umumnya jauh lebih besar ukurannya. Juga bila keadaan sebaliknya.⁶⁸

Permasalahan skala dalam ruang interior tidak terbatas pada satu set hubungan saja. Elemen-elemen interior selalu dapat berkaitan dengan seluruh ruang, terhadap satu sama lainnya dan terhadap orang yang memakai ruang tersebut. Bukan hal luar biasa apabila beberapa elemen mempunyai hubungan skala yang normal dan teratur, walaupun mempunyai perkecualian jika dibandingkan dengan elemen-elemen lain. Elemen yang berskala tidak biasa tersebut biasanya digunakan untuk menarik perhatian atau menciptakan dan menegaskan titik fokus tertentu.⁶⁹

2.4.2.3. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan didasari dari teori persamaan. Kalau benda yang besar berada disisi kanan, maka benda yang sama besar juga harus berada disisi kiri untuk keseimbangan komposisinya. Benda yang besar dapat diseimbangkan dengan beberapa benda yang kecil. Beberapa warna lembut berada didalam ruang yang besar dapat diseimbangkan dengan satu bagian kecil warna cerah, karena kekuatan dari warna yang cerah dapat menggantikan posisinya yang kecil menjadi

⁶⁶ Ibid., hlm. 133.

⁶⁷ Ibid., hlm. 136.

⁶⁸ Ibid., hlm. 137.

⁶⁹ Ibid., hlm. 139.

menarik (aksen). Kalau warna cerah itu dibuat besar, maka akan menutupi (menindas) warna pastelnya.⁷⁰

Ruang-ruang interior dan elemen-elemen didalamnya seperti dinding yang mengelilingi, perabot, lampu-lampu, dan aksesoris lainnya sering mengandung campuran dari bentuk, ukuran, warna dan tekstur. Karakteristik tersebut, sejalan dengan faktor-faktor lokasi dan orientasi, menentukan bobot visual masing-masing elemen dan daya tariknya dalam lingkup pola ruang secara keseluruhan.⁷¹

Beberapa karakter yang akan meningkatkan atau menambah bobot visual suatu elemen dan dapat menarik perhatian adalah :⁷²

- ✍ Rupa bentuk yang tak beraturan atau kontras
- ✍ Warna-warna terang dan tekstur yang kontras
- ✍ Dimensi-dimensi yang besar dan proporsi yang unik
- ✍ Detail-detil penghias

Persepsi kita terhadap suatu ruang dan komposisi elemen-elemennya akan berubah pada saat kita menggunakannya dan bergerak didalam ruangan. Perspektifnya bervariasi seperti halnya arah titik pandang yang berpindah-pindah. Keseimbangan visual diantara elemen-elemen dalam ruang harus dipertimbangkan secara tiga dimensi dan harus mampu mengimbangi perubahan-perubahan yang terjadi sejalan dengan waktu dan pemakaiannya.

Ada tiga macam bentuk keseimbangan, yaitu :⁷³

- ✍ Simetri, umumnya merupakan hasil dari suatu keseimbangan yang tenang dan stabil dan langsung terlihat, khususnya jika berorientasi pada sebuah bidang datar. Tergantung dari hubungan spasialnya, suatu susunan yang simetri dapat menegaskan bagian pusatnya atau memperdalam perhatian pada ujung garis sumbunya. Simetri adalah alat yang sederhana namun sangat ampuh untuk membuat keteraturan visual. Jika terlalu dipaksakan, simetri dapat menimbulkan kekakuan pada ruang interior. Simetri yang total sering kali kurang diminati atau sukar dicapai, karena kendala fungsi atau lingkungan.

⁷⁰ Cohan, Linda,& Robinson, Joseph, hlm. 67.

⁷¹ Ching, Francis D.K., op.cit., hlm. 140.

⁷² Ibid., hlm. 141.

⁷³ Ibid., hlm. 142-145.

- ✍ Radial, merupakan hasil dari susunan elemen-elemen disekitar suatu titik pusat. Bentuk ini menghasilkan komposisi yang memusat yang menekankan latar tengah sebagai titik fokusnya. Elemen-elemennya dapat berfokus kearah dalam menuju titik pusatnya, keluar dari pusatnya atau hanya sekedar ditempatkan disekitar salah satu elemen sentral.
- ✍ Asimetri, didefinisikan sebagai tidak adanya korelasi dalam ukuran, rupa, warna atau posisi relatif antara elemen-elemen dalam suatu komposisi. Komposisi ini menggunakan elemen-elemen yang tidak sama. Untuk dapat memperoleh keseimbangan yang terlihat atau tersembunyi, suatu komposisi asimetri harus memperhitungkan bobot atau gaya visual dari masing-masing elemen dan menggunakan prinsip keseimbangan dalam susunannya. Keseimbangan ini tidak terlihat sejelas simetri, dan sering secara visual lebih aktif dan dinamis. Karena mampu mengekspresikan gerak, perubahan, bahkan antusiasme. Juga lebih fleksibel daripada simetri dan dapat lebih mudah beradaptasi terhadap berbagai kondisi fungsi, ruang dan lingkungan.

2.4.2.4. Harmoni

Harmoni dapat didefinisikan sebagai keselarasan atau kesepakatan yang menyenangkan dari beberapa bagian atau kombinasi beberapa bagian dalam satu komposisi. Jika keseimbangan mencapai kesatuan melalui tata letak elemen-elemen yang mirip satu sama lain maupun yang berbeda, prinsip harmoni meliputi pemilihan dengan cermat elemen-elemen yang mendapat perlakuan yang sama atau karakter sama seperti rupa bentuk, warna, tekstur atau material. Pengulangan dari perlakuan yang sama akan menghasilkan kesatuan dan keserasian visual diantara elemen-elemen didalam suatu tatanan interior.⁷⁴

Harmoni, jika terlalu dipaksakan dalam penggunaan elemen-elemen dengan aspek yang sama, dapat menghasilkan komposisi dengan suatu kesatuan tetapi tanpa daya tarik. Keragaman, dilain pihak jika dilakukan secara berlebihan hanya demi daya tarik semata dapat menimbulkan kekacauan visual. Dengan kombinasi yang baik dan artistik antara keteraturan dan kebebasan dengan

⁷⁴ Ibid., hlm. 145.

kesatuan dan keragaman akan menghidupkan kesan harmoni dan menciptakan daya tarik dalam suatu tatanan interior.⁷⁵

2.4.2.5. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah metode untuk mengatur sejumlah elemen yang tidak sama dengan menyusunnya dalam jarak yang berdekatan satu sama lain. Kita cenderung memahami pengelompokan tersebut sebagai satu entitas tersendiri yang terpisah dari elemen-elemen lain yang letaknya agak jauh. Untuk memperkuat kesatuan visual dari suatu komposisi, kontinuitas suatu garis atau kontur dapat dibuat diantara rupa bentuk elemen-elemen tersebut.⁷⁶

Prinsip keseimbangan dan harmoni dalam mencapai kesatuan tidak mengesampingkan usaha mengejar variasi dan daya tarik. Bahkan, dalam usaha mencapai keseimbangan dan harmoni, elemen-elemen dan karakteristik yang bervariasi ini sengaja dimasukkan kedalam pola-polanya.⁷⁷

2.4.2.6. Irama (*Rhythm*)

Prinsip desain dari irama didasarkan pada pengulangan elemen-elemen dalam ruang dan waktu. Pengulangan ini tidak hanya menimbulkan kesatuan visual tetapi juga membangkitkan suatu kesinambungan irama gerak yang dapat diikuti oleh mata dan pikiran orang yang memandang disepanjang jalan dalam sebuah komposisi atau disekitar ruangan.⁷⁸

Bentuk yang sederhana dari pengulangan terdiri dari jarak yang teratur dari elemen-elemen yang identik disepanjang alur garis linier. Walaupun terkesan monoton, pola ini berguna untuk membangun irama latar belakang untuk elemen-elemen dilatar depan atau pada saat membuat garis-garis, batas tepi atau pengakhiran tekstur.⁷⁹

⁷⁵ Ibid., hlm. 147.

⁷⁶ Ibid., hlm. 149.

⁷⁷ Ibid., hlm. 148.

⁷⁸ Ibid., hlm. 150.

⁷⁹ Ibid.

Pola-pola irama yang lebih rumit dapat dihasilkan dengan memperhatikan tendensi elemen-elemen yang secara visual saling berkaitan oleh kedekatannya satu sama lain atau kesamaan aspek elemen-elemen tersebut.⁸⁰

Jarak elemen yang teratur dan kecepatan irama visual dapat diubah-ubah untuk mendapatkan tatanan dan subtatanan dan untuk menonjolkan hal-hal tertentu. Perbedaan-perbedaan yang ada itu baik secara samar atau mencolok dapat menimbulkan daya tarik visual dan dapat memperlihatkan kompleksitas pada tingkat tertentu. Dalam ruang interior pengulangan rupa bentuk, warna dan tekstur yang nonlinier dapat memberi irama yang lebih lembut yang mungkin tidak segera terlihat dengan jelas oleh mata kita.

2.4.2.7. Penekanan (*Emphasis*)

Prinsip penekanan mengasumsikan adanya koeksistensi elemen-elemen yang dominan dan subordinatnya dalam suatu tatanan interior. Suatu desain tanpa elemen-elemen yang dominan akan tampak datar dan monoton. Jika terlalu banyak elemen yang mencolok, desain akan tampak ramai dan kacau, mengalihkan perhatian dari apa yang sebenarnya penting. Masing-masing bagian dari desain harus diberi arti yang tepat sesuai dengan tingkat kepentingannya dalam rancangan keseluruhan.⁸¹

Elemen atau benda yang penting dapat diberi penekanan visual dengan memberikan ukuran tersendiri, rupa bentuk yang unik, atau warna, pencahayaan atau tekstur yang kontras. Elemen atau benda juga dapat secara visual ditegaskan oleh posisi dan orientasi strategisnya dalam ruang, dengan dibuat sebagai pusat dalam ruang atau berfungsi sebagai bagian pusat dari suatu tata letak yang simetri.⁸²

Untuk lebih meningkatkan peran visualnya, sebuah elemen dapat diorientasikan agar kontras dengan geometri dari ruang dan normal elemen-elemen lain didalamnya. Elemen tersebut juga dapat diterangi dengan cara khusus. Garis-garis dari tiap elemen sekunder dan penunjangnya dapat diatur

⁸⁰ Ibid., hlm. 151.

⁸¹ Ibid., hlm. 154.

⁸² Ibid.

sedemikian rupa agar perhatian kita terfokus pada elemen atau benda yang tampak lain tersebut.⁸³

2.5. Asumsi

Berangkat dari permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya dan juga dari landasan teori yang telah diuraikan, maka didapatkan asumsi sebagai berikut:

- ✍ Unsur visual pada sebuah stan pameran dapat mendukung tujuan promosi secara optimal apabila direncanakan secara matang.
- ✍ Perencanaan unsur visual yang optimal berpengaruh dan ikut mendukung terciptanya pembentukan citra dan keberhasilan informasi sebuah produk.
- ✍ Penataan stan pada pameran yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain akan dapat meningkatkan citra dari produk yang dipamerkan dalam “ *Jakarta Motor Show 2002* “.

⁸³ Ibid., hlm. 155.