

# Relasi Lokalitas terhadap Gaya Desain Principal

## Studi Kasus: PDA dan MDI

**Angeline Florentina Suryawan**

Program Studi Desain Interior, School of Design, Universitas Pelita Harapan  
florentina.angeline@gmail.com

**Martin Luqman Katoppo**

Program Studi Desain Interior, School of Design, Universitas Pelita Harapan  
martin.katoppo@uph.edu

### ABSTRAK

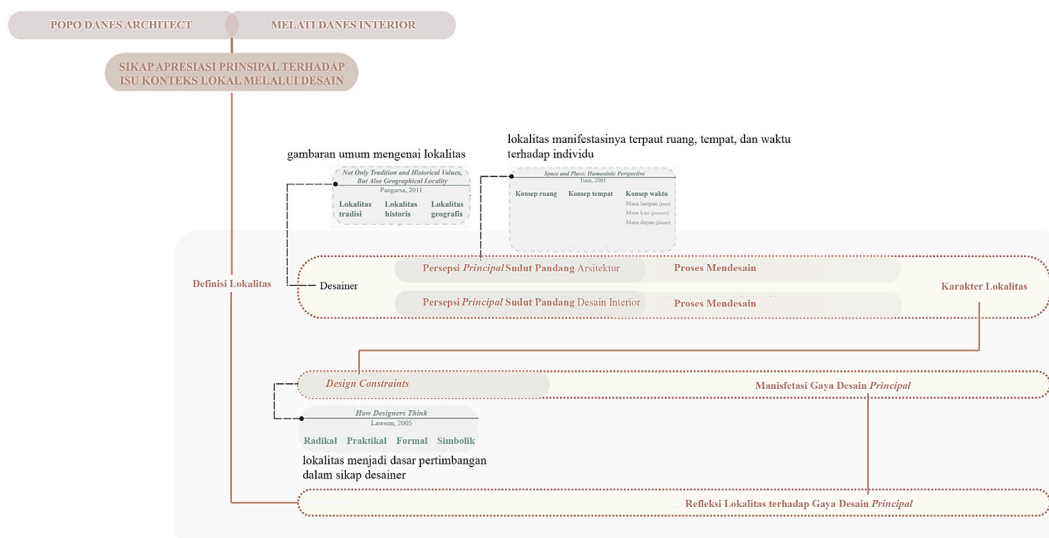
Sebuah pengolahan spasial tidak terlepas dari peradaban. Manusia dipandang sebagai seorang individu yang hidupnya dibentuk oleh alam keberadaannya: kesetempatan. Perilaku individu merefleksikan dirinya dan tempatnya berada: konteks lokal. Individu meletakkan dirinya sebagai bagian dari lokal, menjunjung tinggi lokalitas, dan memaknainya sebagaimana menghormati dirinya dan tempatnya berada. Konteks lokal melekat sebagai identitas sekelompok individu, yakni masyarakat setempat berdasarkan daerahnya masing-masing. Identitas yang mampu menyingkap proses perjalanan masyarakat dan lingkungannya. Kehadiran teknologi menyuguhkan perilaku instan pada manusia, hingga memunculkan degradasi makna dan identitas. Individu melepaskan dirinya dari belenggu lokalitas untuk berorientasi ke depan. Kunci untuk menghidupkan lokalitas adalah memaknainya; bukan berarti berada di belakang zaman, melainkan bagaimana senantiasa merangkul lokalitas bersama zaman, yaitu melalui desain sebagai kemajuan zaman dalam pembangunan. *Principal* desainer di PDA dan MDI merupakan tokoh masyarakat yang karyanya menggaungkan kembali 'jiwa' lokalitas. Namun fenomena pandemi membawa situasi stagnan dalam pembangunan, menjadi jalan berkelok bagi media berdialog *principal* dalam berkarya. Penelitian dilakukan dengan pengumpulan data yang bersifat langsung, ikut berada dalam situasi pandemi lingkungan yang diteliti di PDA dan MDI, observasi dan wawancara dengan metode etnografis. Data diperoleh akan dianalisis menggunakan metode studi kasus komparatif terhadap dua proyek perusahaan terkait dalam bidang *hospitality*, *user-centered* namun mengangkat konteks lokal. Teori yang melingkupi lokalitas menjadi tolok ukur dalam analisis penelitian ini, menghasilkan karakter desain dan manifestasi gaya desain *principal* yang kontekstual terhadap lokalitas. Dari hasil penelitian diperoleh uraian pemahaman akan pemaknaan definisi lokalitas yang sederhana namun kompleks, tidak semata pada karya desain, melainkan berangkat dari diri *principal* dalam berkarya, gaya desainnya.

Kata Kunci: lokalitas, peradaban, situasi pandemi, berdialog, gaya desain

### PENDAHULUAN

Desain dalam ranah arsitektur maupun interior, tidak pernah lepas dari pengaruh perkembangan zaman, kemajuan teknologi di dalamnya. Lokalitas merupakan

budaya hidup yang harus dipahami, melalui ranah desain sebagai wadah yang memungkinkan tumbuh-kembang lanjutnya konteks lokal atau lokalitas dari lingkungan tempat karya desain tersebut. Karya desain yang memiliki makna merupakan bagian dari lingkungan binaan yang hidup, yakni merangkul lokalitas. Suatu sikap desainer akan konteks lokal dari lingkungan binaan yang terjadi pada masa kini menjadi penting: pemahaman dan kepekaan seorang desainer, dalam mengolah lokalitas menjadi suatu potensi yang mendukung perancangan desain. Tidak sekedar merealisasikan perancangan dalam wujud fisik nyata yang terbangun, namun memiliki pertimbangan akan keberlanjutannya dalam masa yang akan mendatang. Fenomena ini mencerminkan lokalitas tidak hanya diangkat ke masa kini, melainkan merupakan perwujudan nyata dari *principal* dalam karyanya, memahami bagaimana peran lokalitas dalam desain: arsitektur dan interior. Gaya desain *principal* melekat dengan diri dan karya desainnya. Kedua hal yang awalnya terlihat sebagai batasan eksplorasi desainer – bersifat tolak-belakang, kemudian mampu membentuk suatu hubungan mutualisme; yang mengaburkan sebuah garis jelas diantara kedua hal yang bertolak belakang tersebut, hingga terjadi keseimbangan yang harmonis dalam diri individu desainer juga dengan lingkungannya.



Gambar 1 Kerangka Pemikiran Penelitian (Sumber: Suryawan, 2021)

## KAJIAN TEORI

### *Not Only Tradition and Historical Values, But Also Geographical Locality*

Pangarsa (2011) memaparkan pemahaman mengenai lokalitas sebagai aspek penting yang perlu dipertimbangkan dalam mendesain. Lokalitas memiliki hubungan langsung terhadap masyarakat terkait letaknya (posisi geografis). Pembahasan menekankan keberadaan lingkungan dan masyarakat di dalamnya, makna dari lokalitas, dan perannya di dalam masyarakat; memperoleh gambaran mengenai hubungan lokalitas terhadap individu. Pemahaman akan konteks lokal atau lokalitas ini menjadi pandangan dasar dalam penelitian ini.

### ***Space and Place: The Perspective of Experience***

Suatu sikap dalam mempertahankan lokalitas yang diambil oleh desainer *principal*, di mana lokalitas merupakan bagian integral dari keduanya dalam berproses, dan membentuk dirinya hingga saat ini, menunjukkan adanya unsur waktu, melingkupi masa lalu, sekarang, dan yang akan datang. Hal tersebut memberi warna berbeda pada suasana yang dibentuk, persepsi yang muncul, pemikiran yang terjadi dan perkembangan desain pada perjalanan zaman, berkaitan dengan ruang dan tempat (Tuan, 1979), sebagai dua hal yang signifikan mempengaruhi desainer dalam eksistensinya – melalui gaya desain yang dapat ditelaah dari selama proses berkaryanya.

### ***How Designers Think, 4th ed.***

Lawson (2005) menjelaskan pemahaman pemikiran desainer dalam proses mendesain dalam perjalanan perancangan karya desain. Penulis diarahkan untuk melihat batasan desain atau *design constraints* sebagai bagian integral dalam proses mendesain yang dijalankan oleh desainer. Proses mendesain tidak hanya dilihat dari pemikiran desainer atau internal, namun juga secara eksternal, yakni dengan kehadiran *design constraints: (1) Radical; (2) Formal; (3) Practical; dan (4) Symbolic.*

## **METODOLOGI**

Metode penelitian kualitatif melalui observasi dilakukan dalam penelitian, di mana penulis berlaku sebagai partisipan dan peneliti dalam menjalankan program magang selama delapan bulan untuk mengumpulkan informasi terkait fenomena yang terjadi dalam PDA dan MDI. Metode penelitian kualitatif bersifat deskriptif dalam memahami fenomena penelitian yang dialami oleh peneliti: menyerap kekayaan informasi secara mendalam dan menyeluruh dalam menjelaskan fenomena penelitian yang ditelaah melalui analisis. Fenomena disampaikan dalam bentuk, persepsi, dan interpretasi dalam tindakan, yang diolah melalui proses berpikir ilmiah oleh peneliti, menjadi informasi. Landasan teori memberikan gambaran umum dan mengarahkan fokus penelitian terhadap fakta dalam lapangan. Penelitian kualitatif ini bersifat induktif, yakni peneliti membangun teori dari rangkaian informasi terpisah namun berhubungan satu dengan yang lainnya dalam proses pengumpulan informasi (Neuman, 2014). Alur penelitian berlangsung nonlinear dalam proses pengumpulan data hingga kesimpulan penelitian. Metode etnografis digunakan sebagai teknik pengumpulan data terkait keterlibatan penulis secara langsung dalam lingkungan yang akan diteliti, meliputi: (1) observasi/ pengamatan; (2) wawancara; (3) analisis; (4) dokumentasi, yang disusun secara deskriptif berupa uraian narasi. Penulis menggunakan studi kasus proyek desain arsitektur-desain interior lingkup kebudayaan yang diolah secara komparatif sebagai teknik pengolahan analisis terhadap penelitian ini dengan: (1) penyajian data; (2) reduksi data; dan (3) penarikan kesimpulan.

## **PEMBAHASAN**

### ***Latar Belakang Principal***

Haluan sebuah perusahaan, nama dan citranya dalam masyarakat dan dunia luas,

ditentukan oleh sosok pemegang utama kendali haluan tersebut. Ibarat sebuah kapal adalah perusahaan, awak kapal adalah keseluruhan tim dari perusahaan tersebut, dan membawahi awak kapal adalah kapten; penunjuk arah, nahkoda yang mengendalikan dan menentukan kemana arah perjalanan. Sosok *principal* melalui pemikirannya adalah jiwa dari perusahaan. Seorang individu di antara komunitas masyarakat Bali, yang mewarisi darah Bali. Lahir, dibesarkan, bersekolah, dan juga meniti karir di tanah kelahirannya, Pulau Bali. Keluarga merupakan kelompok individu terdekat yang memiliki peran esensial dalam pembentukan seorang individu, demikian juga dengan seorang *principal* desainer. Sebagai manusia Bali, tradisi, budaya, dan seni seolah mengalir dalam darah tiap-tiap individunya, di mana memang kehidupan masyarakat Bali ditunjang oleh perilaku budaya dan kegiatan spiritualnya. Paparan seni terhadapnya dapat ditelusuri dalam jejak keluarga besar Beliau, yang dilakoni oleh leluhurnya – seorang pemimpin masyarakat yang kerap menangani permasalahan yang berkaitan dengan bangunan di kampungnya. Istilah *undagi* dahulu digunakan untuk menyebut seorang ahli arsitek tradisional Bali, yang bukan harus mengenyam pendidikan formal akan ilmu rancang bangun seperti jaman sekarang untuk layak disebut sebagai seorang arsitek, melainkan membekali dirinya dalam pemahaman seni, budaya, adat, dan agama. *Undagi* merupakan seorang *priest-architect* (Wijaya, 2003), memahami secara fisik dan spiritual yang melingkupi manusia Bali dan dalam sekitarnya. Sebagai manusia Bali, tentu diberkahi dengan pengalaman dan pembelajaran hidup yang menuntunnya untuk yakin, sederhana, dan selalu jujur terhadap dirinya dimanapun tempatnya berada. Idealisme yang sederhana ini dijalankan individu *principal* dengan penuh percaya diri, sebagaimana karyanya adalah bagian dari dirinya sendiri. Kejujuran direfleksikan kedua sosok dalam PDA dan MDI melalui pemikirannya dibalik karyanya yang terus tanpa henti mengulik dan menonjolkan lokalitas dengan pantas, sehingga lokalitas tersebut bukan hanya sekedar diwadahi, melainkan juga berkembang dan diabadikan dalam sebuah karya. Dengan demikian, lokalitas dalam karyanya juga mampu dimaknai oleh penikmat karyanya; menyentuh pandangan dan hidup setiap individu yang beragam dalam masyarakat. Memahami diri sendiri adalah kunci untuk menentukan apa langkah yang harus diambil untuk mencapai tujuan. Itulah yang dilakukan dalam hidup dan karyanya, paham dan sadar akan budaya yang melingkupi dirinya, menginginkan untuk budaya sebagai konteks lokal ini senantiasa “hidup”. yang dimaksud adalah bukan hanya manifestasi wujud fisik atau visualnya saja yang terus-menerus hadir, melainkan juga “*meaning*” atau maknanya.

“Apa yang terjadi, budaya dan masyarakatnya semuanya adalah bagian dari proses perjalanan yang panjang. Memahaminya bukan sesuatu yang instan dalam sekejap, tapi juga terus-menerus menjadi pembelajaran.”

### **Proses Mendesain**

Rasa pribadi (subjektivitas) dalam berkarya berkolaborasi dengan lokalitas – mencakup aspek material seperti lingkungan dan kekayaan budaya, maupun aspek non-material seperti tradisi, adat-istiadat, dan norma yang berlaku.

Batasan ini dirangkul desainer untuk mewujudkan karyanya, sehingga batasan dan rasa pribadi desainer menjadi sebuah garis tipis yang saru, melebur menjadi satu untuk mewujudkan suatu karya yang 'kaya', hingga mampu menunjukkan validitas akan eksistensi dan kapabilitas dari desainer tersebut. Terwujudnya keberadaan suatu karya desain tidak hanya semata hanya dari wujud fisiknya, melainkan adanya sebuah perjalanan – proses pengolahan spasial atau proses perancangan dibalikinya. Perjalanan tersebut mencapai tujuan karya desain, juga bersifat mutualisme terhadap pelaku desain, yaitu desainer dalam berkarya. Desainer sebagai poros dalam laju perjalanan sebuah karya desain, perjalanan ini juga memperkaya diri seorang desainer melalui pengalaman, kehadiran berbagai permasalahan desainer yang dihadapi, eksperimen yang dilakukan, hingga adanya keterlibatan pola pikir dan cara pandang yang baru. Proses mendesain melingkupi adanya tahapan-tahapan dan pengambilan sikap dalam tahapan tersebut yang mengarah ke hasil desain yang menjadi jawaban yang tepat dari tujuan karya desain. Dalam arsitektur dan desain interior bukan sebuah proses linear, melainkan proses yang memungkinkan adanya pengulangan alur maupun alur bolak-balik di dalamnya. Pengulangan alur dalam yang dimaksud adalah selama perancangan berlangsung, seorang desainer dapat kembali ke tahapan sebelumnya dan mengulang kembali sebuah tahapan untuk memenuhi kebutuhan desain yang ingin dicapai. Adapun tahapan keterlibatan lokalitas senantiasa terjadi dalam proses desain yang melingkupi setiap karya desain studi kasus: (1) *brief*; (2) *research*; (3) *concept*; dan (4) *development*.

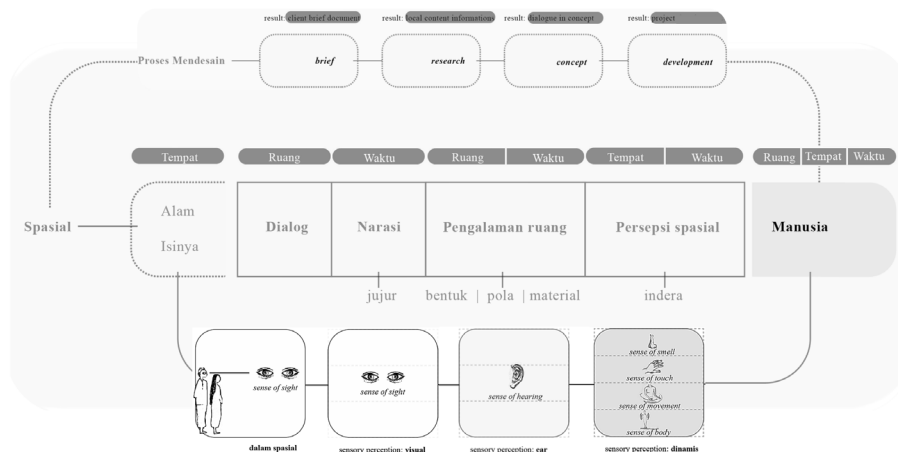
### **Karakter Lokalitas terhadap Gaya Desain *Principal***

*Neglect culture to provide products* (Khan, 2019) – menyuarakan fenomena yang terjadi saat ini. Setiap individu berjuang menyediakan yang terbaik untuk dirinya dan sesamanya, dilihat sebagai satu bentuk keegoisan. Meninggalkan apa yang membentuk dirinya, demi mengejar kemajuan zaman dengan godaan yang memikat. Meninggalkan pijakan dirinya, mengejar untuk berada di tengah penerimaan masyarakat luas. Inilah maksud sesungguhnya dari pernyataan yang sedari dulu pernah dilontarkan oleh *principal* mengenai dirinya.

“Saya ingin mewakili ini – sebetulnya saya tidak melakukan hal yang luar biasa, saya hanya *being confident*, *being self-confident*, dan *being honest* terhadap di mana kita berada. Dengan saya melakukan dengan apa yang saya jadikan *style*, semua hidup ada batasnya, kalau saya sehat-sehat saja, saya kerja hingga umur 80 tahun – *it's just a couple of decades*; yang artinya sekarang saya adalah generasi terakhir yang menikmati kemewahan dunia yang seperti ini.”

Penulis menangkap kejujuran yang menjadi prinsip yang melandasi setiap langkah hidup yang diambil oleh Popo Danes dan Melati Danes, tidak terkecuali hingga dalam berkarya. Kejujuran dalam menggambarkan manusia dan sekitarnya, dalam satu pemahaman yang perlahan namun menyeluruh (Hansen, 2021). Perlahan bermaksud untuk seksama menangkap keunikan dari atmosfer ruang dalam ruang sekitar yang terbentuk dan menyingkapnya dari hal yang paling sederhana:

refleksi air yang berada dalam alam sekitar – lokasi geografis, suara gemerisik pohon, seluruh kisah dan tradisi yang tersirat namun tidak tersurat, yang berasal dari zaman sebelumnya dan termanifestasikan hingga kini.



**Gambar 2 Analisis Relasi Lokalitas terhadap Gaya Desain Principal.**  
 (Sumber: Suryawan, 2021)

Kejujuran merefleksikan diri kedua tokoh tersebut. Dalam diri setiap individu hadir keunikan dan esensi diri masing-masing, namun itulah yang kerap kali tidak disadari oleh diri individu tersebut. Menilik kembali ke dalam diri, menyingkap diri sendiri menjadi penting dengan adanya gerakan untuk berorientasi menuju keluar, atau eksternal saat ini (Danes, 2021). Penulis melihat kejujuran sebagai satu titik untuk pulang dan kembali, sehingga kejujuran tersebut oleh *principal* menjadi pijakan berdiri, untuk mengamati, untuk melangkah, dan untuk berkembang. Melalui karyanya, kejujuran tersebut bukan hanya kepada alamnya, namun juga kepada manusia sebagai tujuan utama dari pengolahan spasial: *human-centered design*, memenuhi kebutuhan pengguna ruang (Norman, 1988). Hal ini menunjukkan adanya aspek *usability* dan adaptasi sebagai satu respons terhadap perkembangan kebutuhan individu saat ini, sehingga karya tersebut secara spasial mampu beresonansi dengan manusia di dalamnya dan lingkungan sekitarnya – secara ke luar dan ke dalam.

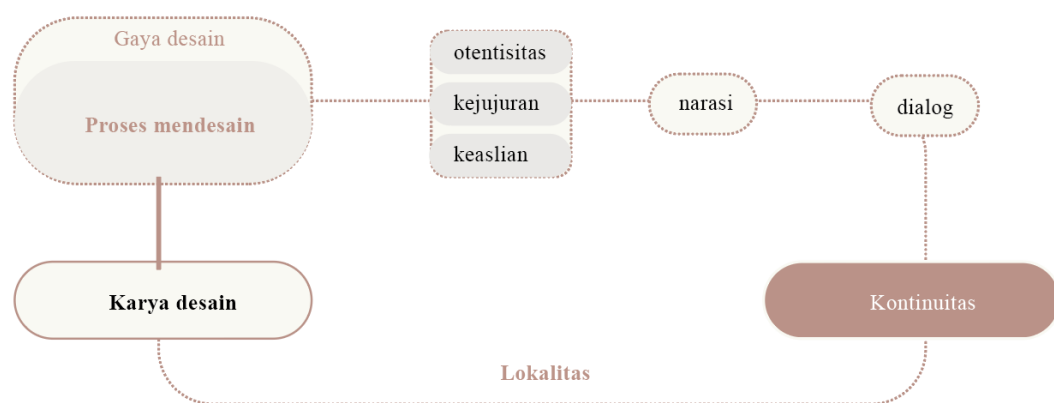
Material yang digunakan bukan hanya sebagai sebuah elemen spasial, melainkan juga mewakili materialitas. Disebut dengan materialitas dikarenakan material tersebut membentuk persepsi ruang yang ingin ditampilkan oleh *principal*, namun juga material tersebut kehadirannya bersifat simbolik. Penulis mengambil refleksi dari karya performans *I'm A Ghost in My Own House* (2012) oleh Melati Suryodarmo, seorang seniman performans Indonesia, yang terinspirasi dari dunia sebagai jagad dalam dirinya. Dalam karya ini tersampaikan gagasan Beliau mengenai siklus hidup yang dianalogikan melalui arang yang mengalami proses perubahan terhadap aktivitas menggiling yang dilakukan oleh Beliau sendiri (Suryodarmo, 2020). Material melewati berbagai keadaan transformasi, dari makhluk hidup, bahan organik, hingga terjadi perubahan wujud menjadi elemen pembentuk spasial. Pandangan material mengenai “energi kehidupan” dapat disamakan dengan siklus hidup, adanya proses berulang dan bertahap dalam pembentukan material



tersebut, membentuk satu proses perjalanan yang mencerminkan lokalitas dari dalam berkarya. Menjadi jelas bahwa adanya wujud apresiasi yang bukan hanya terefleksikan dalam karyanya adalah usahanya mengangkat lokalitas dalam setiap karyanya, melainkan juga budaya hidup di dalam diri pribadinya. Lokalitas yang tercermin dalam gaya desain dalam berkarya, merupakan cerminan diri individu *principal*.

### SIMPULAN & REKOMENDASI

Penulis melihat adanya tiga cara untuk yang dilakukan oleh kedua *principal* desainer tersebut dalam merangkul lokalitas dalam desainnya: (1) Menggunakan sejarah lanskap dalam artian mempertahankan ikon budaya, seperti gaya arsitektur, tipologi bangunan dan konfigurasi spasial; (2) Memperbarui kembali citra dahulu yang sudah lama hilang. Citra dapat berupa visual maupun suasana, yaitu mengembalikan keadaan lingkungan dan suasana asli daerah tersebut; (3) Membuka tempat-tempat yang memiliki sejarah atau tempat-tempat yang memiliki arti penting. Dengan itu perancangan karya desain yang dihasilkan kontekstual dengan lokalitas, yaitu memperhatikan permasalahan kontinuitas visual antar bangunan baru dengan nuansa lingkungan yang ada di sekitarnya, dan melakukan studi terhadap kesulitan-kesulitan yang timbul dalam menciptakan keserasian antar bangunan yang berbeda jaman dan gaya, dalam suatu lokasi yang berdekatan. Keterkaitan visual antara bangunan baru dengan lingkungan terdekat dibentuk melalui elemen pembentuk ruang. Lingkungan merupakan bangunan terdekat, gaya tradisional, dan landmark sedangkan aspek pembentuk bangunan dan lingkungan ada dua, yaitu aspek visual umum dan nilai sejarah. Elemen visual bangunan tersebut antara lain jarak, komposisi, ketinggian, proporsi, bentuk, material, warna, dan skala yang termasuk dalam tipologi bangunan dan gaya arsitektur. Kontekstual terhadap lokalitas juga berarti memperhatikan nilai sejarah yang mendasari suatu bentuk bangunan dan citra lingkungan, serta lebih fleksibel terhadap perkembangan fungsi kegiatan pada ruang karena mengutamakan kontinuitas pada desain yang dihasilkan.



Gambar 3 Lokalitas terhadap Gaya Desain Principal. (Sumber: Suryawan, 2021)

### DAFTAR PUSTAKA

Budihardjo, Eko. (1997). *Tata Ruang Perkotaan*. Bandung: Alumni.

- Chan, Chiu-Shui. (2015). *A Theory of Style in Design*. Iowa: Iowa State University.
- Danes, Popo. (2001). *Arsitektur Sinkretik Popo Danes*. Denpasar: Matamerabook.
- Hansen, Marley. (2021). *A Portrait of Majamaja*. Produced and directed by Julien Pujol. 2 menit 13 detik. Nowness: Film pendek.
- Lawson, Brian. (2005). *How Designers Think, 4th ed.* Jordan Hill: Elsevier Linacre House.
- Neuman, W. Laurence. (2014). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches, 7th ed.* Harlow: Pearson Education Limited.
- Pangarsa, Galih Widjil. (2011). "Not Only Tradition and Historical Values, But Also Geographical Locality," Prosiding *The 12th International Conference on Sustainable Environment and Architecture (SENVAR XII): "Nusantara" (Local) Wisdom for the Better Future of Sustainable Architecture*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Suryodarmo, Melati. (2020). "I'm A Ghost in My Own House". *Melati Suryodarmo: Why Let the Chicken Run?*. Museum MACAN, Jakarta Barat, Indonesia, 29 Februari 2020.
- Tuan, Yi-Fu. (1979). "Space and Place: Humanistic Perspective," *Space and Place: The Perspective of Experience*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Wijaya, Made. (2003). *Architecture of Bali*. Britania Raya: Thames & Hudson.