

DESAIN INTERIOR PADA KONTEKS KEBUDAYAAN

Erina Wiyono

Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Industri Kreatif

Universitas Esa Unggul

Jalan Arjuna Utara 9, Tol – Tomang Kebon Jeruk, Jakarta 11510, Telp. +62 21 5674223

erina.wiyono@esaunggul.ac.id

ABSTRAK

Logika, ilmu pasti dan teknologi selalu berkembang di jaman modern ini. Namun demikian sebuah masyarakat pun tidak dapat melepaskan diri dari latar belakang kebudayaannya. Bahkan ketika masyarakat mengalami transmigrasi maupun urbanisasi di daerah-daerah kota maupun pedesaan sekalipun, tetap akan membawa kultur budaya sebelumnya sehingga pada akhirnya terjadi adanya akulturasi di tempat yang baru tersebut. Begitu pula dalam proses merancang interior, sebagai seorang desainer harus memiliki kemampuan toleransi dalam proses mendesain dan mengetahui sedikit banyak budaya kliennya. Hal ini dilakukan agar mencapai kenyamanan klien dalam proses merancang interior berlandaskan budaya. Dengan adanya kondisi tersebut pun dijadikan landasan memastikan koneksi merancang interior dalam konteks kebudayaan dengan menghadirkan beberapa contoh yang diangkat dari klien desain interior. Metodologi penelitian kualitatif ini pun melibatkan pendekatan fenomenologi dimana penulis sebagai praktisi desain interior dalam menangani beberapa klien desain interior. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan wawasan toleransi antara perancangan interior dalam konteks kebudayaan untuk mencapai kenyamanan klien, bagi pihak-pihak terkait dengan penelitian sejenis ini.

Kata kunci: desain, interior, kebudayaan, toleransi

ABSTRACT

Logic, exact science and technology are always developing in this modern era. However, even a society cannot escape from its cultural background. Even when people experience transmigration or urbanization in urban and rural areas, they will still carry the previous culture so that in the end there will be acculturation in the new place. Likewise in the process of designing an interior, as a designer, he must have the ability to tolerate the design process and know more or less about his client's culture. This is done in order to achieve client comfort in the process of designing interiors based on culture. With this condition, it is used as a basis for ensuring the connection to interior designing in a cultural context by presenting several examples taken from interior design clients. This qualitative research methodology also involves a phenomenological approach where the writer as an interior design practitioner handles several interior design clients. The purpose of this study is to provide insight into the tolerance between interior design in a cultural context to achieve client comfort, for parties related to this type of research.

Keywords : design, interior, culture , tolerance

PENDAHULUAN

Sebelum membahas mengenai desain dalam konteks kebudayaan, penulis akan memberikan definisi desain dan kebudayaan terlebih dahulu. Desain biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata "desain" bisa digunakan, baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, "desain" memiliki arti "proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru". Sebagai kata benda, "desain" digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk benda nyata (www.wikipedia.com) Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetika, dan berbagai macam aspek lainnya dengan sumber data yang didapatkan dari riset, pemikiran, *brainstorming*, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya. Menurut A.L. Kroeber dan C. Kluckhohn dalam bukunya *Culture, a Critical Review of Concepts and Definitions* (1952) mengatakan bahwa. kebudayaan adalah manifestasi atau penjelmaan kerja jiwa manusia dalam arti seluas – luasnya. Sedangkan menurut Malinowski kebudayaan pada prinsipnya berdasarkan atas berbagai sistem kebutuhan manusia. Tiap tingkat kebutuhan itu menghadirkan corak budaya yang khas. Misalnya, guna memenuhi kebutuhan manusia akan keselamatannya, maka timbul kebudayaan yang berupa perlindungan, yakni seperangkat budaya dalam bentuk tertentu, seperti lembaga kemasyarakatan. Dari dua definisi tersebut, ada kesamaan, dimana sama-sama menciptakan suatu yang berbeda. Dalam mendesain, kita membuat dan menciptakan obyek baru, sedangkan dalam kebudayaan mengubah alam itu.

Desain merupakan kata baru peng-Indonesiaan dari kata design. Istilah ini merupakan pengilmuan kata merancang yang penggunaannya dinilai tertentu umum dan kurang memadai aspek keilmuan secara formal (Agus Sachari & Yan Yan Sunarya, 1999:1). Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur (Sri Widarwati, 2000:2)

Di era globalisasi sekarang ini, manusia tidak bisa lepas dari sesuatu yang bernama desain. Semakin maju suatu negara, kebutuhan akan desain semakin meningkat. Desain sangat erat kaitannya dengan *style*, *mode* dan *fashion* seseorang tentang estetika dan rasa mengenai sebuah rancangan. Bagi penulis sendiri, pelaku seni dengan kekhususan desain interior atau perencana rancang bangun, desain adalah hasil rancang suatu produk yang mempunyai hasil akhir yang baik sehingga mempermudah kehidupan manusia, disamping pencapaian akan keindahan tetap harus terpenuhi.

Dalam perkembangannya tata ruang tidak selalu membicarakan dan hanya mengedepankan fungsi, ada makna atau arti lain yang dibawa dalam setiap tata ruang (dalam hal ini arsitektur dan desain interior juga termasuk). Seolah kreator (desainer/arsitek/konseptor) ingin berkomunikasi dan menyampaikan sebuah dialog kepada orang lain. Penyampaian dialog melalui visual kepada orang lain ini pun menjadi problematika bagi seorang desainer. Sebagai desainer baru hal ini menjadi permasalahan karena mereka dituntut untuk memiliki sifat toleransi terhadap latar kebudayaan dari klien itu sendiri. Dengan kondisi semacam ini maka masalah yang akan diangkat adalah bagaimana memastikan adanya koneksi proses merancang yang dimiliki oleh desainer terhadap kultur atau budaya klien dalam sebuah konsep tata ruang? Tujuan penelitian ini pun adalah memberikan sebuah wawasan berupa koneksi atau hubungan antar desainer sebagai kreator dalam proses dialog melalui perancangan dalam konteks kebudayaan demi mencapai kenyamanan seorang klien. Ketertarikan ini penting dikenalkan dan dibangun bahkan dibagikan terutama bagi para calon-calon desainer interior atau desainer muda agar memiliki wawasan toleransi terhadap kebudayaan dalam proses merancang tata ruang.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian adalah rangkaian dari cara / kegiatan pelaksanaan penelitian dan didasari oleh pandangan filosofis, asumsi dasar, dan ideologis serta pertanyaan dan isu yang dihadapi. Sebuah penelitian memiliki rancangan penelitian tertentu. Rancangan ini menjelaskan prosedur atau langkah-langkah yang harus dijalani, waktu penelitian, kondisi data dikumpulkan, sumber data serta dengan cara apa data tersebut dibuat dan diolah.

Dalam hal ini, penulis memilih suatu topik yang sudah lama menarik perhatiannya. Mengapa menarik perhatian? Di jaman modern ini segala sesuatunya selalu berdasarkan logika, ilmu pasti dan teknologi. Tetapi yang terjadi ketika merancang interior, logika dari manusia walaupun sudah mengenyam pendidikan tinggi, atau bahkan sebagai lulusan luar negeri, tidak bisa melepaskan diri dari latar belakang kebudayaannya.

Dalam penulisan makalah ini, penulis menggunakan pendekatan Kualitatif. Apa itu pendekatan Kualitatif? Menurut Sukmadinata (Sukmadinata, 2005) dasar penelitian kualitatif adalah konstruktivisme yang berasumsi bahwa kenyataan itu berdimensi jamak, interaktif dan suatu pertukaran pengalaman sosial yang diinterpretasikan oleh setiap individu. Peneliti kualitatif percaya bahwa kebenaran adalah dinamis dan dapat ditemukan hanya melalui penelaahan terhadap

orang-orang melalui interaksinya dengan situasi sosial mereka (Danim, 2002). Penelitian kualitatif mengkaji perspektif partisipan dengan strategi-strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel. Penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut pandang partisipan. Dengan demikian arti atau pengertian penelitian kualitatif tersebut adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dimana peneliti merupakan instrumen kunci (Sugiyono, 2005).

Penulis melakukan penelitian mendalam, dengan melakukan wawancara kepada pengguna jasa dan pihak ketiga, karena mengingat penulis sendiri berprofesi sebagai seorang praktisi desainer interior yang terjun ke lapangan. Sehingga diperlukan pihak ketiga ataupun pihak kedua ini merupakan klien si penulis. Pihak ketiga lebih memahami latar budaya kehidupannya, karena pihak ketiga ini adalah ibu dari pihak kedua yang merupakan klien. Itu artinya seorang ibu akan lebih memahami latar budaya kehidupan si klien karena masih dalam hubungan keluarga. Dan sedikit menerapkan ilmu semiotika. Apakah semiotika itu? Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tanda-tanda dalam kehidupan sosial (Trabaut, 1996:3). Objek-objek yang menjadi sumber pemaknaan bukan hanya memberikan suatu informasi namun juga hendak mengkomunikasikan maksud dan tujuan dari suatu tanda yang digunakan.

PEMBAHASAN

Hal penting dalam pembahasan substansi-substansi tentang manusia di dalam desain, salah satunya tentang hubungan intertaksi, yaitu interaksi manusia dengan unsur-unsur ekologi dan topografi alam. Hal ini berkaitan erat dengan tahap kebudayaan alam fikiran mistis. Dalam lingkup hidup mitologis tiada garis pemisah yang jelas antara manusia dan dunia, antara subyek dan obyek. Pernah dicatat, bahwa sebetulnya manusia pada tahap itu belum dapat dinamakan subyek yang sepenuhnya, karena masih merupakan sebuah lingkaran terbuka, belum mempunyai eksistensi yang bulat. Manusia diresapi oleh pengaruh-pengaruh dari sukunya dan dari alam raya. Dan masih berhubungan dengan substansi-substansi tersebut, manusia juga melakukan hubungan interaksi dengan Tuhannya. Dalam mitos, manusia mengarahkan pandangannya dari dunia ini kepada dunia yang penuh kekuasaan yang lebih tinggi, dalam magi, manusia bertitik tolak dari dunia penuh kekuasaan itu. Mitos lebih bersifat transenden, magi lebih bersifat imaden. Lebih sederhananya, mitos lebih mirip dengan pujaan religius, sedangkan magi lebih condong menguasai sesuatu lewat kepandaian. Sedangkan substansi-substansi manusia tentang fasilitas dan peralatan

yang berhubungan dengan nilai-nilai simbolik dan status sosial, sebagaimana tertuang dalam pemikiran Karl Marx (1818-1883) dalam pembahasannya kebudayaan sebagai ideologi, lahirnya kelompok kelas borjuis dan bekerjasama dengan kekuasaan negara dan mendominasi masyarakat secara luas. Masyarakat tidak dipandang sebagai kehidupan bersama yang beciri sosial, melainkan dilihat semata-mata sebagai modal bisnis yaitu asset pasar yang dapat menyerap produk-produk yang dihasilkan industri-industri mereka. Sedangkan seorang psikolog warga Belanda bernama Mulder (1960) meneliti dinamika hubungan interpersonal. Ia mendefinisikan *power distance* sebagai tingkat ketidaksetaraan dalam kekuasaan antara individu yang kurang berkuasa dengan individu yang lebih berkuasa di dalam suatu sistem sosial. Masyarakat yang memiliki orientasi *power distance* rendah, cenderung meminimalkan perbedaan status dan mengutamakan kesetaraan (*equality*). Mereka cenderung lebih fokus kepada status yang dicapai daripada disandang seseorang.

Bilamana manusia adalah makhluk "*bio psycho culture spiritual*", maka segala peristiwa yang berkaitan dengan kegiatan kehidupan manusia, hendaknya ditinjau dari aspek-aspek "*bio physiology, psychology, culture dan spiritual*" beserta segala kombinasi-kombinasi diantara ketiganya. Keempat unsur tersebut senantiasa hadir dan saling pengaruh mempengaruhi dalam kehidupan manusia, dengan takaran yang berbeda-beda, tergantung pada situasi-situasi dan kepentingannya. Namun, tidak satupun diantara ketiganya berkedudukan dalam status "*ZERO*". Pada awalnya, *culture* dekat pengertiannya dengan kata kultivasi (*cultivation*), yaitu pemeliharaan ternak, hasil bumi dan upacara-upacara religius. Selama Revolusi Industri, budaya mulai dipakai untuk menggambarkan perkembangan kerohanian yang dikontraskan dengan perubahan material dan infrastrukural. Gerakan Nasionalisme di akhir abad ke-19 juga ikut mempengaruhi dinamika pemaknaan atas budaya, dimana lahir istilah "budaya rakyat" dan "budaya nasional".

Setiap unsur dari lingkungan ruang fisik yang mengitari seseorang atau sekelompok manusia dimana ia berada dan melakukan aktifitasnya, senantiasa memancarkan stimulus-stimulus atau gejala-gejala ke semua arah. Stimulus yang bisa ditangkap oleh manusia melalui ke-5 indera nya kemudian di interpletasikan oleh manusia atau maunusia-manusia yang bersangkutan sesuai dengan latar belakangnya masing-masing. Selanjutnya akan direspon olehnya sesuai dengan situasi-situasi nya dan kepentingannya saat itu. Respon itu bisa berupa gagasan maupun tindakan. Tindakan-tindakan tersebut, bisa berupa tindakan yang berorientasi pada dirinya sendiri atau bisa juga berupa tindakan yang berorientasi pada unsur-unsur diluar dirinya, yang selanjutnya akan

merubah unsur-unsur lingkungan di sekitar yang bersangkutan atau menciptakan berbagai jenis peralatan sebagai upaya untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi untuk meningkatkan kualitas hidup. Dalam hal ini, terasa pentingnya pemahaman lintas budaya. Manusia tumbuh dan berkembang didalam lingkungan budayanya masing-masing sehingga membentuk dan menciptakan cara berfikir dan bertingkah laku yang khas bagi para anggotanya. Cara berfikir dan bertingkah laku tersebut merupakan hasil ‘pengkondisian budaya’ melalui proses panjang pendidikan, pengajaran yang diberikan secara turun menurun. Masalah akan timbul ketika kita melakukan kontak dengan orang-orang yang berasal dari lingkungan yang berbeda . Pemahaman terhadap budaya orang lain atau budaya sesuatu masyarakat sangat penting.

Dalam hubungannya manusia sebagai penggagas dan pembuat, artefak sebagai karya budaya materi dan manusia sebagai pembeli dan pengguna, memiliki dua unsur yaitu *human being* dan *artifact*. *Human being* memiliki 6 unsur, yaitu manusia sebagai penggagas dan pembuat memiliki unsur *bio physio*, *psycho* dan *socio cultur spiritual*, sedangkan manusia sebagai pembeli dan pengguna memiliki unsur *need*, *will* dan *fear*. Dimana *artifact* mempengaruhi cara material, teknik, energi dan sumber lain digunakan untuk memuaskan 3 rasa tersebut. Fungsi pemikiran ontologis membuat suatu peta mengenai segala sesuatu yang mengatasi manusia. Sikap ontologis berusaha menampakkan dunia transeden, dunia yang mengatasi manusia menjadikannya sesuatu yang dapat dimengerti. Yang dipentingkan disini bukan pengertian-pengertian spekulatif atau ide-ide yang luhur, melainkan suatu yang nyata, riil, namun lebih luhur dan lebih indah daripada dunia ini. Lalu disusunlah sistem-sistem filsafat yang besar oleh Plato, Aristoteles, Thomas, Descartes. Sikap mistis dan renungan ontologis banyak pertautannya, tetapi cara pendekatannya berbeda-beda. Hal tersebut dapat kita lihat dalam seni bangun, khusus pada bangunan ibadat dan upacara-upacara mistis dari jaman dulu, dimana terdapat patung-patung sedangkan dalam seni bangunan Islam mengharamkan patung-patung. Sebagai contoh dapat kita lihat pada gambar dibawah ini, yang sama-sama diambil di Athena, tetapi penerapannya berbeda. Ada dua bangunan, pada gambar pertama adalah bangunan tempat pemujaan Athena pemberi kemenangan. Sedangkan gambar kedua adalah masjid pertama di Athena. Dalam bangunannya masjid mengharamkan adanya keberadaan patung-patung.



Gambar 1. Acropolis Athena

(Sumber: <https://www.ikons.id/acropolis-athena/>, diakses tanggal 20 Mei 2021)



Gambar 2. Masjid Nabawi

(Sumber: <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-50206166>, diakses tanggal 20 Mei 2021)

Perkembangan gaya hidup adalah modus trend yang perlu kita cermati, yang didalamnya terdapat trend dalam bidang *fashion*, *lifestyle*, *seasons* dan *tradition/culture*. Waktu berubah dan kita berubah juga didalamnya. Demikian pepatah Latin kuno yang mungkin masih kita temukan aktualitasnya hingga sekarang. Jika dikatakan tidak ada yang tetap didunia ini mungkin yang tetap hanyalah perubahan itu sendiri. Begitu juga dengan budaya atau kebudayaan (*culture*). Sejalan dengan berubahnya zaman, orang-orang dengan alam fikir dan rasa, karsa dan cipta, kebutuhan dan tantangan yang mengalami perubahan, serta budaya pun ikut berubah. Dalam gambar di bawah dapat dilihat perbedaan rumah Joglo asli, dengan rumah modern yang memanfaatkan atap Joglo dalam perencanaan arsitekturnya. Pada gambar dibawah menunjukkan rumah Joglo asli.



Gambar 3. Rumah Joglo

(Sumber: – internet, diakses tanggal 20 Mei 2021)

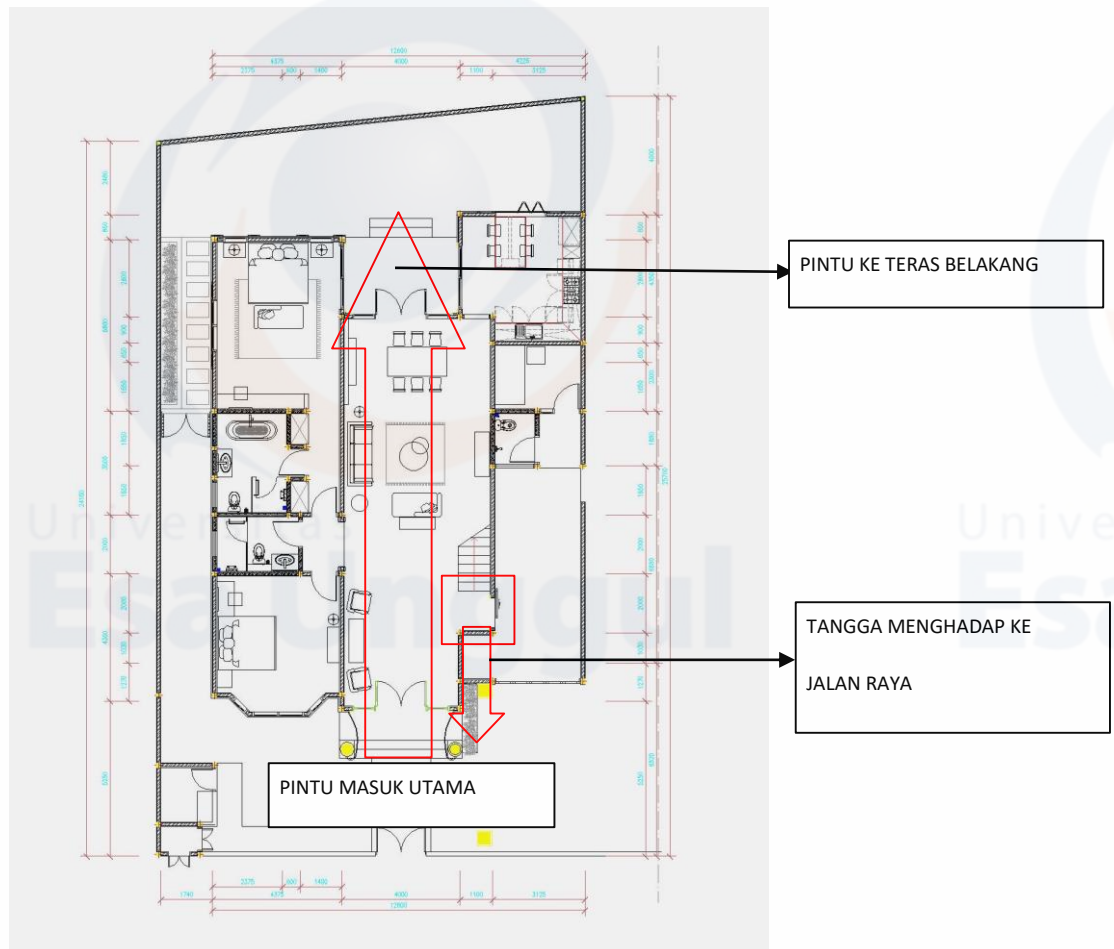
Pada gambar dibawah menunjukkan rumah modern yang memanfaatkan atap Joglo pada arsitektur bangunannya.



Gambar 4. Rumah Joglo

(Sumber: <https://www.dekoruma.com/artikel/95427/desain-rumah-joglo-modern>, diakses tanggal 20 Mei 2021)

Jika pada foto-foto diatas penulis memberikan contoh Arsitektur dari foto-foto yang diambil pada media berupa majalah, maka pada pembahasan interior, penulis akan mengambil contoh dari salah satu proyek yang dikerjakan, yaitu proyek rumah tinggal. Rumah tinggal sudah seharusnya menjadi satu tempat terbaik untuk menjaga dan memberikan keseimbangan hidup. Oleh karena itu, pada proyek ini, penulis mendesain selain mengutamakan pembagian ruang dan fungsi ruang dengan baik, unsur budaya dari pemilik rumahpun tidak ditinggalkan. Walaupun terkadang hal yang diminta sangat mengganggu konsep awal, sudah seharusnya seorang desainer dapat memenuhi permintaan *client* tanpa merusak proposal desain yang diajukan. Dapat dilihat pada foto-foto dibawah ini.



Gambar 5. Denah Rumah Tinggal
(Sumber: Erina Wiyono, 2018)

Pada lay out furniture diatas, terdapat dua permintaan dari *client*. Pada kasus pertama (panah nomor satu) adalah harus membuat partisi penutup diantara pintu masuk dengan pintu belakang. Konsep awal yang diinginkan adalah rumah yang luas tanpa pembatas untuk pesta, karena rumah tersebut hanya sebagai rumah transit saja. Awal mendesain, penulis sudah mengatakan bahwa pintu masuk bertemu pintu belakang pertanda tidak bisa menyimpan rezeki. Kebetulan karena *client* mempunyai latar belakang pendidikan sekolah teknik yang sangat mengedapankan logika, menolak ide tersebut. Dalam proposal desain, dibuatlah desain dengan menggunakan *void* pada *foyer* dan ruang keluarga, sehingga kesan luas pada ruangan tercapai. Kesan luas semakin terasa, begitu tamu memasuki ruangan langsung dapat melihat taman belakang. Proposal desain, dapat dilihat pada dua foto dibawah.



Gambar 6. View Arah Pintu Masuk Utama

(Sumber: Erina Wiyono, 2018)



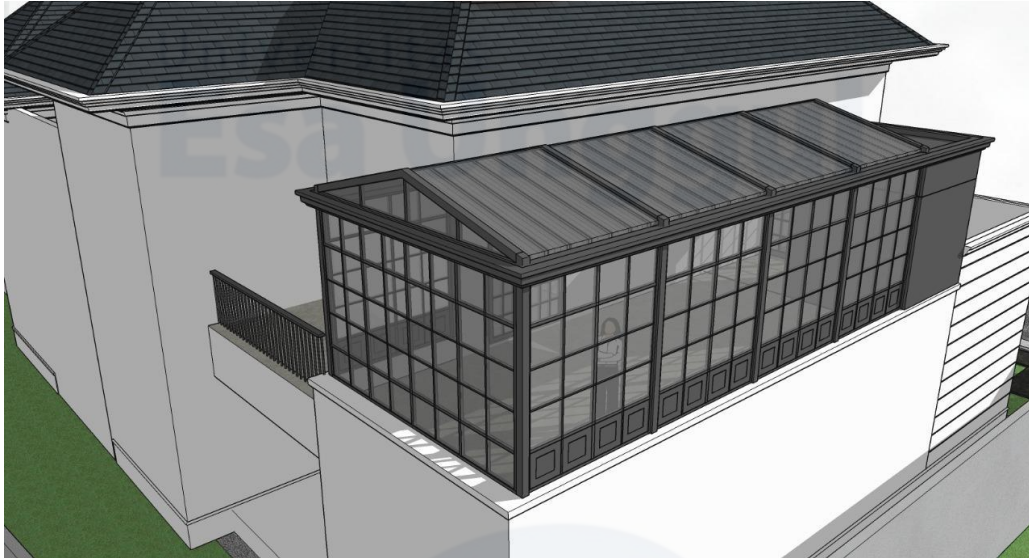
Gambar 7. View Arah Pintu Teras Belakang
(Sumber: Erina Wiyono, 2018)

Dalam proses pelaksanaan, ketika client banyak berbincang dengan orang tua mereka yang keturunan Cina dan masih mempercayai *feng-shui* meminta untuk segera dibuatkan partisi pembatas. Tentunya dengan adanya permintaan tersebut, konsep awal akan berubah total, terutama ketinggian dari *ceiling* dan penempatan lampu hiasnya. Sebagai desainer interior, penulis berusaha lebih fleksibel. Desain rumah menggunakan gaya *American classic* yang memakai material kayu sebagai panel-panel penutup dinding, dengan finishing duko berwarna putih mengelilingi semua dinding rumahnya, sehingga tidak memungkinkan lagi meletakkan panel partisi putih dengan gaya yang sama sebagai pembatas, apalagi dengan ketinggian yang tidak bisa mencapai *ceiling* rumah, karena dibuat void setinggi lebih dari 6 meter pada area yang akan diberi partisi tersebut. Diputuskan memadukan gaya *art deco* pada panel partisinya dengan menggunakan *finishing* berwarna hitam serta ornamen kaca sehingga kesan luas tetap tercapai. Mengapa penulis, memilih warna hitam? Karena finishing pintu utama dari rumah tersebut berwarna hitam, sehingga kombinasi warna tersebut akan selaras satu dengan lainnya. Dan penulis, menempatkan *consule table* dengan unsur besi sebagai penyelar dari partisi pembatas, dengan finishing berwarna emas. Unsur besi pada *consule table* diambil dari *façade* bangunan yang juga

merupakan desain dari penulis, menggunakan unsur besi dengan finishing warna hitam sebagai aksesoris pada bagian bangunan rumah. Mengapa mengambil warna finishing emas pada *console table*-nya? Ketika kita harus melakukan perubahan yang melenceng dari desain awal, janganlah membuat suatu hal yang masih sama dengan gaya desain yang sudah kita rencanakan, tetapi buatlah sesuatu yang berbeda sama sekali, sehingga tambahan tersebut seakan-akan adalah aksesoris yang sudah direncanakan sejak awal. Tetapi sebaiknya tetap sejalan dalam pemilihan material dan warnanya. Pada foto-foto dibawah ini, akan diperlihatkan foto dari *façade* rumah, model partisi pembatas dan *console table*, serta panel yang sudah berdiri di ruangan tersebut.



Gambar 8. Desain Jendela Kamar Tidur Anak,
(Posisi Menghadap ke Jalan Raya)
(Sumber: Erina Wiyono, 2018)



Gambar 9. Desain Rumah Kaca pada Rooftop
(Sumber: Erina Wiyono, 2018)

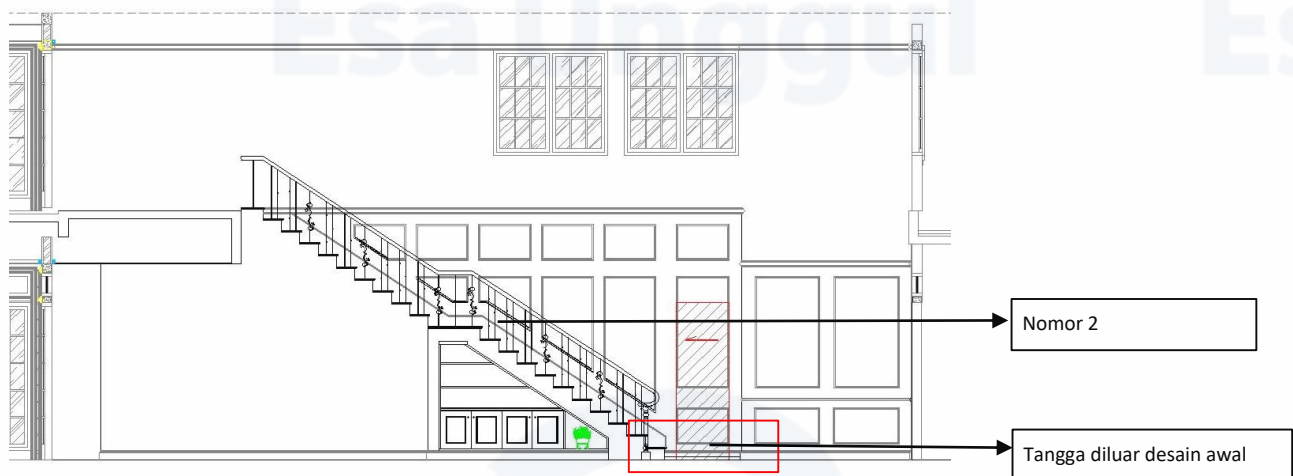


Gambar 10. Penyekat Penghalang Tambahan
Antara Pintu Masuk Utama Dengan Pintu ke Teras Belakang
(Sumber: Erina Wiyono, 2018)



Gambar 11. View arah Foyer Dengan Penggunaan Partisi Pembatas
(Sumber: Erina Wiyono, 2018)

Pada kasus kedua, (panah nomor 2) tangga menghadap ke jalan raya. Dalam *feng-shui* tangga rumah jika rancangannya memiliki banyak sekali kekurangan akan mengundang banyak kelemahan dibanding manfaatnya. Sebenarnya, tangga tidak langsung berhadapan dengan jalan melalui pintu masuk dan dibatasi oleh dinding garasi, tetapi ibu dari pemilik rumah meyakini bahwa tangga menghadap ke jalan walau tidak langsung tetap tidak baik. Tidaklah bijaksana ketika seorang desainer tidak dapat memenuhi permintaan dari clientnya. Maka diputuskan dibuatlah tangga tambahan, sehingga titik nol depan tangga lebih tinggi dari titik nol bangunan tersebut.



Gambar 12. View Arah Tangga Dengan Posisi Sebelah Kanan Adalah Jalan Raya
(Sumber: Erina Wiyono, 2018)

Pemilik rumah meminta agar penaikan lantai menggunakan material yang sama dengan lantai yang sudah ada, tetapi ternyata hal tersebut membuat orang yang melewati lantai dengan ketinggian yang mempunyai ketinggian yang hanya 2 cm itu, membuat orang yang lewat tersandung. Kemudian lantai marmer dibongkar dan diganti oleh material yang berbeda dengan lantai yang sudah ada. Seperti penjelasan diatas, bahwa segala perubahan atau penambahan yang berbeda dengan desain semula, harus tetap mencari jalan yang tidak terlalu jauh. Sehingga material penaikan lantai diganti dengan warna kayu yang sama dengan anak tangga dari rumah tersebut. Foto-foto dibawah akan menunjukkan penjelasan diatas.



Gambar 13. Desain Awal Step Tangga

(Sumber: Erina Wiyono, 2018)



Gambar 14. Bagian Yang Diberi Kotak Adalah Step Tambahan Sehingga Terdapat Perbedaan Ketinggian Pada Tangga Tersebut Dengan Ruang Lainnya
(Sumber: Erina Wiyono, 2018)

PENUTUP

Berdasarkan latar belakang pendidikan sebagai mahasiswa Desain Interior dan membaca beberapa buku mengenai desain dan kebudayaan, penulis kemudian menganalisa proyek rumah tinggal yang dikerjakan pada tahun 2018, dimana orang tua dari *client* banyak memberikan masukan dari sisi latar belakang budaya yang dimilikinya. Sebagai seorang desainer interior, dimana dalam mendesain sebuah ruangan lebih banyak berpegang pada prinsip yang bersifat teknis dan memasukan unsur estetika pada rancangannya berdasarkan kepada selera dari *client*, harus dapat memberikan masukan jika terjadi perubahan di saat pekerjaan sudah selesai, terutama jika masukan tersebut berhubungan dengan latar belakang kebudayaannya.

Seperti yang telah dikatakan pada awal tulisan, dimana desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda dan dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur, sedangkan kebudayaan pada prinsipnya berdasarkan atas berbagai sistem kebutuhan manusia, juga seperti yang ditulis oleh Bapak Ahadiat Joedawinata pada buku tentang kebudayaan, terlihat kolerasi antara desain dan kebudayaan. Desain dan kebudayaan sama-sama menciptakan suatu hal baru dan dapat saling bersinerji seiring berkembang dan kemajuan serta perubahan zaman. Yang tidak kalah penting adalah pemahaman terhadap budaya orang lain atau budaya sesuatu masyarakat dalam melakukan kontak dengan lingkungan yang berbeda, sehingga sebuah karya desain interior dapat berfungsi secara baik dari segi teknis tetapi tidak melupakan estetika berdasarkan budayanya.

KEPUSTAKAAN

Joedawinata, Ahadiat. (2018). *Emotional Design - Materi Kuliah Teori Desain*. Magister Desain UNIKOM Bandung. Bandung: UNIKOM

Sutrisno, Mudji, Hendar Putranto. (2005). *Teori-teori Kebudayaan*. Yogyakarta : Kanisius.

Peursen, Prof. DR. C.A. Van. (1988) *Strategi Kebudayaan*. Yogyakarta : Kanisius

Drs. Kuserdyana, M. Pd., *Pemahaman Lintas Budaya*, Bandung, Alfabeta

_____, *Feng Shui Tangga Rumah, Salah Posisi Tangga di Dalam Rumah Bisa Mengganggu*, <https://wartakota.tribunnews.com/2019/03/03/feng-shui-tangga-rumah-salah-posisi-tangga-di-dalam-rumah-bisa-mengganggu-rezeki>, diakses 21 Mei 2021.