

## BAB V

### PENUTUP

Penutup penelitian berikut menjelaskan hasil analisis studi kasus guna menjawab permasalahan penelitian. Rumusan permasalahan penelitian, yaitu (1) “Apa itu lokalitas dalam ranah desain bagi Popo Danes Architect dan Melati Danes Interior?” dan (2) “Bagaimana lokalitas muncul dalam karya desain, sebagai dirinya sendiri namun juga merupakan bentuk perwujudan diri *principal* – gaya desain *principal* di Popo Danes Architect dan Melati Danes Interior?”.

#### 5.1 Kesimpulan

##### 5.1.1 Lokalitas dalam Hasil Komparasi Studi Kasus: Pakerisan River Estate dan Lelewatu

Berdasarkan analisis yang penulis lakukan, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa lokalitas dihadirkan dalam perwujudan elemen spasial secara tepat dalam karya desain Popo Danes Architect dan Melati Danes Interior. Dinyatakan sebagai tepat dikarenakan adanya pemahaman mendasar mengenai lokalitas tersebut oleh *principal* hingga bisa dimasukkan sebagai satu kesatuan dalam karya desain. Lokalitas oleh *principal* dipegang dan dihormati sebagai konteks lokal yang adiluhung.

Terlepas dari karya desainnya sendiri, penulis melihat *principal* sebagai pengendali utama dalam berjalannya suatu karya desain. Lokalitas bukan menjadi suatu

keasingan atau hal baru di dalam perjalanan hidup *principal*, melainkan lokalitas secara signifikan membentuk pribadi *principal*, jauh sebelum *principal* menempatkan diri atau memanifestasikan dirinya untuk berkecimpung dalam ranah desain, di Popo Danes Architect dan Melati Danes Interior, seperti yang ditunjukkan oleh pernyataan Melati Danes dalam wawancara yang dilakukan penulis.

“Pemahaman bukan terjadi secara instan, melainkan berangkat dari satu titik, sebagai sebuah proses. Beranjak dari hal sederhana yang tidak disadari, memang sudah secara terus-menerus diperkenalkan ke sedari kecil dan menjadi bagian dari hidup. Analoginya bukan yang baru dewasa ini, saat ini, baru sekarang, susah-payah menghafal untuk memahami.”

Layaknya lokalitas yang dilihat sebagai identitas, dalam karya desain *principal* juga mencerminkan diri *principal* yang tidak pernah absen selama proses mendesain berlangsung, yaitu gaya desain *principal*. Tolok ukur persepsi spasial digunakan penulis untuk melakukan analisis terhadap lokalitas yang melingkupi tempat, ruang, dan waktu, yang mana *principal* Popo Danes Architect dan Melati Danes Interior berada di dalamnya; guna melihat bagaimana persepsi spasial yang berangkat dari diri personal tiap *principal* tersebut justru menentukan arah laju dan orientasi dari suatu karya desain, yaitu studi kasus Pakerisan River Estate dan Lelewatu. Kedua studi kasus tersebut sama-sama bergerak dalam bidang *hospitality* dan secara mampu mewakili analisis yang mengarah pada kesimpulan dalam penelitian ini.

### 5.1.2 Representasi Lokalitas dalam Desain Popo Danes Architect dan Melati Danes Interior

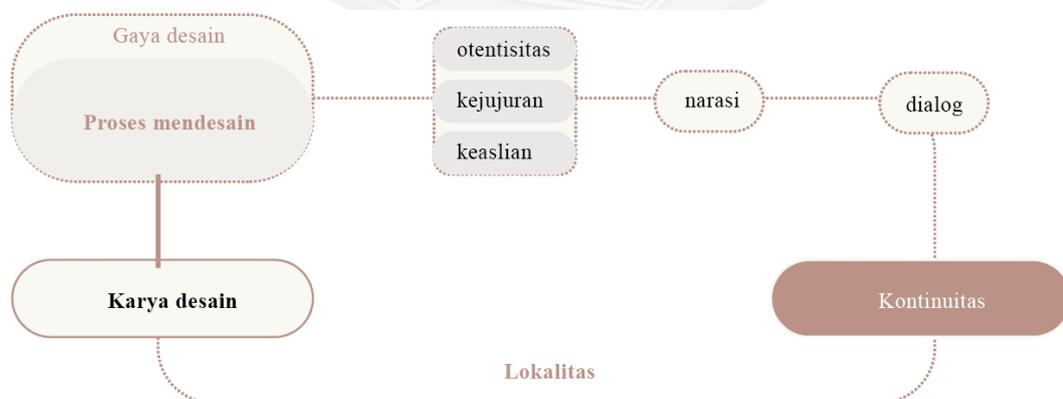
Gaya desain Popo Danes dan Melati Danes terletak dalam proses mendesainnya. Dalam proses mendesain yang melihat pola hidup masyarakat setempat yang masih tradisional, mempelajari ajaran-ajaran dan keyakinan masyarakat yang mengajarkan tentang ketenangan, kejujuran dan kesederhanaan, serta meneliti budaya yang terbentuk dari perilaku dan pola pikir tersebut. Dengan kata lain untuk mencari sesuatu yang 'otentik' tentang setempat.

Otentisitas atau keaslian suatu daerah, dari segi visual dapat dilihat dari lingkungan fisik dan bentuk-bentuk lokal yang terdapat di dalam daerah tersebut. Dalam perancangan setiap karyanya, penulis menyimpulkan bahwa keaslian sangat diutamakan oleh Popo Danes dan Melati Danes. Langkah yang dilakukan untuk mendapatkan keaslian tersebut yaitu, melalui karya desain yang diolah merefleksikan penemuan tersebut sebagai esensi dari narasi yang hendak diceritakan oleh desainer. Memberikan ruang yang nyata sebagai wadah untuk penemuan tersebut. Penulis melihat adanya tiga cara untuk yang dilakukan oleh kedua *principal* desainer tersebut dalam merangkul lokalitas dalam desainnya:

- 1) Pertama, dengan menggunakan sejarah *landscape* dalam artian mempertahankan ikon budaya, seperti gaya arsitektur, tipologi bangunan dan konfigurasi spasial.
- 2) Kedua, memperbarui kembali citra dahulu yang sudah lama hilang. Citra dapat berupa visual maupun suasana, yaitu mengembalikan keadaan lingkungan dan suasana asli daerah tersebut.

- 3) Ketiga, 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.



### **5.1.3 Penerapan Lokalitas dalam Desain bagi Profesi Desain Interior-Arsitektur**

Dalam keilmuan desain interior, penelitian “Relasi Lokalitas terhadap Gaya Desain *Principal* di Popo Danes Architect dan Melati Danes Interior” dapat memperlihatkan dampak dari pengalaman ruang yang dapat memberikan desainer pengaruh besar dalam menciptakan sebuah rancangan desain. Pemahaman terkait latar belakang dari sebuah karya desain perlu untuk dirasakan dan diamati secara detail. Banyak orang melihat sebuah desain interior, hanya melalui visual tanpa melakukan kegiatan atau menggunakan panca indera lainnya. Seorang desainer harus mampu merasakan pengalaman ruang melalui seluruh indera yang dimiliki maupun melakukan aktivitas di dalamnya. Pengamatan dengan sentuhan, pendengaran atau melakukan aktivitas pada ruang dapat memberikan kesan yang berbeda dari hanya sekedar melihat sebuah rancangan desain saja. Maka dari itu, sebuah desain interior dapat terasa berbeda saat dilihat dari gambar atau foto dan saat dikunjungi langsung. Pengalaman ruang penting untuk sering dilakukan karena arti dan fungsi sebuah ruang baru dapat dirasakan saat diamati atau dirasakan menggunakan seluruh indera manusia yaitu dengan beraktivitas didalamnya. Analisis pengalaman ruang secara mendalam dengan beraktivitas di dalamnya dapat memberikan desainer kepekaan tersendiri dalam merancang sebuah ruang. Keterbiasaan desainer terhadap sebuah ruang secara tidak langsung membuat desainer memaknai karakter yang terdapat pada ruang atau arsitektur tersebut. Selain merasakan pengalaman ruang, pengetahuan dan pengalaman dalam

mendesain memberikan pengaruh dalam meningkatkan proses kreatif desainer dalam mengulik dan menempatkan apa yang dimaksud dengan karakter, konten lokal atau lokalitas.

## **5.2 Saran**

Penelitian “Relasi Lokalitas terhadap Gaya Desain *Principal* di Popo Danes Architect dan Melati Danes Interior” diharapkan dapat menjadi bagian dari keberlanjutan atas kepekaan terhadap kekayaan budaya atau konteks lokalitas yang dimiliki oleh setiap tempat dalam keberadaannya meliputi isi di dalamnya, yakni masyarakat dan lingkungannya. Adapun pembahasan mengenai lokalitas yang dituliskan dalam penelitian ini kiranya menjadi sebuah pembahasan yang memberikan gambaran akan keterlibatan lokalitas dalam praktik desain interior dalam dunia profesional.

## **5.3 Refleksi**

Selama menempuh Pendidikan Desain Interior, penulis mendapatkan pembekalan dari seluruh mata kuliah di Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan, untuk mampu menarik relevansi setiap materi pengajaran dalam kontekstualisasinya dalam kehidupan sehari-hari. Refleksi ditulis penulis merupakan aplikasi dari penelitian ini dilihat menggunakan tiga lensa utama: (1) Estetika, mewakili domain disiplin ilmu, yaitu keindahan dan bagaimana keindahan dipahami dan ditempatkan dalam desain; (2) Etika mewakili prasyarat

pertimbangan moral yang mendasari setiap sikap yang diambil; dan (3) *Worldview Approach*, apa yang dipelajari secara spesifik seharusnya dapat ditranslasikan ke dalam konteks hidup secara luas. Etika dan estetika seseorang sangat dibentuk dan dipengaruhi oleh *worldview* yang digumulkan dan coba dihidupi, dalam wilayah yang lebih sempit *worldview* ini turut mempengaruhi semua keputusan yang individu ambil dalam proses desain: apa yang dianggap penting dan tidak, apa yang dianggap sebagai kebutuhan atau tidak, dan sebagainya.



### 5.3.1 Lensa Etika

Implikasi etis utama dalam penulisan ini tercermin dari adanya landasan persepsi, atau perspektif yang dimiliki oleh *principal*: Popo Danes dan Melati Danes, yang menjadi keseluruhan latar belakang dari setiap sikap dan tindakan yang terwujud. *Principal* dalam penelitian berikut memiliki andil dalam merepresentasikan dirinya di dalam satu kelompok masyarakat, yang melampaui dirinya sebagai seorang individu, yaitu melalui sebuah perusahaan yang bergerak dalam perancangan spasial yang tidak terlepas kaitannya dengan waktu dan ruang. Melalui karyanya dalam ranah arsitektur maupun dalam ranah desain interior, keduanya menunjukkan bahwa pandangan etika mampu berperan dalam tindakan mengapresiasi lokalitas, mewujudkan dan menempatkannya menjadi suatu kekayaan yang tak ternilai dan berkelas dalam menghadapi dunia global saat ini.

Tiga etika keutamaan sebagai implikasi etis terhadap profesi, yaitu *human rights*, *human dignity*, dan *will to human fulfillment* dilihat melalui pandangan akan kepemimpinannya, proses, strategi perusahaan, dan keputusan perusahaan. Seluruh ragam variasi Etika tersebut memang terefleksikan selama perjalanan *principal* sebagai individu pribadi maupun saat berelasi dengan bidang-bidang lain yang bersentuhan. Secara spesifik, kategori yang secara nyata langsung mencerminkan etika mendasar dari individu desainer *principal* di Popo Danes Architect dan Melati Danes Interior adalah terhadap *the will to human fulfillment*, mulai dari idealisme dan *value* yang dijunjung oleh individu yang memiliki pengaruh besar jika dilihat dari pandangan akan kepemimpinan dan keputusan yang timbul sebagai perwujudan atau realisasi dari idealisme tersebut. Yang dilihat dalam

kepemimpinan antara lain adalah bagaimana desainer tersebut membawa haluan nya atau hal yang fundamental yang menjadi dasar dari sikap yang diambilnya; dapat dikelompokkan berdasarkan asal dan alasan terhadap hal fundamental yang kelak menjadi prinsip hidup dari seorang individu desainer: 1) Latar belakang desainer tidak terlepas dari kondisi sosial masyarakat yang mengiringi perjalanan hidup individu terkait, cukup signifikan dalam pengembangan diri individu, ditilik balik dari lingkungan masyarakat terkecil dari individu, yaitu keluarga; 2) Kepekaan yang menggerakkan individu untuk ingin melakukan perubahan, atau dalam hal ini kerap kali memiliki hubungan yang erat dengan tindakan sosial. Tindakan sosial yang terwujud dari *principal* sebagai satu bentuk penghormatan atau apresiasi yang dilakukan individu tersebut dalam merespons suatu fenomena; 3) Nalar berperilaku yang sesuai dengan norma umum yang berlaku, mempengaruhi sikap yang diambil dalam tindakan individu; mengarah kepada *equality* dan kejujuran; menjunjung tinggi keadilan dan kesetaraan dalam hubungan tersebut, baik antara *giving* dan *taking*. Hal yang mendasari setiap tindakan etis dalam realisasi yang dilakukan adalah sebuah idealisme, prinsip hidup individu. Landasan tersebut memberikan celah untuk menilik pertimbangan etis yang tersirat di dalamnya mengenai kejujuran. Jujur yang dimaksud adalah bersikap nyata terhadap dirinya sendiri, jati diri – identitas. Seorang individu desainer sadar betul bahwa dirinya terbentuk dan diberikan jalan hingga menjadi dirinya sekarang: tidak pernah terlepas dari lokalitas yang melingkupi sepanjang perjalanan hidupnya. Konsekuensi etis yang terbaca kemudian adalah bagaimana individu terlampaui waktu membentuk dirinya sebagaimana saat ini. Individu terkait dengan asal keberadaannya, tempatnya

tumbuh-berkembang menjadi seorang pribadi, menjadi bekal utama dalam menuntun dan membukakan jalan untuk dapat menyelami berbagai ragam pemikiran masyarakat. Pola pikir dinamis yang dimiliki oleh desainer melihat dari kedua sisi baik positif maupun negatifnya, ruang dan tempat akan lokalitasnya, potensi yang dimilikinya, serta fenomena yang sedang terjadi dan akan terjadi sebagai dampak dari paparan modernisasi.

Melalui penulisan ini, terlihat lepasnya kemelakatan terhadap definisi lokalitas yang kental, sehingga memberikan kesempatan untuk mampu mengadopsi pandangan yang lebih kredibel dan relevan dalam usaha memahami lokalitas tersebut yang merupakan bagian dari pandangan etika yang diadopsi oleh individu desainer. Melepaskan diri dari pemahaman umum memungkinkan penelitian untuk kembali menilik hal-hal sederhana, alih-alih melihat sebagai satu kategori lokalitas belaka. Lokalitas dalam penulisan adalah inti dasar dari diri internal seorang individu, bersifat personal, sederhana, dan jujur apa adanya, namun tersirat makna yang mendalam. Tidak terlepas dilihat dari latar belakang dan lingkungan yang melingkupi individunya.

### **5.3.2 Lensa Estetika**

Ruang bagi *principal* desainer memiliki peran komunikasi yang memungkinkan adanya dialog yang terjadi antara sesama manusia, dengan alam dan isinya. Hal ini tidak terlepas dari adanya pengalaman ruang yang terbentuk untuk menyampaikan suatu narasi yang ingin dituangkan dalam karya desain ruang tersebut. Terkait dengan pengalaman ruang, hubungan seorang individu dengan spasial yang

melingkupinya dapat dilihat secara empiris: (1) Sebuah ruang dipersepsikan oleh individu sebagai sebuah narasi yang memenuhi kebutuhan psikologis mental, kebutuhan spiritual individu, dalam mendekatkan dirinya dengan alam semesta kosmologis yang melampaui tubuh fisiknya; (2) Spasial sebagai sebuah tempat memenuhi tujuan dan kebutuhan fisik dan sosiologis dari individu pada satu titik waktu tersebut – kebutuhan akan pemenuhan tanggung jawab sosial sebagai umat beragama, kebutuhan memanifestasikan secara nyata keyakinannya (dalam bentuk bersembahyang ke pura) – secara jasmani hadir sebagai umat; dan (3) Pengalaman yang dirasakan oleh individu beragam bergantung pada titik waktu pengalaman tersebut dirasakan. Pengalaman ruang berkaitan langsung dengan persepsi spasial individu. *Principal* sebagai individu memiliki persepsi spasialnya tersendiri dalam berkarya. Menggunakan teori mengenai ruang, tempat, dan waktu oleh Tuan (1979), persepsi didasarkan dari respons individu terhadap ruang melalui inderanya, menjadi tiga tingkatan, yaitu: (1) Visual sebagai penginderaan paling pertama untuk menerima informasi mengenai ruang yang melingkupi individu, melibatkan indera penglihatan mata; (2) Visual-aural dengan kehadiran indera pendengaran yang mengiringi informasi visual yang ditangkap; dan (3) Afektif dengan kehadiran indera-indera yang memberikan persepsi visual menjadi satu keutuhan dengan jarak, skala, dan sentuhan yang merangkai ruang dimensional yang nyata. Persepsi ruang dan pengalaman ruang terhadap pengguna ruang, ditampilkan oleh *principal* melalui elemen-elemen spasial yang bisa mengangkat narasi. Paling dekat dan berdampingan langsung dengan manusia adalah alam, alam menjadi inspirasi utama sebagai narasi dan elemen ruang yang ditampilkan. Alam

membentuk manusia selama perjalanannya, dan ini yang ingin diangkat oleh *principal*, kembali menilik alam sebagai inspirasi – melihat inspirasi dari dalam diri sendiri sebagai sumber inspirasi terjujur dan terkaya, tidak harus selalu berorientasi untuk mencari inspirasi di luar diri. Elemen budaya, dipelajari oleh *principal* secara fungsi, penempatannya, maknanya secara sosial maupun religius, hingga elemen budaya yang dipegang oleh alam tidak serta-merta diletakkan ke dalam ruang spasial, melainkan mempertahankan nilai yang sedari dulu . Ini yang disebut oleh *principal* dan dikenal dalam budaya Bali sebagai *taksu*. Apabila elemen budaya yang diimplementasikan ke dalam bangunan hanya mampu mewakili dan dipandang hanya secara estetikanya, dihasilkan secara massal tanpa ada proses dan keterlibatan masyarakat yang menghasilkan budaya tersebut, maka elemen budaya kehilangan *taksu* dan jiwanya. Sebagai contoh adalah tenun Geringsing khas Bali Utara dibuat oleh pengrajin setempat yang secara turun-temurun dan dihasilkan melalui proses yang tidaklah singkat. Masyarakat kini dapat mempelajari motif yang terbentuk dan makna kain tersebut langsung dari masyarakat setempat, namun implementasinya yang mengambil inspirasi dari Geringsing tersebut dengan teknik pengaplikasian yang modern, yaitu bukan melalui tenun melainkan *print*, hanya bisa mewakili nilai estetikanya. *Principal* berpandangan mengangkat nilai estetika yang utuh adalah mengangkat makna dan jiwanya juga, berkontribusi langsung terhadap masyarakat setempat yang menghasilkan budaya tersebut, yakni melibatkan masyarakat setempat dalam kolaborasi, bersama masyarakat tersebut menghasilkan tradisi turun-temurunnya namun dalam media yang mungkin berbeda untuk memenuhi kebutuhan individu masa kini. Sehingga dalam hal ini, adanya

keberlanjutan dalam masyarakat dan tradisinya walaupun dalam perkembangan zaman yang pesat ini. Budaya tersebut tidak hanya menjadi kenangan masa lampau atau hanya diingat oleh penyajian visualnya saja, namun juga jiwanya.

Refleksi estetika oleh *principal* memenuhi tujuh syarat Estetika Perancangan Interior Arsitektur (Ruskin, 1849) dalam seluruh proses mendesainnya, yakni: (1) *Sacrifice*, *principal* menjunjung tinggi alam yang membentuk dirinya hingga saat ini, identitas yang dimilikinya, berkarya baginya adalah salah satu bentuk dedikasinya terhadap alam dan Pencipta-Nya; (2) *Truth*, material dan budaya ditampilkan apa adanya, nilai otentisitas dilihat *principal* sebagai satu bentuk kejujuran terhadap diri sendiri dan alam; (3) *Power*, karya desain perlu bersinergi dan menyatu dengan alam, bukannya menduduki kuasa di tengah alam, memiliki kekuatan sebagai media penyampaian narasi antara sesama manusia dan alam dengan isinya; (4) *Beauty*, keindahan dalam komplektisitas ornamen Bali *pepatran* memiliki makna untuk selalu mengingat akan Pencipta alam semesta, sehingga penting menaruh keindahan sebagai adiluhung dengan tepat; (5) *Life*, adanya proses adalah perjalanan dalam menghasilkan karya, keterlibatan masyarakat menjadi added value dan jiwa; (6) *Memory*, karya desain menjadi narasi menghubungkan fenomena yang pernah terjadi, kini, dan nanti; dan (7) *Obedience, to the spirit, values and cannons of and art tradition which is expert, truthful, fertile and honest.*

### **5.3.3 Lensa *Worldview***

Sebuah desain merupakan perwujudan dari aktivitas manusia, baik individu maupun kelompok tertentu. Aktivitas manusia dilihat sebagai sebuah respons

individu sebagai insting untuk bertahan hidup terhadap alam sekitarnya (dunia ciptaan) (kosmos/dunia ciptaan/kosmologi). Terkait dalam bidang pengolahan ruang atau spasial, aktivitas manusia merupakan cikal-bakal lahirnya sebuah desain, dan merupakan tujuan keberadaan desain tersebut. Desain bersifat inklusif, yaitu mampu menaungi kebutuhan yang muncul dari aktivitas manusia tersebut, namun juga bersifat eksklusif, secara khusus menitikberatkan terhadap manusia. Secara tidak langsung dapat dilihat bahwa sebenarnya manusia menjadi titik acuan utama dalam desain, yang dikenal dengan istilah *human-centered design* (manusia/antropologi). Norman (1988) mengatakan bahwa kehendak manusia, sebagai pengguna desain cenderung dikedepankan, merupakan sikap yang etis dalam proses perancangan desain.

Seiring perkembangan zaman, aktivitas dan kebutuhan manusia juga menjadi semakin bervariasi, sehingga pendekatan yang bersifat hanya menyisir permukaan ini tentu menjadikan desain yang dihasilkan kurang tepat guna terhadap manusianya, pengguna ruang hasil desain tersebut (teknologi). Hingga apa yang dikenal sebagai pendekatan partisipatoris kemudian dilakukan untuk mendapatkan pandangan yang lebih menyeluruh dan spesifik, melibatkan beberapa individu manusia yang berbeda sebagai perwakilan dalam masyarakat. Desain partisipatoris merupakan pendekatan desain yang mengikutsertakan seluruh *stakeholder* secara aktif, sehingga desain akhir mampu menjadi jalan tengah yang mempertemukan solusi kebutuhan seluruh pihak yang terlibat (Kang et al., 2015). Sebelum adanya desain partisipatoris, desainer merumuskan cara pandangnya dengan tidak melibatkan komunitas *user* dalam mendesain, sehingga desainer berasumsi dan

menggeneralisasikan kebutuhan komunitas pengguna tanpa bertanya pendapat atau berinteraksi langsung dengan mereka. Desain partisipatori berfokus pada pertukaran ide secara verbal dalam tahap inisial dalam mendesain. Penerapan dalam praktisi atau profesi desain interior dalam usaha untuk tidak hanya sekedar melihat potensi lokal guna mengangkat lokalitas, melainkan memahaminya sebagai kunci, tidak terlepas dari ide yang kemudian dikenal sebagai desain partisipatori ini. Berbagai lapisan komunitas dalam masyarakat berpendapat secara subjektif mengenai hal yang meliputi dirinya, kebiasaan, dan tradisi kesehariannya, sehingga praktisi desain interior memperoleh pemahaman mengenai masyarakat dan konteks lokalnya. Hal ini berperan penting bagaimana desain mampu merefleksikan nilai-nilai yang dipegang oleh masyarakatnya, mengangkat nilai tersebut hingga dapat diterima oleh semua lapisan masyarakat secara menyeluruh, dari bawah hingga lebih tinggi — inklusivitas. Yang diharapkan dalam hasil desain dengan pendekatan partisipatori ini adalah menjadi desain yang mengayomi dan menaungi kebutuhan dari aktivitas manusia, memenuhi aspek estetika dengan tetap mengedepankan fungsionalitasnya.

Mengenai aspek estetika secara spasial, secara unik dapat dibedakan estetikanya jika dibandingkan dengan estetika dalam seni rupa lainnya. Scruton (2013) menyampaikan bahwa estetika secara spasial memiliki karakteristik, salah satunya adalah vernakular. Desain vernakular merupakan desain yang didasarkan pada kebutuhan, material, dan tradisi lokal. Hal inilah yang memberi *karakter* pada daerah tersebut. Sebelum adanya suatu label *worldview* dalam desain vernakular, desainer merumuskan cara pandangnya dengan tujuan utama desain untuk

memecahkan masalah yang dialami orang-orang lokal, menggunakan bahan-bahan yang mereka temui di lingkungan mereka. Mereka tidak mengecap apa yang mereka lakukan sebagai ‘vernakular’, melainkan hanya memikirkan bagaimana mereka dapat menghasilkan suatu desain yang menjawab permasalahan yang mereka alami di daerah mereka saat itu. Dengan berkembangnya waktu, desain yang telah berhasil menjadi solusi ini diteruskan turun-temurun menjadi lokalitas daerah tersebut, dan saat ini dikenal dengan istilah vernakular.

Lokalitas kemudian juga berhubungan erat manifestasinya di masa depan dengan *sustainable design* atau desain yang berkelanjutan, yang mengadopsi cara pandang yang mengapresiasi kekayaan alam yang apa adanya, dengan tetap berorientasi pada pemenuhan kebutuhan manusia; berupaya mengurangi dampak negatif pada lingkungan, kesehatan dan kenyamanan pengguna, sehingga meningkatkan performa bangunan. Praktisi desain interior melihat bagaimana *sustainable design* menjadi solusi yang muncul dengan adanya kebutuhan untuk menjaga keberlangsungan lingkungan yang muncul dari keadaan lingkungan yang ditempati saat ini. Sebuah celah untuk desainer melakukan refleksi terhadap keputusan-keputusan desain yang selama ini diambil tanpa begitu memahami dampaknya. Seiring berjalannya waktu, desainer mulai mempelajari bagaimana keputusan desain dan material yang mereka pilih berdampak pada lingkungan dan *user*, dan dari sana berusaha menghasilkan desain yang *sustainable* yang meningkatkan keberlangsungan dan kualitas desain bagi *user*.

Apa yang membentuk kehidupan sosial masyarakat tentu adalah keberagaman di

dalamnya. Keberagaman yang dimaksud tidak terlepas dari faktor ekonomi yang melingkupi di dalamnya, yang berdampak tujuan kebutuhan dalam perancangan desain (ekonomi). Dalam proses tersebut tentu desain memiliki tuntutan untuk mampu menjadi naungan pengguna yang lebih luas dengan kebutuhan yang beragam, baik dalam hal ini adalah kebutuhan fungsional, dan juga kebutuhan estetika yang didasari oleh pandangan dan selera setiap individu yang beragam. Desain yang dihasilkan cenderung bersifat eksklusif sehingga tidak dapat memenuhi fungsi dan tujuan keberadaannya secara menyeluruh. Hal ini dikarenakan desain yang dihasilkan merupakan perwujudan dari *pure* idealisme desainer, sehingga desainer berlaku sebagai pengguna desain dan penyedia layanan desain tersebut (desainer); pengguna di luar desainer memiliki dominasi yang rendah terhadap idealisme desainer. Pendekatan desain yang dilakukan bersifat lebih umum dengan menarik fenomena umum yang terjadi dalam permukaan masyarakat (masyarakat). Kemudian mengarahkan langsung kepada: desain lahir sebagai solusi, namun kurang menjawab permasalahan kebutuhan pengguna. Perwujudan hasil desain dapat dilihat adanya *worldview* atau cara pandang yang melandasinya terhadap pemenuhan kebutuhan manusia.

Dengan demikian, terefleksikan berbagai komitmen utama yang membentuk dan melingkupi keseluruhan proses kreatif dan realisasi dalam desain, yang diidentifikasi sebagai bagian dari *worldview* sebagai seorang desainer. Komitmen *worldview* sebagai pedoman utama yang dipegang oleh praktisi desain interior inilah yang mewarnai orientasi, ekspektasi, dan keputusan-keputusan tertentu dalam proses desain, untuk membangun suatu desain yang akan menjadi suatu

karya yang dapat diterima secara ilmiah, kehadirannya tepat guna dalam merespons sekitarnya, dan bertahan dalam jangka yang panjang.

