

# RUANG, WAKTU, RITUAL DAN DESAIN INTERIOR

**Imam Santosa**

Dosen Program Pascasarjana, Program Studi Magister Desain  
Institut Teknologi Bandung

## ABSTRAK

Perjalanan sejarah selalu diikuti oleh perubahan masa yang menghasilkan suatu fenomena baru sebagai spirit zaman. Dalam konteks perubahan tersebut ruang manusia selalu mengalami pergeseran makna seiring perjalanan zaman. Pergeseran pandangan terhadap ruang, kemudian diterjemahkan ke dalam wujud karya desain dengan berbagai keunikan, karena disamping berpegang teguh kepada nilai budaya yang berlaku, juga mengacu kepada idiom-idiom estetika dengan parameter yang relative. Untuk itu perlu merenungi kembali pemahaman tentang hakekat ruang sebagai inti dari persoalan desain interior sebagai upaya merekonstruksi kembali kerangka pemikiran yang kini berada dalam domain persilangan budaya global. Penelusuran dan pencarian kebenaran dalam tatanan “*good design*”, merupakan suatu yang perlu terus dilakukan, karena dengan hakikat kebenaran, desain akan selalu tumbuh dan berkembang sesuai konteks zamannya.

**Kata kunci:** ruang, waktu, ritual, desain interior.

## ABSTRACT

*The journey of history is always followed by a mass change that produces new phenomena as the spirit of the age. In this metamorphic context, the human space always undergoes changes in its meaning throughout the age. The change of views towards space is then interpreted into a design work with unique characters because apart from truly holding on to the cultural value valid, it also moves towards aesthetic idioms with a relative parameter. Thus, as an attempt to reconstruct the way of thought that is now in the arrangement of the global cultural cross domain, it is a necessity to reminisce the comprehension of the essence of space as the core of the problems in interior designing. The acknowledgement and the search of truth in “good design” truly need to be practiced because with the essence of truth, design will always extend and develop according to the context of its time.*

**Key words:** space, time, ritual, interior design.

## PENDAHULUAN

*It is hopeless to try to use the forms of the past in our architecture.*

*Even the strongest artistic talent must fail in this attempt.*

*Again and again we see talented architects who fall short because their work is not in tune with their age.*

*In the last analysis, in spite of their great gifts, they are dilettantes; for it makes no difference how enthusiastically they do the wrong thing. It is a question of essentials.*

*It is not possible to move forward and look backwards; he who lives in the past cannot advance.*

*(Mies van der Rohe, 1924)*

Sejarah telah menunjukkan bahwa suatu kurun waktu, selalu diikuti oleh perubahan masa yang menghasilkan suatu fenomena baru sebagai spirit zaman (*zeitgeist*). Dalam konteks tersebut ruang manusia selalu memiliki berbagai tafsir seiring pertumbuhan zaman. Ruang disinyalir merupakan representasi dari alam semesta serta memiliki peran yang bernilai mitologis dalam kehidupan manusia. Seperti teori Aristoteles yang menyatakan bahwa bumi berada pada tempat yang tetap, sedangkan matahari, planet dan benda-benda lainnya bergerak berdasarkan garis edar yang melingkar terhadap bumi serta konsekuensi dari sifat mistisnya, bumi merupakan pusat jagat raya. Premis tersebut dikembangkan oleh Ptolomeus pada abad kedua, atas dasar keyakinan bahwa bumi merupakan pusat yang dikelilingi oleh delapan bola lainnya dalam posisi tarik menarik. Kedelapan bola tersebut adalah: bulan, matahari, bintang, serta lima planet yang ditemukan saat itu (Merkurius, Venus, Mars, Jupiter, dan Saturnus). Kesemua itu bergerak relatif dalam sistem rotasi yang tetap. Paham ini berkembang dan kemudian diadopsi menjadi pandangan Kristiani terhadap sistem jagat raya, mereka beranggapan bahwa seluruh aspek yang berada diluar putaran tersebut digambarkan sebagai wilayah gelap (representasi dari neraka).<sup>1</sup>

Pandangan tersebut kemudian gugur dengan hadirnya premis Copernicus dan Galilei yang meneliti sistem semesta melalui teknologi teropong, dimana matahari sebagai pusat tata surya. Pemahaman ini mencapai puncaknya pada tahun 1687, ketika Newton, melalui bukunya *Philosophiae Naturalis Principia Mathematica*, yang menyiratkan adanya hubungan yang sinergis antara ruang dan waktu. Keduanya disatukan melalui suatu gaya tarik menarik, sehingga masing-masing benda selalu berada pada garis edarnya secara relatif melalui hukum gravitasi. Pandangan ini mengalami perkembangan pada tahun 1929, ketika Edwin Hubble membuat suatu pernyataan bahwa bumi, matahari dari benda lainnya selalu mengalami pemuaian.<sup>2</sup> Teorinya terkenal dengan suatu perumpamaan "Dimanapun kita berdiri dan memandang galaksi yang berada jauh, maka sesungguhnya galaksi tersebut telah bergerak lebih jauh mendahului kita. Maka bintang-bintang yang kita lihat pada saat ini, sesungguhnya merupakan benda-benda ratusan tahun yang lalu". Perubahan-perubahan pandangan tersebut pada akhirnya menimbulkan suatu pertanyaan (yang lebih dekat pada suatu renungan), apakah jagat raya ada awal dan akhir serta mengapa? Setiap teori bersifat sementara, setiap *zeitgeist* pun bersifat sementara. Secara ilmiah, pendekatan ilmu selalu mencari teori tunggal yang dapat memberikan berbagai masalah yang sedang diteliti. Secara substantif dapat dikategorikan dalam dua bagian, bagian pertama:

1. Gambaran semesta, merupakan pengantar analisis yang dilakukan oleh Stephen Hawking, terutama dalam pengujian terhadap berbagai teori mengenai gaya yang terjadi pada alam semesta. Hawking, Stephen, *A Brief History of Time*, 1988.

2. Teori-teori dari Copernicus yang diteruskan oleh Galilei didalam menafsirkan jagat raya, merupakan suatu postulat baru pada masanya, khususnya dikaitkan dengan hukum-hukum fisika pada beberapa abad kemudian. Teori mereka dianggap oleh Hawking, sebagai pengantar menuju pemahaman modern tentang hakekat ruang dan waktu, Hawking, Stephen, *A Brief History of Time*, 1988.

hukum-hukum apa yang menyebabkan suatu masalah berubah dengan konteks waktu. Sedangkan hal yang lain adalah, bagaimana suatu persoalan tiba-tiba muncul?

### **PANDANGAN terhadap RUANG dan WAKTU**

Dewasa ini semua aspek yang kita kenal sebagai penghubung antara Ruang dan Waktu, adalah teori Newton. Ia selalu menghubungkan gerakan dengan gravitasi. Hukum ini menyatakan bahwa tiap benda akan menarik benda yang lain dengan suatu *forsa* yang berbanding lurus terhadap massa tiap benda.<sup>3</sup> Sedangkan jika Ruang, Gerak dan Waktu dihubungkan, maka akan ditemukan pada postulat fundamental teori Relativitas dari Einstein, yang mengabaikan aspek kecepatan didalam pengamatan suatu objek. Suatu peristiwa adalah sesuatu yang terjadi pada suatu titik tertentu dalam ruang tertentu dan pada suatu waktu tertentu. Pada teori Relativitas koordinat ruang dan koordinat waktu tidak dibedakan dengan nyata. Einstein mengemukakan suatu postulat bahwa gravitasi bukanlah merupakan suatu *forsa* seperti halnya *forsa-forsa* yang lain, melainkan suatu fakta bahwa ruang waktu tidak datar.

Pandangan demikian dengan segera menjadi suatu paradigma yang berpengaruh terhadap berbagai wacana tentang ruang. Misalnya dalam konteks arsitektur dan desain interior, ruang dianggap sebagai suatu proses asimilasi, yang lebih lanjut dinyatakan oleh Piaget. Untuk menerangkan suatu gejala *spatial* dan pengaruhnya terhadap persepsi manusia, maka proses adaptasi merupakan optimalisasi pencapaian manusia akan keseimbangan dalam gerak bakunya dengan lingkungan sekitar. Pada titik ini seorang arsitek atau desainer interior, sesuai hakikatnya (meski sebagai pencipta lingkungan artifisial dengan tolok ukur kreatifitas dan imajinasi), tidak dapat melepaskan diri dari proses dan hasil akhir yang sarat dengan muatan-muatan *purposeful*.

Proses materialisasi dari ide dan gagasan memerlukan kaji referensial dari berbagai tata aturan bahkan norma sehingga dapat dikategorikan bahwa proses perancangan didalam khazanah desain interior, interpretasi terhadap ruang merupakan suatu proses perenungan layaknya sebuah proses ritual. Ritual dalam arti yang seluas-luasnya, dimana terdapat suatu kepatuhan terhadap pakem-pakem budaya yang bermuara pada *meaning*. Proses pencarian *meaning* sehingga menjadi sesuatu yang dapat dioperasikan dalam sudut pandang kebudayaan selalu menghasilkan ritual tertentu, apapun bentuknya, maka akan selalu dilakukan dan ditaati. Ritual sarat dengan berbagai tata nilai dan termasuk didalamnya yang berkadar relatif, seperti mitos. Sejarah memperlihatkan bahwa aspek mitos memiliki peran penting didalam tradisi pembentukan ruang. Mulai dari tradisi Yunani, Romawi, Gotisch hingga kaum modernis sekalipun.

3. Meskipun kemudian memiliki tafsiran yang bersebrangan, Hawkin mengakui bahwa salah satu terobosan ilmu fisika dalam konteks Gaya, merupakan kreasi terbesar dari Newton, dan membuka cakrawala baru dari peradaban dalam memahami alam, Hawking, Stephen, *A Brief History of Time*, 1988.

Didalam wacana-wacana *spatial* modern aspek mitos merupakan suatu hal yang sangat tinggi nilainya, tercatat salah satu tokohnya adalah Mies van der Rohe, yang memformulasikan teori perancangannya kedalam suatu premis yang dikenal sebagai *flowing spaces*. Teori tersebut menyatakan bahwa aspek *meaningful* dan *purposeful* terangkum dalam suatu totalitas, dan tidak sebagai sesuatu yang partial. Wacana yang dibangun oleh Mies ini banyak sekali disalah artikan sehingga tata nilainya seolah-olah bermuara pada hal yang bersifat formalis (materialistik). Sesungguhnya bagi Mies, perancangan yang benar bukan merupakan suatu rekonstruksi atau pengulangan masa lalu, atau suatu prediksi masa depan yang masih abstrak dan tidak dapat direncanakan, melainkan harus memperhatikan berbagai tata nilai yang berlaku pada saat itu. Arsitektur pada dasarnya adalah proses memformulasikan berbagai hal abstrak seperti ide, gagasan, nilai-nilai kedalam materialisasi yang berbentuk ruang. Dengan kata lain bahwa suatu desain harus riil, logis, objektif, jelas dan tidak meragukan sebagai suatu totalitas dari proses berfikir analitik, bagi Mies aspek kontekstual menjadi penting. Seperti pada tulisannya "*Aphorisms on Architecture and Form*", 1923 sebagai berikut :

*We reject all esthetic speculation, all doctrine, all formalism.  
Architecture is the will of an epoch translated into space; living, changing, new  
Not Yesterday, not tomorrow, only today can be given form.  
Only this kind of building will be creative.*<sup>4</sup>

Ungkapannya tersebut, menyiratkan bahwa dalam konteks apapun, masalah bentuk didalam arsitektur, memiliki konsekuensi terhadap konteks waktu. Sebagaimana layaknya seorang arsitek menafsirkan berbagai persoalan yang melatar belakangi perancangan dan bersifat 'tidak nyata', harus dibuat kedalam suatu format arsitektur pada saat proses tersebut itulah yang menjadi pertanggung jawaban seorang arsitek, seperti yang diungkap oleh Mies, sebagai berikut : *Create the form out of the nature of our task with the methods of our time. This is our task.*

### **MENCARI MAKNA RUANG: Korelasi Sains dengan Ruang**

Kandungan filosofis dari *flowing spaces* Mies, yang menjunjung tinggi interelasi ruang dan waktu, dianggap sebagai suatu proses ritual yang berorientasi pada penghargaan terhadap ruang sebagai mitos yang bernilai tidak terhingga. Manusia sebagai subyek, dan ruang sebagai objek, untuk dibuat suatu pola relasi pada hakikatnya mencari keseimbangan yang tercipta melalui pola hubungan interaksi. Jika berspekulasi membuat suatu *justification*, maka hal ini mirip dengan

---

4. Tulisan Mies van der Rohe yang dimuat pada G-Magazine, menjelaskan bahwa tugas utama dari seorang arsitek, adalah menterjemahkan berbagai kebutuhan kedalam ruang, termasuk didalamnya adalah bagaimana merepresentasi aspek living, changing serta selalu menghasilkan sesuatu yang baru, dalam arti tidak terobsesi oleh suatu faham tertentu, doktrin tertentu.

postulatnya Newton, dimana suatu benda akan bergerak berdasarkan proses waktu yang didukung oleh hukum gravitasi. Pergerakan tersebut sebagai akibat dari adanya gaya tarik menarik antara benda-benda tersebut, sehingga tercipta keseimbangan sebagai suatu kontinuitas. Cepat atau lambatnya gerakan tersebut tidak begitu dipersoalkan, karena merupakan suatu proses relatif sebagaimana postulat Einstein. Dalam beberapa hal teori-teori sains selalu berpatokan pada suatu sikap, bahwa suatu teori pada proses akhirnya adalah mencapai kebenaran yang tunggal, sehingga dapat digunakan oleh siapapun, tanpa adanya suatu keragu-raguan dengan harapan dapat dimanfaatkan seluas-luasnya secara terus menerus. Sikap yang demikian sesungguhnya sesuai dengan nilai-nilai dari proses ritual dimana pada titik akhirnya mencapai kebenaran yang sesuai dengan *zeitgeist*.

Berabad-abad lamanya para seniman selalu mereinterpretasikan nilai dan makna dari ruang. Sebagaimana layaknya kesepadanan mitos dan proses ritual. "Mitos merupakan pasangan dari ritual, bedanya adalah bahwa yang satu berupa kata-kata (mitos), yang lain berupa kegiatan (ritual)". Jika dibuat suatu relasi yang lebih jauh, bahwa aspek ruang, dalam khazanah interior, dapat dipandang sebagai mitos (pusat orientasi, yang berakar pada nilai-nilai tidak terukur (*intangible*), dan sebagai proses ritual (aktivitas kreatif untuk menafsirkan ruang dalam bahasa-bahasa visual, bersifat relatif dan terdapat unsur-unsur *tangible*). Bentuk ruang dalam konteks mitos, menciptakan *forsa-forsa* tertentu berkorelasi dengan waktu, sebagai layaknya sebuah magnet, kemudian *forsa-forsa* tersebut menciptakan gaya tarik terhadap komponen-komponen bentuk ruang untuk diselesaikan dalam wujud ruang (dalam konteks ritual). Mengamati persoalan tersebut, maka diperlukan suatu sikap yang "jujur", didalam melakukan proses perancangan, sebagai suatu nilai "manifestasi".

Lalu apa bedanya dengan postulat Einstein dan Newton, yang menyatakan bahwa waktu adalah mutlak, dalam arti bahwa manusia dapat mengukur selang waktu dari dua atau tiga peristiwa dalam momentum yang sama. Waktu tidak bergantung pada ruang, tetapi selalu mempunyai korelasi. Ruang selalu berubah karena waktu. Perubahan waktu menyebabkan pemaknaan terhadap ruang berubah, meskipun tidak dalam ikatan yang sama. Sekali lagi disinggung postulat dari teori *Relativitas*, bahwa hukum sains harus sama bagi semua pengamat terhadap ruang, tidak peduli bagaimana kecepatan geraknya.

Dari berbagai uraian tersebut, dapat diketahuai bahwa ruang sebenarnya merupakan sebuah "medan", dan bukan sesuatu yang kosong, yang hanya bergantung kepada keempat perimeter pembentuk kordinat. Medan, merupakan satu-satunya sarana untuk mendeskripsikan sesuatu yang "nyata". Sehingga kualitas suatu ruang sangat bergantung kepada keempat parameter kordinat yang membentuknya. Einstein sendiri membagi ruang menjadi 3 kategori, yaitu : Ruang *Aristotelian* (ruang sebagai suatu tempat, dimana ruang sangat bergantung kepada objek

materialnya, kemudian Ruang sebagai wadah, yang merupakan suatu realitas dan bersifat absolut dimana volume didalam ruang bisa berganti, namun ruang tersebut tetap ada (faham *Newtonian*), serta ruang sebagai medan empat dimensional, yang berujud karena adanya keempat koordinat pembentuknya.

Pergeseran pandangan terhadap ruang, kemudian diterjemahkan kedalam wujud arsitektural dengan berbagai keunikan, karena disamping berpegang teguh kepada nilai budaya yang berlaku, juga mengacu kepada idiom-idiom estetika dengan parameter yang relatif. Menjelang fase modernisme, berbagai ide estetik banyak terjebak kepada pola-pola berfikir tiga dimensional yang terkadang memberikan impresi teknis yang sangat bersifat materialistik.



**Gambar 1.** Order merupakan suatu perbendaharaan istilah yang penting dalam desain dan arsitektur abad pertengahan, hal ini dapat dilihat pada The centre nave in St. Lorenzo (1423), karya dari Filippo Brunelleschi (1377-1446). Berpikir order identik dengan hakikat ruang dalam interior dan arsitektur selama berabad-abad kemudian

## KEMBALI KE TITIK TERENDAH

Milenium ke 3, telah datang, berbagai perubahan kultural secara signifikan telah mewarnai pergantian era. Gelombang *postmodern* yang mewarnai paruh akhir dari milenium sebelumnya, memberikan berbagai tawaran yang bersifat konotatif. Peluang-peluang didalam kerangka berfikir kesenian telah terkuak lebar, sebagaimana layaknya sebuah pintu yang terbuka lebar, melalui prinsip-prinsip kontemporer.

Masalahnya, selalu klasik, yaitu dimana hakekat ruang dalam konteks desain interior, apakah masih berupa *grey area* (antara ruang dan waktu atau antara tempat dan mitos) yang dianut secara teguh sebagai prinsip fundamental? Ataukah menjadi semacam tabu yang mendekati suatu doktrin? Untuk menuju kesana, perlu kiranya menyimak suatu ungkapan yang menyatakan bahwa terlalu penting untuk melepaskan suatu peperangan hanya kepada seorang jenderal. Dalam konteks yang lain, tersirat bahwa terlalu penting untuk menafsirkan substansi ruang hanya kepada para desainer interior. Artinya bahwa pada dasarnya, suatu persoalan substansi merupakan milik bersama dari berbagai komponen yang terlibat sebagai suatu kesatuan yang utuh.

Kejenuhan budaya (*cultural fatigue*), mewarnai para desainer interior post modern dewasa ini. Pemakaian istilah postmodernisme, seperti dijelaskan Rosenau (1992) sebenarnya digunakan untuk pertama kalinya pada tahun 1870 oleh seniman Inggris, yaitu John Watkins Chapman dan Rudolf Panwitz, melalui istilah *Post-Impresionisme* dan *Post-Industrialisme*. Selanjutnya istilah *Post* ini bermekaran pada era 1970-an dalam berbagai bidang keilmuan, terutama dalam ilmu sosial. Salah satunya yang kemudian terkenal dengan istilah *Posteriority*, sebagai suatu penggambaran dari sikap-sikap negatif yang melihat perkembangan zaman yang semakin kreatif (kaya akan perubahan).

Pergeseran wacana tersebut sangat terlihat pada dua titik pusat perdebatan, “desain” dan “literatur” yang mengakomodir berbagai kepentingan desain. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan istilah *Postmodern* yang dipisah menjadi *Post-Modern*. Istilah tersebut memperlihatkan suatu otonomi yang dengan tegas meninggalkan ideologi baku yang dianggap telah selesai (*modernisme*). Kemajuan yang pesat dialami oleh gerakan tersebut setelah pada era 1970-an.

Wacana-wacana *Post-Modern* Dekonstruktif yang dipelopori oleh para *Post Strukturalis* Perancis, seperti Lyotard, Derrida, Baudrillard diterima dengan baik di Amerika. Pembaharuan yang kritis pada tahun 1980 menganggap bahwa *post-modern* tidak semata-mata merupakan suatu gerakan dialektis yang hanya bertitik tolak kepada pemikiran negatif (oposisi) dan dekonstruksi, tetapi mulai berkembang menuju suatu pergerakan kreatif yang bersendikan sikap kontekstual. Maka lahirlah berbagai pemikiran yang kemudian dikenal dengan gerakan *post-modernisme* konstruktif, ekologis dan restruktif. Perkembangan tersebut menyebabkan terjadinya pembagian kategori: post-modern reaksioner yang selalu berupaya mencari alternatif pemecahan terhadap situasi zaman, melalui berbagai pengkayaan khazanah, serta post-modern konsumen yang selalu mengikuti arus perkembangan zaman.

Dalam konteks yang lain *Post-Modern* dianggap sebagai suatu energi besar dengan nilai konstanta nol, dalam arti tidak ada yang berhak untuk melembagakan suatu standarisasi makna

atau cita rasa, seperti yang dilakukan oleh gerakan *International Style* pada masa lalu. Interpretasi ruang tidak dapat dipaksakan, melainkan para pemakai suatu produk desain dapat memilih dan menginterpretasikan berdasarkan minat dan kebutuhannya. Dalam kaitan tersebut maka aspek pengkayaan makna menjadi berkembang, sehingga ruang dalam interior dikonotasikan sebagai suatu ungkapan bahasa.

Dalam konteks perluasan makna, dapat dikatakan bahwa post-modern memberi harapan yang besar, namun jika ditinjau lebih kritis, tersirat suatu pertanyaan, dimana makna tentang ruang yang hakiki tersebut? Ruang sebagai titik sentral dari desain interior dan arsitektur, dan selama berabad-abad mempunyai kedudukan yang kritis dalam berfikir desain menjadi kabur.



**Gambar 2.** The Barcelona Pavilion dirancang oleh Ludwig Mies van der Rohe (1886-1969) yang difungsikan sebagai The German National Pavilion for the 1929 Barcelona International Pavilion pada Barcelona International Exhibition, 1929. Dianggap sebagai salah satu produk adiknya pada masa Modernism, citra ruang yang lugas menampilkan sosok *Flowing Spaces* yang konseptual. Selama beberapa dekade rancangan ini memberikan inspirasi pada para arsitek & desainer interior diseluruh dunia.

## MAKNA dan SIMULAKRUM UNIVERSAL

Salah satu faktor yang penting dari *post-modern* adalah penolakannya terhadap prinsip-prinsip desain modern, berdasarkan fakta dapat dilihat bahwa dalam budaya seni dan arsitektur, sejak masa pertengahan, telah ada rasa dan sikap *antagonisme* antara "dulu" dan "kini", antara kuno dan mutakhir. Periodisasi sejarah di Barat memperlihatkan bahwa ketidaksukaan pada yang nilai-nilai lama, tampaknya hampir selalu diturunkan secara naluriah. Dialektika sejarah ini

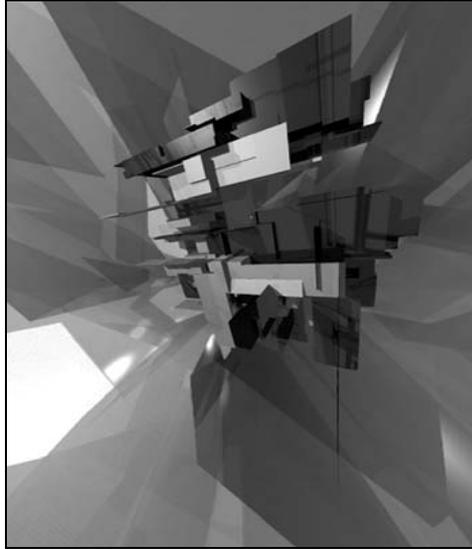
membuat kebudayaan Barat tidak mengenal budaya tunggal. Sejarah dibagi menjadi periode-periode konseptual.

Berdasarkan silsilahnya pemutusan benang merah antara *post-modern* dengan *modern*, tampaknya hanya terjadi dalam konteks teori. Teori dalam pengertian ini bukanlah satu titik kulminasi melainkan sebuah negasi, yang secara harfiah dapat diartikan sebagai “akhir dari seni (*the End of the Art*)”. Salah satu yang patut dikaji adalah kesimpulan ekstrim mengenai *post-modernisme* yang diajukan oleh sosiolog Prancis Jean Baudrillard, yakni hilangnya batas antara seni dan realitas, serta terjerumus ke dalam suatu situasi yang disebut sebagai *simulakrum universal*. Sendi-sendi realitas sebagai suatu substansi dalam pembentukan wujud didalam berkesenian atau arsitektur, menjadi mubazir dan kini menjadi suatu *realitas semu*, dimana citra-citra yang dikembangkan selalu berimpit dan bergerak dari satu aspek menuju aspek yang lain tanpa rujukan pada realitas atau makna.

Arsitektur *post-modern* tetap menggunakan konstruksi material dan teknik produksi massal yang diwariskan dari era modern, dengan intervensi piranti baru yaitu teknologi komputer. Teoritisi seperti Charles Jencks merasa yakin bahwa kecanggihan komputer, secara signifikan dapat menggantikan keseragaman stereotip modernis dengan “menggandakan perbedaan”. Pluralisme adalah harapan baru dari *postmodern*, dan melalui komputer (simulasi elektronik) ditawarkan sebuah ilusi.

Dengan demikian ruang dalam konteks desain interior, menjadi semu sebagai akibat dari percepatan teknologi *virtual* yang melahirkan logika-logika hyper realitas. Ruang tidak lagi dipersoalkan sebagai suatu simbol, massa ataupun tempat, melainkan hanya merupakan suatu citra yang dapat berubah nilainya setiap saat. Ruang yang selama berabad-abad menempatkan dirinya dalam substansi arsitektural, dimana perannya sebagai pusat dari pertemuan empat titik kordinat (3 dimensi wadaq dan waktu), kini hanya berada pada alam fikiran manusia saja.

Dalam kategori mitos, konsep ruang bergeser nilainya menjadi suatu yang biasa, sedangkan dalam kategori ritual dan praktika, konsep ruang secara khusus tidak ada lagi. Sehingga dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa dalam konteks post-modern, adalah fase : *The End of The Space*.



**Gambar 3.** Salah satu karya Marcos Novak, yang menyatakan bahwa tidak ada satu batasanpun dalam merancang suatu arsitektur, melalui piranti komputer arsitektur layaknya sebuah tarian dimana otak arsitek mengarahkan konsep dan komputer sebagai tangannya yang dapat mewujudkan gagasan tanpa batas. Hal ini dapat dilihat pada karya arsitektur rancangan Marcos Novak yang bertajuk, 'Voices 3 = 4 Maze Blue

### REKONSTRUKSI MAKNA Dalam KONTEKS RUANG

Ruang dalam pemikiran substantif, tidak dapat dilepaskan dari berbagai fenomena yang mengiringi era Milenium ke 3. Berbagai perubahan kultural secara signifikan telah mewarnai pola pandang manusia terhadap ruang. Logika *hyper realities* telah mengantarkan kepada suatu premis bahwa sesuatu yang semu nilainya sama dengan sesuatu yang realistis. Ruang yang sarat dengan nilai ritual, bergeser menjadi suatu citra. Ruang yang dianggap sebagai akumulasi dan pandangan filosofis, bergeser menjadi bentukan-bentukan citra yang dapat berubah setiap saat. Maka timbul suatu pertanyaan kritis, dimana titik mulai dan titik akhir seorang desainer interior dalam proses berkaryanya? Dimana letak substansinya?

Khazanah desain, dewasa ini telah terjadi perkembangan wacana yang menarik, yaitu perubahan metoda dari "*Form follows Function*", berubah menjadi "*Function follows Form*", dan berubah lagi menjadi "*Form follows Image*". Dinamika budaya, menjadikan desain dari suatu *problem solving* menjadi *problem setting*. Ruang yang tadinya merupakan refleksi dari aspek fungsi dengan nilai guna sebagai tolok ukur, berubah menjadi fungsi yang dijustifikasi menjadi bentuk sebagai tolok ukur. Pada era mutakhir bentuk menjadi sebuah fenomena saja, tolok ukurnya adalah citra. Citra berkaitan dengan makna. Makna bisa bersifat induktif (dalam kaitan proses) atau deduktif (dalam kaitan dibuat).

Jika desain interior masih dianggap sebagai suatu produk budaya, maka citra-citra mutakhir yang dihasilkan akan berkorelasi dengan kandungan identitas budaya global. Perbedaan dikomoditaskan melalui ikon-ikon pluralitas yang pada dasarnya mereproduksi stereotip budaya Barat. Desain kini menjadi suatu media untuk mempermainkan aspek emosi (*Emotion*) dan kepuasan (*satisfaction*). Bahkan pada konteks tertentu, ketika desain dianggap sebagai suatu teks, maka desain begaikan sebuah *tonik* yang mujarab bagi konsumen yang mempunyai sikap kecemasan (*angst*) yang panik. Desain *post-modern* mengandung percampuran ilusi antara bayangan dan kenyataan, dan memiliki identitas personal. Kebebasan tak terhingga posmodernitas (dengan mengatas namakan pluralitas), bertitik tolak pada suatu desakan tentang orisinalitas yang dapat diperbaharui (semacam renovasi konstan yang cepat).

Kebebasan demikian, menurut hemat penulis perlu diantisipasi dengan upaya-upaya semacam rekonstruksi pemahaman, dimana sikap yang perlu dikembangkan adalah mencari hikmahnya. Karenannya perlu ditelaah kembali beberapa pandangan yang mencoba mencari desain dari segi "hakikatnya".

Marco Diani, menyatakan bahwa *The Science of Design* merupakan suatu providensi dari pengorganisasian proses yang bersifat imaterial yang harus sebaik objek materialnya. Dalam hubungannya dengan *architectonic science of design* dimana proses integrasi pemikiran bermuara dari berbagai disiplin yang berbeda adalah suatu yang dibutuhkan. Pengaturan kompleksitas didalam desain merupakan hal terpenting, yang merupakan pengejawantahan dari akumulasi pertanggung jawaban sosial. Dengan kata lain bahwa desain pada dasarnya merupakan suatu proses merubah suatu tatanan yang sudah jadi (*existing*) menjadi sesuatu yang lain, sesuai dengan tujuan yang diinginkan (desain merupakan suatu proses kreasi artifisial untuk mewujudkan sesuatu yang nyata). Meskipun demikian, titik tolak determinasi desain pada tujuannya yang paling akhir, berkaitan dengan aspek bentuk, tampilan, proporsi, irama dan lain sebagainya.<sup>5</sup>

Dalam konteks pemaknaan, memahami Desain berarti mempelajari secara kritis mengenai tata nilai budaya dan perubahan sosial ekonomi yang menyertainya. Desain (dalam arti artefak), bukan suatu hasil karya manusia yang dapat berdiri sendiri, melainkan merupakan akumulasi dari berbagai tatanan peradaban hidup manusia yang selalu mengalami perubahan. Dalam konteks berkarya, desain dapat diinterpretasikan sebagai satu atau sekelompok "tanda" yang bermakna budaya atau sebagai "kode dalam konteks kebudayaan". Pemahaman desain sebagai karya manusia dapat disimak dari muatan konotatif yaitu sebagai karya fungsional, atau dari muatan denotatif sebagai jejak suatu peradaban. Desain yang lahir dari peradaban modern, tidak bisa dilepaskan dari kerangka berfikir rasional dalam upaya menyatukan dua medium yang berbeda,

---

5. Premis Marco Diani tentang *The Science of Design* menitik beratkan pada aspek pengorganisasian proses yang bersifat imateril yang harus sebaik objek materialnya, karena desain harus dipertanggung jawabkan dalam dimensi-dimensi sosial. Merupakan salah satu tulisan yang terdapat pada: Buchanan, Richard; Victor Margolin: *Discovering Design, Exploration in Design Studies*, University of Chicago Press., Chicago, 1995

yaitu unsur akal (rasio, logika, pikiran, ide) dengan unsur rasa (kreativitas, intuisi, ilham, cita rasa, tata nilai).

Masinambow (2001), menjelaskan jika kebudayaan dianggap sebagai sistem tanda, maka sistem itu berfungsi sebagai sarana penataan kehidupan bermasyarakat. Bagi warga suatu masyarakat, pemahaman dari sistem tanda yang berlaku, memungkinkannya berperilaku sesuai dengan apa yang diharapkan warga masyarakat tersebut (karena terdapat kesesuaian interpretasi dari tanda-tanda yang digunakan). Karenanya melalui pemahaman tanda-tanda dapat diperoleh suatu gambaran tentang suatu keteraturan yang muncul dari keadaan yang kacau dan membingungkan (*order of chaos*). Hakikat mengenai tanda sebagai suatu pemahaman yang membawa kepada suatu kejelasan (sebagaimana terdapat struktur kebahasaan), sama sekali bertolak belakang dengan inti aliran *Post-Modern*, karena wacananya mengartikan tanda-tanda sebagai sesuatu yang mempunyai sifat ganda (*double coded*).

Dari sekian teori-teori tentang semiotik, dalam upaya merekonstruksi makna ruang perlu dikaji teori dari Bonta, seperti dikutip Tjahjono (2001), Bonta menyatakan bahwa jika makna ditafsirkan melalui semiotik, maka makna didalam arsitektur dan desain interior harus dibatasi pada segi "ekspresi" dan bukan sebagai "bahasa" karena mempunyai khazanah yang lebih luas. Dengan mengikuti pemilahan Buyssen, Bonta melihat makna dari empat indikator, yaitu: *Signal* (jika ditafsirkan sesuai dengan tujuan si perancang); *Intentional index* (Jika tujuan perancang tidak ditafsirkan sesuai dengan maksud semula); *Pseudo-signal* (yang terbentuk jika si perancang tidak memiliki maksud) serta *Indikator* (yang tidak mempunyai maksud serta tidak ditafsirkan). Atas dasar keempat indikator tersebut, maka makna yang ditimbulkan tidak akan bergeser dari objek desain itu sendiri. Makna akan berubah apabila perancang dan penafsir merubahnya. Sehingga dalam konteks apapun, penafsiran tentang makna suatu desain tidak akan bergeser dari sisi objektifnya (kandungan ide sejajar dengan ekspresinya).

## DIMANAKAH KEARIFAN ITU?

Kondisi faktual dewasa ini, adalah suatu situasi dimana umat manusia dihadapkan kepada tiga ancaman global, yaitu : semakin habisnya energi (*resources*) yang tersedia akibat eksplorasi, tingginya tingkat inflasi serta peningkatan pengangguran secara tajam, sehingga ancaman tersebut lebih tepat dianggap sebagai suatu tanda-tanda zaman (*zeitgeist*). Suatu kondisi yang paradoks, dimana zaman sekarang merupakan suatu fase kebudayaan yang sangat bangga

dengan budaya ilmiah. Kondisi inilah yang melandasi manusia selalu berorientasi pada pemikiran rasional dan bukan dengan pemahaman *organisme* yang utuh. Terjadinya dikotomi antara pikiran dan materi membawa manusia pada pemahaman bahwa alam semesta sebagai suatu yang bersifat mekanistik (mencapai puncaknya setelah teori Newtonian menguasai paradigma ilmu pengetahuan). Alam semesta seolah-olah berupa suatu fragmentasi dari benda-benda yang terpisah, yang pada saatnya dapat direduksi menjadi balok-balok bangunan materi pokok, dimana sifat-sifat dan interaksinya dianggap sebagai fenomena alam, pemahaman tentang berfikir materi ini disarikan dari Randall (1976).

Kini tampaklah bahwa penekanan yang berlebihan pada metode ilmiah, menimbulkan sikap-sikap yang anti-ekologis. Akibatnya pemahaman terhadap ekosistem menjadi terganggu oleh cara berpikir rasional. Pikiran rasional bersifat "*linear*", sedangkan kesadaran ekologis muncul berdasarkan prinsip "*non linear*". Ekosistem menopang dirinya dengan keseimbangan dinamis berdasarkan siklus-siklus dan fluktuasi, sebagai contoh adalah pertumbuhan ekonomi yang bersifat fluktuatif dan capaian teknologi yang tak terhingga. Kesadaran ekologis akan tumbuh hanya jika manusia dapat memadukan pengetahuan rasional dengan intuisi sebagai proses pencarian hakikat dari lingkungan semesta yang bersifat non linear.

Kearifan intuitif semacam itu merupakan ciri dari kebudayaan-kebudayaan tradisional, dimana kehidupan ditata berdasarkan kesadaran lingkungan yang demikian halus. Sebaliknya dalam pola pemikiran modern, penggalian kearifan intuitif telah diabaikan. Hal ini dimungkinkan terjadi, karena didalam sistem evolusi manusia modern, terdapat pemisahan yang semakin menjauh antara aspek-aspek budaya dengan hakikat manusia. Proses evolusi berlangsung tidak lagi berdasarkan pola-pola genetik, melainkan secara sosial dan kultural. Dalam peradaban masa kini, manusia telah memodifikasi lingkungannya sedemikian rupa, sehingga kebudayaan telah banyak kehilangan sentuhan-sentuhan dasar-dasar biologis dan ekologis dibanding pola kebudayaan dan peradaban yang ada dimasa lampau. Pengetahuan ilmiah dan teknologi telah tumbuh dengan sedemikian luar biasa, sejak bangsa Yunani memulai petualangan ilmiahnya pada abad ke-6 sebelum Masehi. Namun apa yang terjadi? selama hampir dua puluh tujuh abad selanjutnya, hampir tidak terjadi kemajuan yang signifikan, khususnya dalam perilaku masalah-masalah sosial.

Saat ini, kemajuan yang telah dicapai sebagian besar merupakan hal-hal yang berkaitan dengan urusan rasional dan intelektual, serta sistem evolusi sepihak, akibatnya munculah

fenomena-fenomena yang bersifat paradoksial. Sebagai suatu contoh bahwa manusia telah mampu dengan segala upaya pemikiran rasionalnya, untuk mendaratkan produk teknologinya di bulan, serta planet dan bintang, tetapi teknologi mutakhir sekalipun belum mampu mengatasi polusi yang diakibatkan oleh industri. Teknologi farmakologi yang bertujuan untuk mengobati manusia pada akhirnya berperan dalam membahayakan kesehatan manusia.

Desain pada awal mulanya bermuara pada estetika yang berkaitan dengan mencari nilai-nilai tertentu. Nilai yang dimaksud adalah upaya mencari suatu kelayakan (*feasible: able to become fact*). Untuk itu dalam khazanah penciptaannya bersendi pada: (1) keindahan (*beauty*); (2) kebaikan (*good*) serta (3) kebenaran (*truth*). Dalam kaitan untuk membedakan nilai-nilai kandungan dan ekspresi, maka dalam pencarian nilai-nilai desain (*ad volerum* /bhs. Latin; *ad value* /bhs. Inggris) berakar pada: (1) *qualis* (kebenaran-kebaikan-keindahan) dan (2) *quantus* (angka, besaran, volume). Kedua nilai tersebut dikonfigurasi untuk mencari kebenaran yang hakiki (*ultimate truth*) yang pada akhirnya mencapai suatu tingkatan "kesadaran desain" (*design awareness*).

Desain sebagai ilmu menurut Albert Bush, dapat ditinjau dari dua hakekatnya, yaitu: (1) *kalos* atau keindahan yang bermuara pada estetika; (2) *kataghos* atau berbudi luhur yang bermuara pada etika. Estetika berkaitan dengan nilai-nilai sebagaimana yang disemboyan oleh mazhab skolastik: "*omne ens unum, verum, bonum, pulchrum*" yang berarti segala sesuatu yang ada, sejauh itu ada, bersifat tunggal yang berupa benar-baik dan indah (Bush, 1988).

Jika menoleh pada wacana tradisi, misalnya terminologi *Yin-Yang* yang berakar pada keseimbangan kultural, dimana pandangan ekologi mendapatkan tempat yang maha luas dalam kerangka suatu sistem yang mempunyai sifat saling berhubungan dan saling ketergantungan terhadap berbagai fenomena. Sebagai suatu sistem adalah pengertian akan keterpaduan dari berbagai sifat, tidak dapat direduksi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil. Organisme hidup, tata masyarakat, dan ekosistem berada pada suatu lingkaran sistemik. Sistem-sistem hidup diatur secara harmoni, sehingga membentuk struktur-struktur yang multi tingkat, dimana masing-masing tingkat terdiri dari berbagai sub sistem yang bersifat keseluruhan (holistik). Diantara sub-sistem tersebut terjadi pola hubungan yang saling mengikat. Mulai dari tingkat unsur, partikel, molekul hingga manusia, masyarakat, bangsa merupakan entitas sebagai suatu keseluruhan yang terpadu dalam menciptakan keseimbangan. Keseimbangan tersebut tidak bersifat statis, melainkan bersifat dinamis, sehingga menciptakan suatu sistem yang luwes dan terbuka bagi perubahan.

Pada tradisi Jawa, terdapat beberapa istilah yang memiliki kemiripan dengan nilai-nilai yang terdapat dalam khazanah desain. Misalnya peristilahan dari *makarya* yang sepadan dengan pengertian mengolah, membentuk, membuat dan menghasilkan sesuatu oleh tangan manusia. Dalam proses pembuatan tersebut tidak dipersoalkan apakah pekerjaan tersebut kreatif atau tidak, melainkan sebagai upaya untuk mendekatkan sesuatu (alam) dengan manusia, agar manusia menjadi sempurna dalam arti *hasta*. Makarya secara umum adalah mendayagunakan tangan baik secara pragmatik maupun puitik. Dengan dasar pragmatik, makarya menjadi bagian yang melengkapi keberadaan manusia melalui sistem peralatan dan perabotan. Sementara secara puitik, makarya memperkaya dunia dengan berbagai benda, pertunjukan dan tulisan. Karena makarya merupakan aktivitas yang didasarkan pada *budhi*, maka kegiatannya tidak semata-mata reaksi atau jawaban dari kebutuhan dan tantangan. *Budhi* aslinya adalah kekuatan mencipta, daya cipta, daya ingatan, buah pikiran, ingatan, kecerdasan, kepekaan, akal, dan hati, hasilnya berupa karya serta dibuat juga *budhiracana*, hasil rekaan manusia, karena tidak terdapat dialam raya. Berkarya bagi orang Jawa, *makarya* erat kaitannya dengan pengertian *memayu ayuning bawana*. Artinya tidak ada maksud berkarya yang tidak menghaturkan keindahan dunia.<sup>6</sup>

Kutipan-kutipan tersebut kiranya dapat disimpulkan, bahwa pada dasarnya semua perbuatan yang dilakukan tidak terlepas dari misi ritual yang terkandung didalamnya, yakni mencari kesempurnaan. Misi tersebut menyiratkan bahwa tidak terdapat dikotomi antara hal yang bersifat imateri (isi) dengan materi (ekspresi), sehingga selalu berada dalam tatanan yang ngelaras (*harmony*). Sebagai manusia selalu berupaya bertindak dalam koridor *alus* dan menghindari berada dalam kaidah-kaidah kasar.

## SIMPULAN

Mari merenungi kembali pemahaman tentang hakikat ruang sebagai inti dari persolan-persoalan desain interior, sebagai salah satu upaya merekonstruksi kembali kerangka pemikiran yang kini berada dalam domain persilangan budaya global. Penelusuran dan pencarian kebenaran dalam tatanan *good design*, merupakan suatu yang perlu terus dilakukan, karena dengan hakikat kebenaran, desain akan selalu tumbuh dan berkembang sesuai konteks zamannya.

Sebagai penutup dapat direnungi makna kebenaran yang terdapat pada seloka *Bhineka Tunggal Ika Tan Hana Dharma Mangrawa* yang terdapat pada kitab Sutasoma karya Empu Tantular, sebagai berikut:

---

6. Berapa hal yang dapat dikaitkan dengan peristilahan Seni dan Keindahan pada khazanah Budaya Jawa, dikutip dari Wiryomartono, A. Bagoes: *Pijar-Pijar Penyingkap Rasa, Sebuah Wacana seni Keindahan dari Plato samapai Derrida*, PT. Gramedia, Jakarta, 2001, h: 149-162

<i>Rwaneka dhatu winumus wara Budha Wisnu,</i>	Disebutkan dua perwujudan beliau yaitu Budha dan Syiwa,
<i>Bhineka rakwa ring apan kena parwanosen,</i>	Konon keduanya itu berbeda oleh karenanya dapat dibagi dua,
<i>Mangkang Jinatwa kalawan Sinatwa tunggal,</i>	Demikianlah kebenaran Jiwatna dan Sinatwa itu satu,
<i>Bhineka tunggal ika tan hana dharma mangrwa,</i>	Memang tidak ada kebenaran yang mendua (Sutasoma, 135:5, terj. Herususanto, 2001)

## REFERENSI

- Buchanan, Richard; Victor Margolin. 1995. *Discovering Design, Exploration in Design Studies*. Chicago: University of Chicago Press.
- Hawking, Stephen. 1988. *A Brief History of Time*.
- Johnson, Philip. 1975. *Mies van der Rohe*. The Musium of Modern Art.
- Lesch, E.R. Randall. 1957. *Political System of Hisland Burma*. London. Dikutip G.S. Kirk pada bukunya : *Myth, Its Meaning & Function in Ancient & Other Culture*, Cambridge University, 1970. Dikutip Yuswadi Saliya pada *Ritual, Komunikasi dan Ruang*, Essay yang dimuat pada Analisis Kebudayaan, Dep. Pendidikan dan Kebudayaan, Tahun III-Nomor 3- 1982/1983, hal. 56-59
- Masinambow, E.K.M. 2001. *Semiotik dalam kajian Kebudayaan: Semiotik, Mengkaji tanda dalam Artifak* Jakarta: Balai Pustaka.
- Randall, John Herman. 1976. *The Making of the Modern Mind*. New York: Columbia University Press.
- Rosenau, Pauline Marie. 1992. *Into the Fray : Crisis, Continuity, and Diversity*, The Post-Modernism and The Social Sciences. Ney Jersey: Princeton University.
- Tjahjono, Gunawan. 2001. *Kajian Semiotik dalam Arsitektur*. Mengutip teori Bonta pada buku *Architecture and its Interpretation*. 1979. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wiryomartono, A.Bagoes. 2001. *Pijar-Pijar Penyingkap Rasa, Sebuah Wacana Seni Keindahan dari Plato sampai Derrida*. Jakarta: PT. Gramedia, Jakarta.