

DESAIN SEBAGAI FENOMENA IDEOLOGI

July Hidayat

Jurusan Desain Interior, Fakultas Desain dan Teknik Perencanaan
Universitas Pelita Harapan Jakarta
E-mail: julyhidayat@hotmail.com

ABSTRAK

Secara etimologis, ideologi berasal dari kata *idea* dan *logos*, merupakan pengetahuan tentang ide. Kajian ini merupakan apresiasi desain yang mempergunakan pendekatan ideologi berdasarkan konsep awalnya sebagai ide yang ada dibalik bentuk, bukan doktrin politik. Desain menjadi fenomena ideologi pada waktu desain yang memiliki makna konotatif dan dipergunakan oleh masyarakat dari lingkungan budaya tertentu dianalisis dalam kajian semantik. Ideologi berkaitan dengan sistem budaya tertentu yang terbentuk oleh elemen-elemen budaya seperti agama atau sistem kepercayaan, pandangan hidup, tradisi atau adat-istiadat, sistem sosial-ekonomi dan lingkungan alam geografis. Terdapat banyak ideologi yang dapat direpresentasikan dalam karya desain seperti rasionalisme atau fungsionalisme, materialisme, artifisialisme, individualisme, intuitifisme atau simbolisme, naturalisme, spiritualisme dan komunalisme.

Pembelajaran tentang ideologi desain akan memberikan manfaat dalam hal representasi identitas sampai pada tataran makna yang ada dibalik bentuk, bukan sekedar permainan budaya permukaan melalui kombinasi berbagai kode-kode langgam desain. Dengan mengeksplorasi dan merepresentasikan ideologi lokal, desain yang ingin menampilkan identitas bisa tetap mempergunakan langgam desain modern (representasi identitas global) yang sesuai dengan semangat jamannya tanpa kehilangan identitas lokal.

Kata kunci: ideologi, rasionalisme, fungsionalisme, materialisme, artifisialisme, individualisme, intuitifisme, simbolisme, naturalisme, spiritualisme, komunalisme.

ABSTRACT

Ideology in its basic meaning, according to its etymology, is science of idea. This paper of ideology use ideological approach in discussing design through its generic concept not as political doctrine. Design ideology is a collection of knowledge behind form. Design will become a phenomenon of ideology when it is related with connotative meaning, analysed in ideological semantic level and used by society in certain cultural context. The ideology is related with certain cultural system that is derived from certain religious or other system of belief, life view, traditions, social, economy and natural geographic environment. There are many ideologies represented in design such as rationalism-functionalism, materialism, artificialism, individualism, intuitivism-symbolism, naturalism, spiritualism and communalism.

Learning design ideology will give a chance to represent identity with semantic value, not merely as a game of superficial culture without tacit meaning. Through ideological approach and study in representing local identity of building, the implementation of architecture/interior design codes won't be stock at a problematic of periodic and ethnic style. By representing local ideology, the design may still represent its global 'zeitgeist' context in modern style without loosing its local identity.

Keywords: *ideology, rationalism, functionalism, materialism, artificialism, individualism, intuitivism, symbolism, naturalism, spiritualism, communalism.*

PENDAHULUAN

Pada era desain posmodern, salah satu karakter yang menonjol adalah permainan budaya permukaan tanpa kedalaman makna. Teks-teks desain dibentuk oleh interaksi berbagai kode langgam arsitektur-interior yang dilepaskan dari muatan semantiknya, sehingga sekedar menjadi permainan kode-kode bentuk. Dari satu sisi, posmodernisme memberikan peluang mengeksplorasi budaya lokal, untuk berinteraksi dengan budaya modern dan menghasilkan inovasi desain. Kreativitas lahir dari adanya kode-

kode bentuk lokal atau tradisional yang hadir bersama-sama dengan global atau modern dalam satu kesatuan ruang dan waktu (*double coding*).

Sementara di pihak lain, ketika kode-kode bentuk masa lalu tersebut “dicabut” dari konteksnya tanpa menyertakan makna, terjadi pendangkalan nilai bahkan dekonstruksi nilai yang menandakan tidak adanya apresiasi terhadap konteks desain lokal. Contohnya adalah apabila ornamen yang memiliki makna sakral di daerah ‘X’ diterapkan pada pola lantai bangunan yang juga berada di daerah ‘X’ dan diinjakinjak oleh publik. Dalam contoh tersebut, telah terjadi

pergeseran fungsi tanda dari awalnya sebagai simbol menjadi sekedar kode bentuk. Permainan budaya permukaan melalui tindakan campur sari langgam bangunan juga kerap dipergunakan sebagai kode identitas bentuk yang bukan merupakan representasi identitas yang sebenarnya, karena adakalanya ditujukan sekedar untuk diferensi (tampil beda untuk kepentingan komersial).

Salah satu peluang untuk merepresentasikan identitas budaya dalam desain tanpa harus terikat pada kode-kode langgam arsitektur-interior adalah menampilkan ideologi yang ada dibalik bentuk-bentuk desain tersebut. Contoh: seorang arsitek dalam usahanya untuk merepresentasikan identitas lokal arsitektur Indonesia membuat area komunal dalam rumah tinggalnya, berupa 'bale', sehingga aktivitas berkumpul antar anggota keluarga atau tamu dapat dilakukan dalam suasana akrab, santai dan kekeluargaan. Keberadaan ruang komunal pada area rumah tinggal sebagai tempat untuk melakukan aktivitas sosial dan memupuk kebersamaan didasari oleh adanya ideologi komunalisme dalam desain. Dalam kasus tersebut, identitas lokal Indonesia direpresentasikan melalui ideologi komunalisme dan ideologi ini dijadikan pendekatan atau konsep citra dan bentuk desain. Analisis desain sebagai fenomena ideologi akan dimulai dengan studi tentang pengertian dasar dari ideologi.

TINJAUAN TENTANG KONSEP IDEOLOGI

Tulisan ini adalah tinjauan mengenai pendekatan ideologi dalam apresiasi desain. Untuk menyamakan persepsi, perlu terlebih dahulu dinyatakan aspek ideologi yang dijadikan sebagai materi pembahasan dan pendekatan analisis. Perbedaan pemikiran berasal dari perbedaan fokus atau sisi pembahasan ideologi, yaitu apakah dalam hal epistemologi, sisi sosiologi, psikologi, atau budaya. Adapun penekanan tulisan ini adalah pada komponen budaya dari ideologi, atau ideologi budaya yang salah satu bidangnya adalah desain sebagai budaya materi (*material culture*). Pembahasan ideologi desain memakai pendekatan ideologi dalam pengertiannya yang paling dasar, berasal dari etimologi kata *idea* dan *logos*, sebagai sebuah ilmu atau pengetahuan tentang ide dan bukan pada pengertian ideologi sebagai sebuah doktrin politik.

Istilah ideologi pertama kali dipergunakan oleh kelompok ideolog Perancis di akhir abad ke 18 yaitu Etienne Bonnet de Condillac, Pierre J. G. Cabanis, Antoine Louis Claude Destutt de Tracy dan Claude Adrien Helvetius, sementara yang pertama kali memunculkan istilah ini adalah Destutt de Tracy dalam tulisan ilmiahnya *Elemens d'ideologie*

sebanyak 4 volume tahun 1801-1815 ([Http://etext.virginia.edu/cgi-local/DHI/dhi.cgi?id=dv2-60](http://etext.virginia.edu/cgi-local/DHI/dhi.cgi?id=dv2-60)). Teori yang dikemukakan oleh filsuf De Tracy sesuai dengan etimologi ideologi, yaitu konsep generik atau alamiahnya sebagai sebuah ilmu tentang ide (1796) atau filosofi tentang ide atau pemikiran. Selanjutnya 50 tahun kemudian, sekitar pertengahan abad ke-19, Marx memakai istilah ideologi untuk pengertian yang berbeda, sebagai sebuah sistem gagasan dan representasi yang mendominasi benak manusia atau kelompok sosial (Althusser, 1984: 34-35). Analisis Marx tentang konsep ideologi harus dibedakan dengan doktrin politik Marx tentang Sosialisme dalam *Das Kapital* yang menjadi konsep ideologi di Jerman. Pada perkembangannya di abad ke-20, Raymond Williams mengemukakan tiga buah tentang pengertian ideologi, yaitu: (1) sebagai sebuah sistem nilai atau sistem kepercayaan yang menjadi karakteristik sebuah kelas atau kelompok masyarakat tertentu, sehingga sikap atau tingkah laku seseorang dibentuk oleh ideologi yang dianut oleh lingkungan masyarakatnya, ini adalah pengertian yang paling populer, terutama dibidang psikologi; (2) sebagai sebuah sistem kepercayaan yang sifatnya ilusif (*false conscious*), dimana hal ini sesungguhnya sudah dikemukakan oleh Marx dalam *The German Ideology* (1845-7)¹; (3) ideologi adalah sistem produksi makna, atau dengan kata lain, ideologi adalah hasil atau produk proses pemaknaan. Dari tiga konsep ideologi yang diajukan tersebut, pengertian yang terakhir merupakan pemahaman yang paling luas pengertiannya dan fleksibel (*overarching*).

Selaras dengan teori Williams yang ketiga, Althusser (1984) juga menyatakan ideologi sebagai representasi makna yang dibentuk oleh, dalam dan melalui interaksi antara pengamat (*reader*) dengan objek, antara apresiator dengan teks (desain). Makna ataupun konsep yang ada dibalik bentuk tidak diproduksi hanya oleh teks tetapi juga oleh persepsi *reader*. Persepsi *reader* sendiri dipengaruhi oleh latar belakang konteks sistem budayanya (*ground*). Althusser (1984:39,42) mengajukan dua buah tesis mengenai ideologi, yaitu: (1) ideologi merepresentasikan relasi individu yang imajiner pada kondisi-kondisi nyata dari eksistensinya atau dengan kata lain, manusia merepresentasikan dirinya sendiri dalam bentuk imajiner didalam ideologi; (2) ideologi memiliki eksistensi material.

¹ Teori ini berkaitan dengan pertentangan antara kaum borjuis kapitalis dan proletariat, di mana para pemilik modal menguasai media propaganda ideology, sementara kaum buruh yang merupakan masyarakat konsumen pada umumnya akan membenarkan atau menerima "indoktrinasi" tersebut secara wajar. Maka ideologi sesungguhnya merupakan pemikiran, pandangan, kepercayaan ataupun persuasi yang direka oleh pemilik modal untuk kepentingan menaikkan penjualan dan memperbesar profit.

DESAIN SEBAGAI FENOMENA IDEOLOGI

Tesis Althusser yang kedua telah memberikan landasan teoritis bagi desain sebagai fenomena ideologi, yaitu sebagai representasi makna yang berasal dari sistem budaya individu atau lingkungan masyarakat. Pada proses produksi semantik, terdapat dua buah level pemaknaan, yaitu denotasi dan konotasi. Denotasi bersifat eksplisit, menyatakan makna yang didapat secara langsung, sesuai dengan apa yang dilihat oleh indera, dan kerap dikategorikan sebagai apresiasi tingkat pertama (*1st reading*). Kebalikannya, konotasi memiliki karakter implisit, menyatakan makna tidak langsung yang tidak segera tampak oleh apresiator sebelum mempelajari sistem nilai yang diacu dalam pembuatan desain, sehingga karena memerlukan pemahaman dan pendalaman konsep diistilahkan sebagai apresiasi tingkat kedua (*2nd reading*). Ketika desain yang memiliki makna konotatif dipergunakan oleh masyarakat, maka desain tersebut menjadi fenomena ideologi, yaitu sebagai media komunikasi dan ekspresi budaya.

Ideologi Desain Rasionalisme atau Fungsionalisme, Materialisme, Artifisialisme dan Individualisme

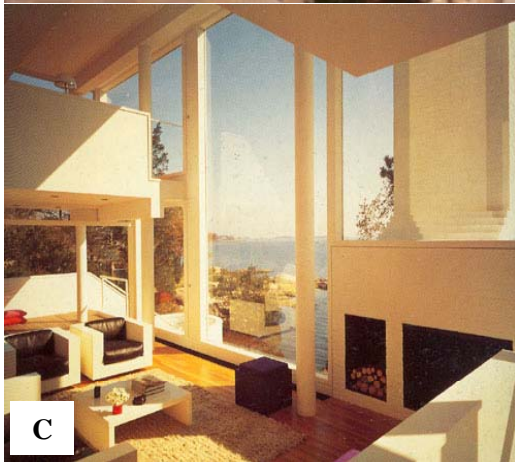
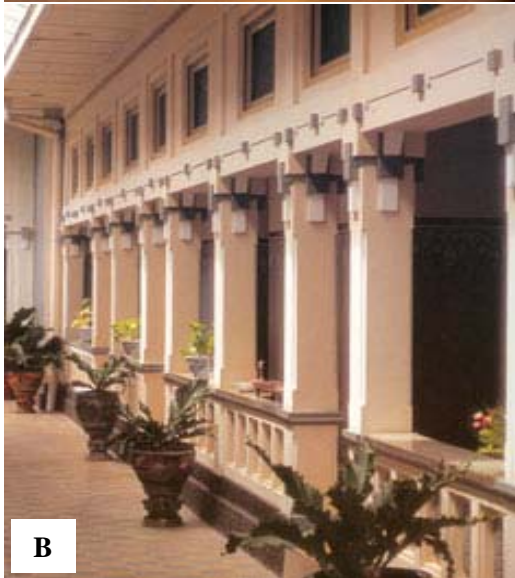
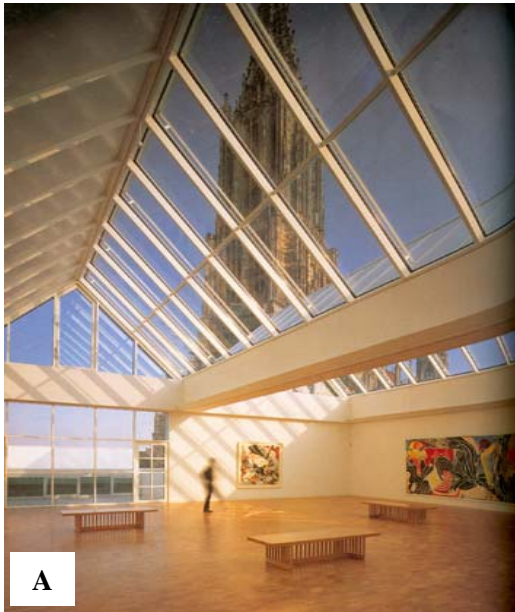
Berdasarkan pendekatan terhadap realitas atau cara memperoleh pengetahuan, sikap terhadap alam, cita-cita hidup dan sifat individu atau pribadi. (To, 1985:64-82) kelompok masyarakat tertentu (yang sudah tidak dapat digeneralisir sebagai dan dianggap kecenderungan Barat atau modern) memiliki ideologi rasionalisme atau fungsionalisme, materialisme, artifisialisme dan individualisme.

Rasionalisme merupakan pendekatan filosofis yang menekankan akal-budi atau pikiran atau rasio sebagai sumber utama pengetahuan. Penjabaran dari ide pemikiran ini adalah: (a) Pengutamaan akal dalam setiap kegiatan hidup (segala sesuatu harus ada pertimbangan logisnya, sehingga nilai produk direduksi sampai tinggal fungsinya saja atau fungsional); (b) Menginginkan adanya relasi logis dari gejala-gejala yang ada (benda yang satu dengan yang saling harus saling berkaitan, membentuk komposisi yang bermakna); Rasionalisme logis mencapai puncaknya dalam revolusi industri pada abad ke-18 (1780) dan ke-19 (1880-1890). Implikasi utama terhadap arsitektur dan desain interior adalah: (a) Meluasnya penggunaan mesin dalam pabrik atau industri, sehingga kemudian timbul metode standarisasi dan pabrikasi; (b) Penggunaan material hasil teknologi baru, yaitu aluminium, besi dan baja (walaupun sudah dikenal sejak lama dalam peradaban manusia, tetapi baru dipakai sebagai bahan bangunan pada awal abad ke-19 dan diproduksi secara pabrikasi pada tahun 1850), serta beton bertulang (1868), sehingga berkembang sistem konstruksi rangka atau *skeleton construction* yang memakai baja atau beton bertulang sebagai penumpu dan dinding sebagai pengisi (sebelumnya dinding

berfungsi sebagai pengisi dan sekaligus juga sebagai penumpu, tidak ada sistem kolom); (c) Ada kategorisasi, penggolongan atau spesifikasi ruang yang jelas seperti ruang tamu, ruang makan, ruang tidur, ruang keluarga, dan lain-lain. Pada Gambar 1 dapat dilihat representasi ideologi rasionalisme atau fungsionalisme, seperti penggunaan material dan teknologi konstruksi modern *frame-glass* (Gambar 1A), penerapan prinsip keberaturan (*regularity*) melalui penerapan modul konstruksi rangka (struktur kekuatan ada pada kolom bangunan) dalam Gambar 1B dan penggunaan bentuk-bentuk fungsional, sederhana geometris dan bidang permukaan yang “bersih”, bebas ornamen (Gambar 1C).

Pola-pikir kelompok masyarakat tertentu cenderung melakukan penyederhanaan dan perumusan matematis gejala alam. Di Barat, setiap filsuf mempunyai suatu sistem atau suatu rumusan abstrak kemana ia memasukkan seluruh alam semesta, seakan-akan kompleksitas alam semesta dapat direduksi dalam rumusan matematis atau definisi. Pengaruh pemikiran ini dalam arsitektur dan desain interior adalah penyederhanaan dan reduksi nilai produk sehingga tinggal pada nilai fungsinya saja, menghasilkan bentuk ruang dan produk yang direduksi sampai pada bentuk geometris murni beraturan (abstrak) seperti bentuk kotak, lingkaran dan segi-tiga.

Ideologi lain timbul dari adanya sikap yang menganggap alam diciptakan untuk diolah semata-mata demi memenuhi kebutuhan hidup dan kesejahteraan manusia. Pandangan yang memisahkan manusia dengan alam ini (relasi subjek-objek atau tuan-benda milik) melihat segala ciptaan hidup lainnya (hewan dan tumbuhan) sebagai makhluk yang tidak memiliki jiwa, karena itu diperlakukan seperti benda tanpa jiwa. Dalam hal ini manusia begitu sadar akan individualitas dan superioritas tekniknya, bahwa dia berdiri sendiri sebagai “tuan” atas alam semesta. Pengaruhnya pada sifat desain adalah artifisial, dalam arti tidak alamiah dan tidak menyatu dengan alam. Ideologi ini tampak dalam sifat desain rumah tinggal yang relatif tertutup, sebagai sebuah massa bangunan yang terlindung (membentuk lingkungan yang terpisah) dengan alam lingkungannya. Sifat tidak menyatu dengan alam ini juga tampak pada penerapan konsep komplementer, dimana bentuk bangunan justru ditujukan untuk menciptakan kontras dengan alam (hal ini tampak pada aliran arsitektur modern *International style*). Pada Gambar 2 dapat dilihat representasi ideologi artifisialisme seperti penggunaan material non organik, *glass block* pada ruang (Gambar 2A), penggunaan material non organik besi, tembaga pada area restoran, furnitur kayu yang *difinish* dengan cat *duco* (Gambar 2B) dan penggunaan bentuk sederhana geometris (artifisial, bentuk buatan manusia yang teratur dan terukur) pada bangunan terlihat kontras dengan bentuk natural alam sekitarnya yang tidak beraturan dan tidak terukur (Gambar 2C).



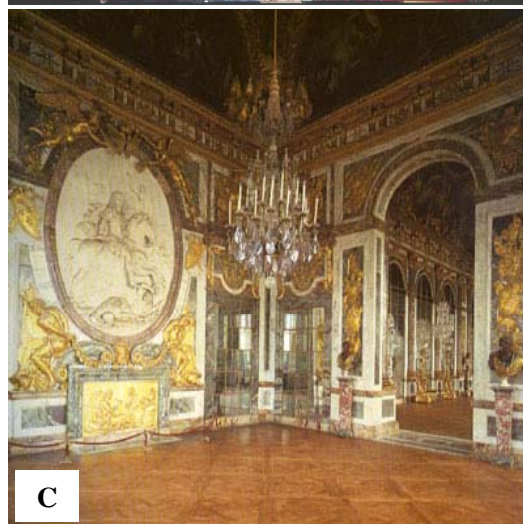
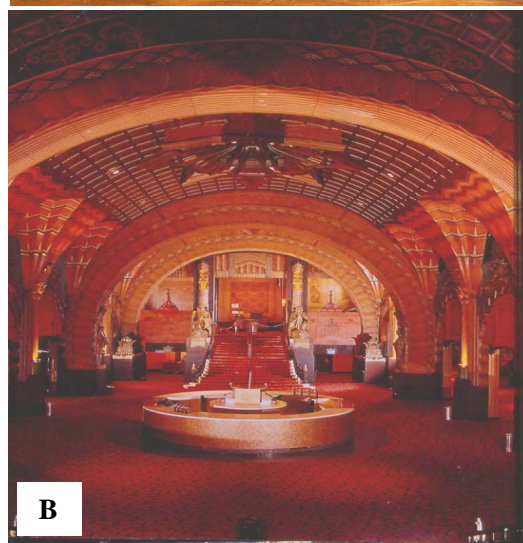
Gambar 1: Representasi Ideologi Rasionalisme atau Fungsionalisme (Sumber gambar: Golberger, 1996)

Gambar 2: Representasi Ideologi Artifisialisme (Sumber gambar: Golberger, 1996)

Sementara dilihat dari tujuan belajar, individu atau masyarakat tertentu percaya bahwa idealisasi hidup adalah untuk menguasai ilmu secara spesifik (spesialisasi pengetahuan), lalu menguasai teknologi, selanjutnya mencapai kemampuan produksi secara maksimal, untuk memperoleh kekayaan material sebanyak-banyaknya. Pemenuhan kekayaan fisik merupakan hal yang utama, *sekuler*. Materialisme adalah pemahaman bahwa materi adalah kenyataan terdasar (materialisme ontologis), sehingga hidup dipenuhi oleh keinginan yang tidak ada habis-habisnya untuk menguasai dan mengontrol hal-hal material (materialisme praktis). Pengaruhnya pada sifat desain adalah profan, artinya kehadiran desain merupakan bagian dari pemenuhan kebutuhan fisik dan keinginan sekuler (misalnya akibat gaya hidup konsumtif, keinginan impulsif, tren, dan gengsi). Dengan dinamisme yang tidak pernah kendur dan aktivitas penuh semangat, penganut ideologi materialisme melaksanakan tugas mengubah keadaan-keadaan alam dan sosial, membuat dunia ini lebih layak untuk didiami. Hal ini dilakukan dengan semangat pantang mundur ketika menghadapi kelesuan, ketakutan, kelelahan, kekejaman cuaca dan ketidakadilan antar manusia. Perjuangan yang panjang dilakukan untuk melawan penderitaan, penyakit dan kebodohan, menghasilkan organisasi sosial-politik-ekonomi yang kuat, kemajuan dibidang pendidikan ilmiah, pengobatan, kesejahteraan dan bahkan kemampuan untuk memberikan bantuan sosial bagi yang membutuhkan.

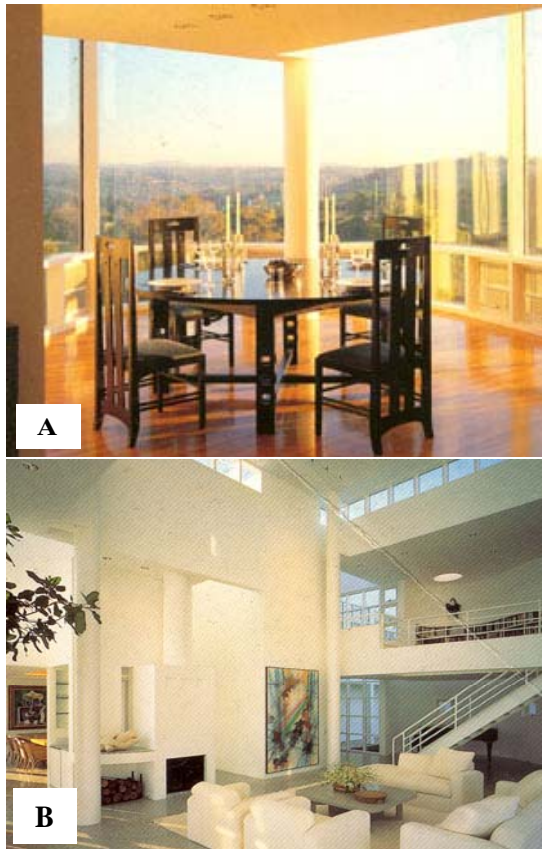
Pengaruhnya pada sifat desain adalah: (a) Adanya pertimbangan rasional, yaitu fungsional dan menciptakan relasi yang logis antara elemen yang satu dengan lainnya; (b) Teknologis dalam arti mempergunakan hasil atau produk teknologi modern, yaitu mesin, untuk mempermudah, mempercepat pekerjaan dan menjamin kenyamanan lingkungan fisik (artifisial).

Pada masa waktu dan lingkup ruang tertentu, hukum dan masyarakat menghargai hak-hak individu serta menjamin suasana kebebasan, sehingga orang dapat menikmati hak-haknya. Seseorang secara resmi dewasa pada usia 21 tahun (bahkan kadang 17 tahun) dan ia mengatur diri tanpa bergantung pada keluarga atau orang tua. Sering walau belum menikah, mereka pindah ke rumah sendiri untuk bisa menikmati kebebasan sepenuhnya. Kaum muda diharapkan mandiri, bertanggung jawab pada dirinya sendiri, dan mencari dan memilih jalannya sendiri. Akhirnya terbangun sifat percaya diri, terusterang, realistis, dan “berani menjadi”. Masyarakat Barat menghargai pribadi yang asli, kreatif dan “tidak biasa”. Individualitas tidak dapat diganggu gugat, karena merupakan cara memilih, membedakan, menjawab, dan menggunakan situasi.



Gambar 3. Representasi Ideologi Materialisme. Gambar 3A, B dan C menunjukkan desain yang ornamenat dekoratif. Desain interior merupakan usaha untuk menampilkan kerumitan dan kemewahan desain melalui penggunaan banyak elemen-elemen estetik, material berkualitas ataupun finishing yang mengkilap untuk merepresentasikan gengsi atau status sosial tertentu.

Pengaruh sifat individualistis dalam desain adalah: (a) Adanya ruang-ruang pribadi yang tertutup untuk melindungi privasi pemiliknya; (b) Adanya keinginan dan kebutuhan untuk tampil berbeda dengan lingkungannya, unik dengan 'gaya pribadi (*personal style*)'. Pada gambar 4 memperlihatkan representasi ideologi individualisme seperti susunan furnitur yang formal pada area makan memisahkan tempat duduk satu dengan lainnya dan menciptakan ruang imajiner (*personal space*) masing-masing (Gambar 4A) dan tata letak furnitur pada area duduk menyiratkan citra formal, di mana letak bangku yang terpisah dan saling berhadapan merupakan konfirmasi akan adanya area privat bagi masing-masing orang dan jarak antara penghuni dan tamu (Gambar 4B).



Gambar 4. Representasi Ideologi Individualisme (Sumber gambar: Golberger, 1996)

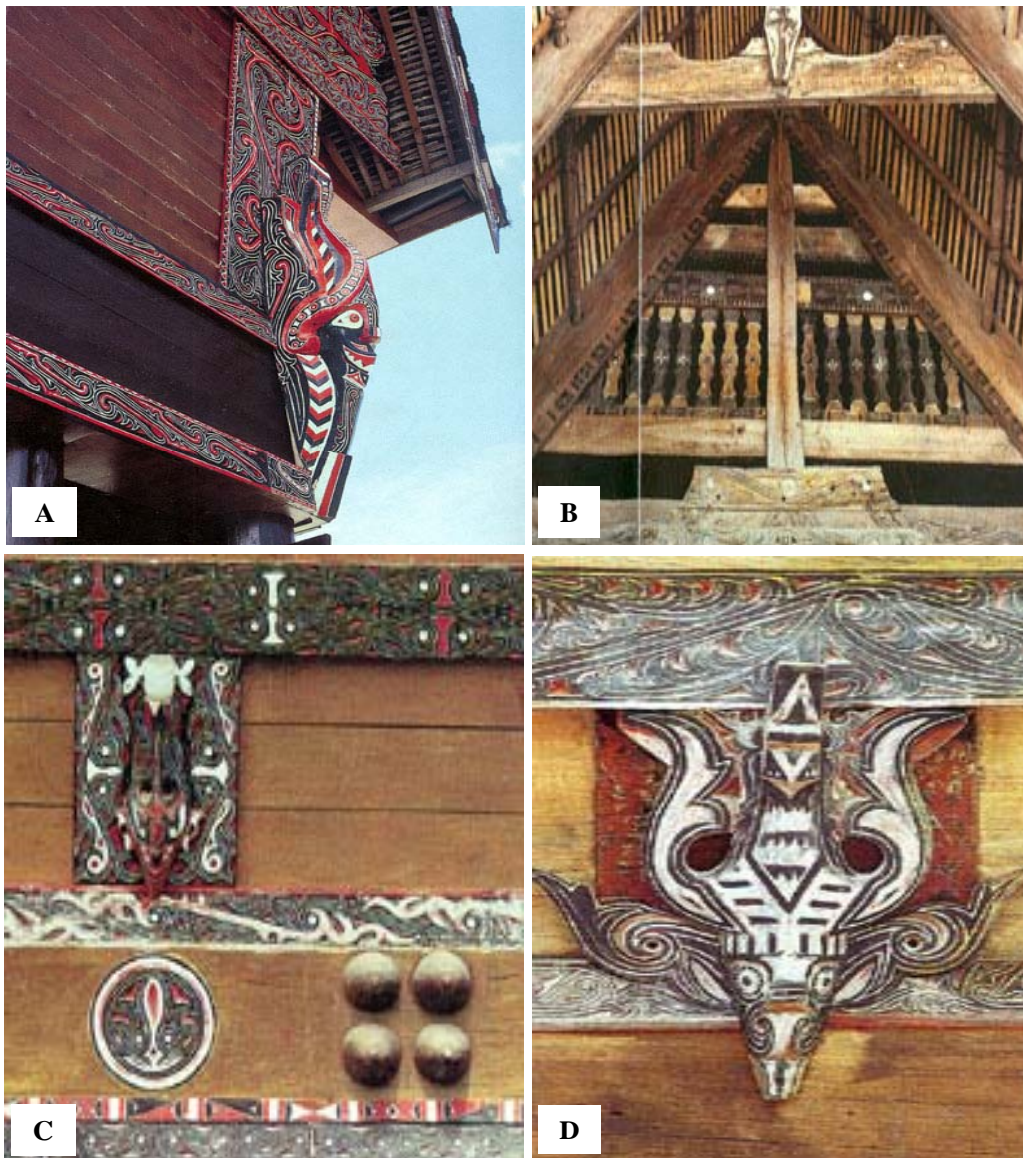
Ideologi Desain Intuitifisme/Symbolisme, Spiritualisme, Naturalisme dan Komunalisme

Dalam pemikiran kelompok masyarakat lainnya, berbeda dengan apa yang sudah dibahas pada bagian sebelumnya, pusat kepribadian seseorang bukan intelektualnya, tetapi "hati"nya, sebagai gabungan dari akal-budi (rasio) dan intuisi, intelegensi dan perasaan. Penjabaran terhadap ide pemikiran ini adalah: (a)

Terbuka dan menerima irasionalitas, misteri, teka-teki, kekacauan, ketidaklogisan, dan fantasi; dunia yang berada di atas atau di bawah rasional; (b) Terlatih atau terbiasa untuk mempergunakan perasaan daripada pikiran. Dan sejak perasaan sulit diungkapkan lewat kata-kata mereka lebih banyak diam, menggunakan tanda, sikap dan tindakan untuk berkomunikasi (simbolik).

Pola pikir sebagian kelompok masyarakat tertentu bersifat konkrit, bahwa gejala alam atau peristiwa digambarkan, dinyatakan atau diajarkan secara konkrit, lengkap dengan segala variasi atau kompleksitasnya, tidak disederhanakan dalam rumusan, definisi atau sistem. Pengaruhnya dalam desain adalah banyak mempergunakan bentuk-bentuk yang figuratif (realis) dan organik (mengikuti bentuk alam).

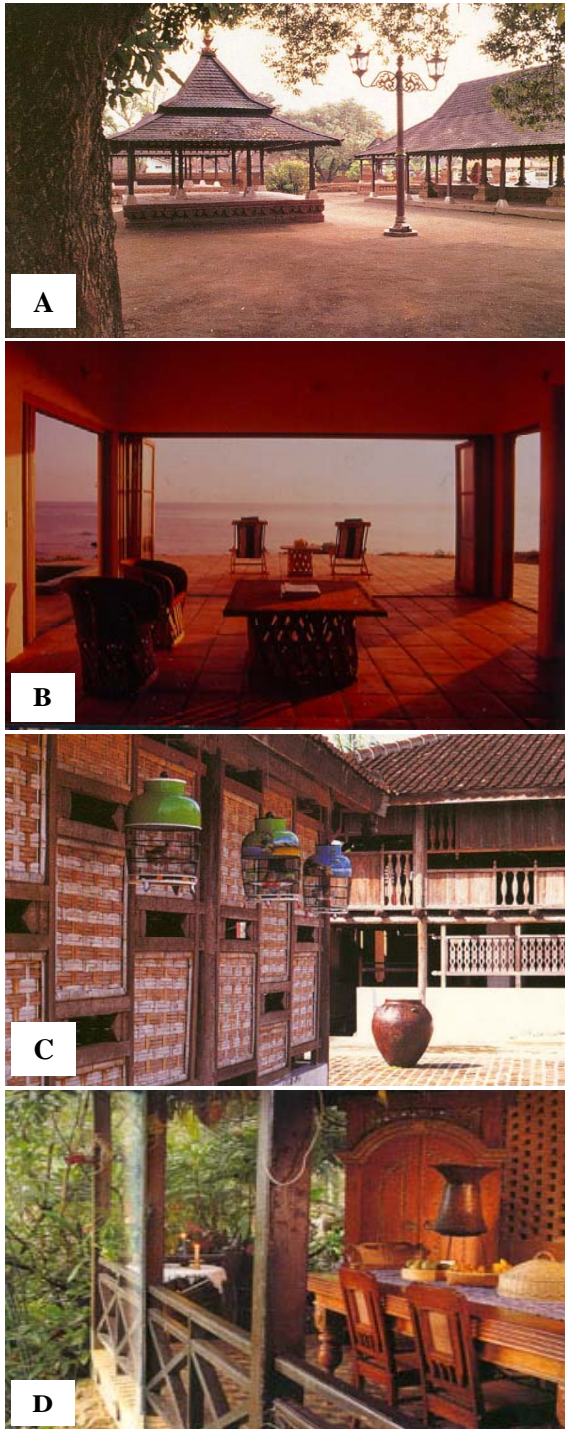
Berbeda dengan ideologi artifisialisme yang telah dibahas sebelumnya, terdapat ideologi berbeda yang dihasilkan oleh sebagian orang yang merasa dirinya sebagai bagian yang menyatu dengan alam. Bahwa gerak badannya bukan daya gerak mandiri, tapi hanya merupakan keselarasan dengan pola gerak lainnya, yaitu bintang, tumbuhan, hewan dan bahkan mineral di dalam tanah. Orang yang berpandangan demikian menghormati dan menghayati alam sebagai perluasan dari dirinya, dan dirinya merupakan bagian dari alam semesta. Memperlakukan alam seperti dirinya sendiri, dan menjaga keseimbangan (harmoni) dengan alam. Pengaruhnya pada sifat desain adalah alamiah. Penjabaran ideologi ini dalam desain rumah tinggal adalah desain bangunan yang banyak memiliki ruang-ruang terbuka dan menyatu dengan alam lingkungannya, dan bentuk organik yang selaras dengan bentuk alam yang organik. Pada Gambar 6 dapat dilihat representasi ideologi naturalisme seperti pada halaman rumah Jawa tampak adanya bangunan-bangunan yang terbuka, menyatukan ruang interior dan eksterior; lingkungan buatan & manusia dengan lingkungan alam sekitarnya (Gambar 6A); area duduk terbuka di daerah *resort* memiliki akses pemandangan, udara dan pencahayaan alami; menyatukan ruang interior dan eksterior (Gambar 6B), penggunaan material lokal organik yang berasal dari lingkungan alam sekitar (apabila dibatasi oleh peraturan adat dan disertai kesadaran atau usaha etno-ekologi) dan penerapan teknologi konstruksi lokal merupakan usaha pemberdayaan potensi lokal dan penghematan energi transportasi (Gambar 6C), dan penyatuan ruang luar dan dalam, memakai material alami, maksimalisasi pencahayaan dan penghawaan alami merupakan representasi gaya hidup kembali ke alam, sebagai representasi pemikiran manusia adalah bagian dari alam (Gambar 6D).



Gambar 5. Representasi Ideologi Intuitifisme atau Symbolisme. Gambar 5A, C, D: penggunaan ornamen pada arsitektur rumah tradisional Batak memiliki makna simbolik. Gambar 5B: ruang di bawah atap pada arsitektur rumah tradisional Batak sebagai representasi “dunia atas” yaitu alam para dewa & roh leluhur. (Sumber gambar: Dawson, 1994).

Pada lingkup budaya tertentu, tujuan utama belajar adalah menjadi bijaksana, agar lebih dapat menghayati hidup, mengetahui cara menjadi manusia dengan belajar untuk bersikap sabar, tabah menghadapi kesulitan, dan sederhana. Pengaruhnya pada ideologi desain adalah sakral, artinya kehadiran desain merupakan bagian dari kegiatan ritual (memenuhi kepuasan batin), sebagai simbol yang berisi ajaran atau nilai kehidupan yang dipercayai. Desain merupakan media transendental, yaitu media untuk mengenal ajaran-ajaran (nilai-nilai) yang dianggap luhur (spiritual). Pengutamakan adalah pada sikap hidup pasif, dalam arti untuk tidak campur tangan (menarik diri), moderat, lembut, sabar, turut menderita (menahan hawa nafsu), dan mencari kedamaian batin.

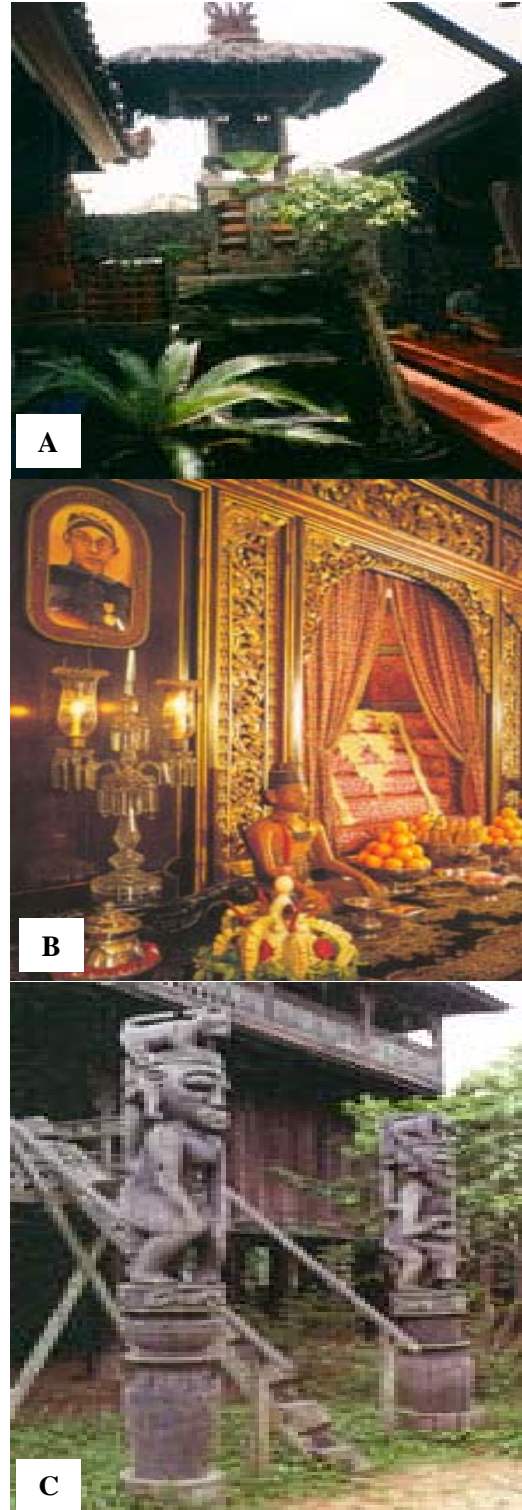
Idealisasi hidup adalah suatu hidup yang nilai tertingginya berasal dari dalam batin, mau menerima keadaan dan keterbatasan, mengumpulkan pengalaman (mencintai petualangan, kebebasan, tidak terikat pada peraturan), mengintegrasikan diri menjadi sesuatu yang bernilai, manusia yang membutuhkan ketenangan dan waktu demi kesempurnaannya. Pengaruhnya pada desain adalah kehadiran elemen desain tidak selalu rasional, tetapi bisa didasari oleh kepercayaan, mitos dan ajaran-ajaran norma atau adat-istiadat yang dipercayai dapat membawa keselamatan (misalnya penerapan *feng-shui* dan simbol-simbol yang dipercayai dapat melindungi atau memberi berkah kepada si pemilik rumah).



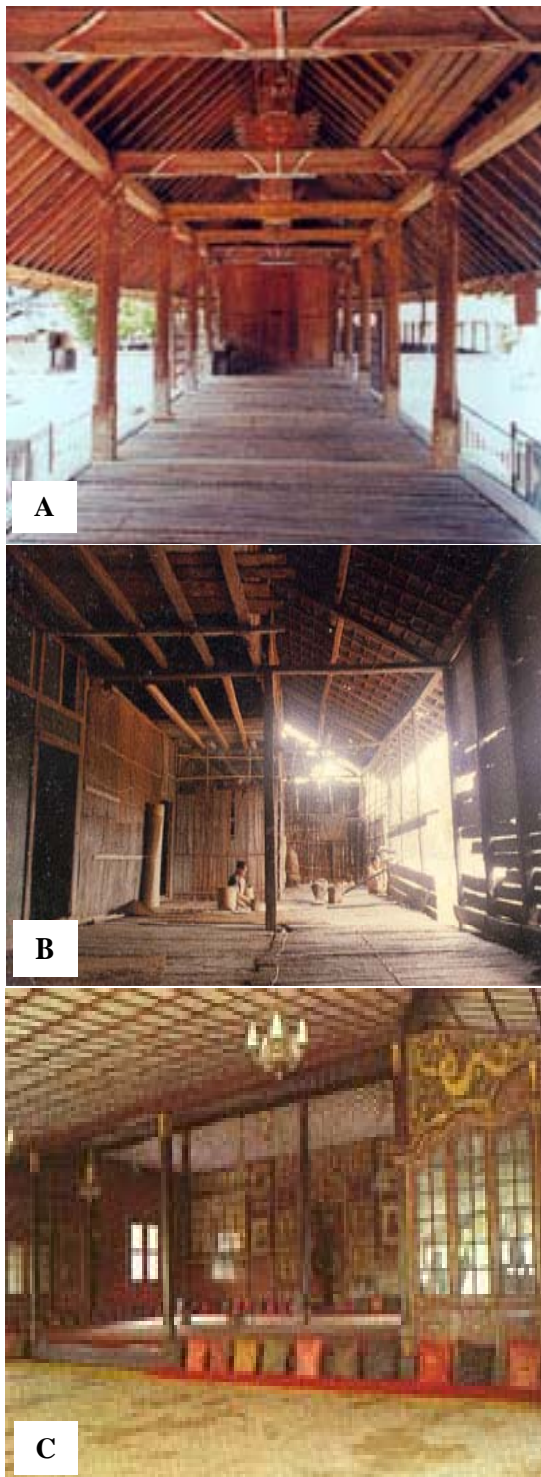
Gambar 6. Representasi Ideologi Naturalisme (Sumber gambar: Schoppert, Peter. Damais dan Sosrowardoyo. 1997)

Pada Gambar 7 memperlihatkan representasi ideologi spiritualisme, seperti keberadaan sanggah pada area rumah tinggal Hindu Bali untuk penyembahan kepada Tuhan, dewa atau dewi dan roh leluhur merupakan representasi kepercayaan pada roh (*spirit*) (Gambar 7A). Krobongan pada rumah tinggal Jawa untuk penyembahan pada Dewi Sri (Gambar 7B) dan penggunaan patung di sebelah

kiri dan kanan tangga masuk rumah panggung tradisional Batak berperan sebagai penjaga keselamatan penghuni (penolak bala) sebagai representasi kepercayaan pada dunia supranatural (Gambar 7C).



Gambar 7. Representasi Ideologi Spiritualisme (Sumber gambar: Schoppert, Peter. Damais dan Sosrowardoyo, 1997 dan Dawson, 1994)



Gambar 8. Representasi Ideologi Komunalisme Sumber gambar: Wijaya, Made. 2002 dan Dawson, 1994)

Walaupun banyak manusia yang memiliki pemikiran mengagungkan manusia, terdapat penekanan yang berbeda dalam hal melihat martabat pribadi bukan sebagai tujuan. Terdapat ikatan kuat antara anggota keluarga, kenalan, anggota kelompok atau suku, dan tetangga. Untuk itu terdapat banyak teka-

nan dan kompromi sosial demi menjaga kebersamaan, sehingga keinginan untuk menonjolkan diri dianggap tidak baik, kurang ada semangat berkompetisi, kurang menemukan dan mencipta.

Pengaruh sifat komunalistis dalam desain: (a) Adanya ruang pertemuan yang luas dalam rumah tinggal, yaitu area terbuka yang fungsinya untuk tempat kumpul-kumpul dan bersosialisasi antara anggota keluarga dan kenalan, karena adanya hubungan kekerabatan dan rasa kebersamaan yang kuat; (b) Kecuali ruang tidur dan kamar mandi, terdapat ruang-ruang terbuka satu dengan yang lain tanpa sekat, bahkan satu ruang tidak digolongkan atau dispesifikasikan untuk fungsi tertentu, tidak ada pembagian yang jelas, satu ruang merangkap sekaligus sebagai ruang duduk, ruang makan, dan dapur misalnya. Pada Gambar 8 dapat dilihat beberapa contoh representasi ideologi komunalisme, seperti Gambar 8A adalah Bale Lintang, sebuah tempat pertemuan di desa Bali Aga Tenganan Pegeringsingan, Bali, dipergunakan sebagai tempat berkumpul & bermusyawarah. Gambar 8B adalah sebuah ruang komunal rumah Dayak dan Gambar 8C adalah ruang komunal pada rumah tradisional Palembang, dipergunakan sebagai tempat berkumpul sanak keluarga dan mengadakan acara-acara sosial.

SIMPULAN

Pembelajaran desain sebagai fenomena ideologi memberikan manfaat dalam hal apresiasi karya desain dan strategi dalam membuat karya desain. Pada waktu apresiator menganalisis karya desain sampai pada tataran semantik ideologis, maka akan didapat pengetahuan mengenai ide atau pemikiran dasar yang melandasi sikap atau tingkah laku dan budaya materi yang dihasilkan (termasuk karya desain), yang berasal dari sistem budaya pembuat atau pengguna desain. Selanjutnya pengetahuan tentang ideologi tersebut dapat dipergunakan untuk merepresentasikan identitas dalam karya desain, tanpa harus terpaku pada kode-kode langgam bentuk. Tindakan yang umum dilakukan pada waktu seorang desainer ingin merepresentasikan identitas Jawa pada rumah tinggal milik seorang Jawa adalah menampilkan kode-kode desain rumah tinggal tradisional Jawa, seperti memakai atap joglo, gebyok, ornamen Jawa, dan sebagainya. Padahal representasi identitas yang terbatas pada kode bentuk tidak menyatakan pandangan hidup ataupun kepribadian sesungguhnya dari pengguna atau pemilik dan kerap

ditujukan sekedar untuk menampilkan diferensi (permainan budaya permukaan tanpa kedalaman makna).

Representasi identitas melalui eksplorasi ideologi desain memberi kesempatan desain ruang untuk tetap bermain dalam kode-kode desain global yang sesuai dengan semangat jamannya (tidak terpaku pada bahasa estetika masa lalu atau *pastiche*), tetapi tetap memiliki ciri desain lokal pada tataran semantik ideologis.

REFERENSI

- Althusser, Louis. 1984. *Essay on Ideology*. London: Verso.
- Arnof, Olsy Vinoli. *Tentang Ideologi: Marxisme Strukturalis, Psikoanalisis, Culture Studies*. Terjemahan. Yogyakarta: Jalasutra.
- Dawson, Barry, John Gillow. 1994. *The Traditional Architecture of Indonesia*. Thames & Hudson Ltd.
- Golberger, Paul. 1996. *Richard Meier Houses*. New York: Rizzoli
- Schoppert, Peter. Soedarmadji Damais dan Tara Sosrowardoyo. 1997. *Java Style*. Singapore: Periplus.
- Thi Anh, To. 1985. *Nilai Budaya Timur dan Barat, Konflik atau Harmoni?* Jakarta: Gramedia.
- Wijaya, Made. 2002. *Architecture of Bali. A Source Book of Traditional and Modern Forms*. Singapore: Archipelago Press.
- Dictionary of the History of Ideas. [Http://etext.virginia.edu/cgilocal/DHI/dhi.cgi?id=dv2-60](http://etext.virginia.edu/cgilocal/DHI/dhi.cgi?id=dv2-60).