

## Design based on Culture: Indonesia's new industrial revolution

### Revolusi dalam teknologi

Teknologi awalnya adalah semacam alat untuk membantu manusia dalam menyelesaikan persoalan. Di jaman purba teknologi lahir dari pemikiran manusia untuk menguliti binatang buruan, manusia menghasilkan teknologi berupa sistem bercocok tanam, di jaman revolusi industri eksistensi teknologi bahkan semakin nyata, sehingga manusia dan teknologi menjadi saling bergantung satu dengan yang lain. Eksistensi teknologi dipengaruhi manusia begitu juga sebaliknya. Berdasarkan pemikiran Paul Virilio dalam "Speed and Politics", limit kecepatan atau yang diistilahkan sebagai *dromology*, telah menjadi dasar acuan teknologi. Teknologi dikembangkan dalam rangka untuk mempermudah, mempercepat, dan dimensinya makin lama semakin mengecil-sekecil nano. Menurut Imam Buchori dalam bukunya 'Wacana Desain' teknologi telah menciptakan kemajuan pesat dibidang konstruksi, transportasi, mesin, kedokteran, pertanian, material, dan informasi. Informasi sekarang berbentuk jaringan yang *ubiquitous* (saling terhubung), terjadi percepatan informasi yang menyusutkan ruang dan waktu. Untuk mendapatkan pengetahuan tidak perlu lagi ke perpustakaan tapi cukup dicari lewat *google*, dalam waktu yang singkat pengetahuan bisa didapatkan sebanyak-banyaknya. Memotret, mengedit dan mengunggah foto dapat dilakukan sekaligus, hanya perlu point-shoot-share lewat hape, ada virtual shopping, QR code, komputer dalam bentuk tablet, green building, roof garden, melakukan operasi dibantu dengan robot dsb. Akhirnya terjadilah kreatifitas dimana-mana, akibat adanya implosi pengetahuan dari dampak teknologi informasi seseorang mampu menjadi generasi flux, instant generation, instant entrepreneur, instant selebrity dan bahkan instant scholar, sementara di sisi lain di tengah masyarakat Indonesia masih banyak pengamen jalanan pengangguran, pegemis-pengemis yang hidupnya bergantung dari hanya sekedar meminta-minta, pasif tidak berkreatifitas, atau suku-suku pedalaman seperti suku korowai di Papua Barat yang begitu primitif yang terisolir dari riuhnya industrialisasi dan tidak tersentuh teknologi apalagi globalisasi.

Kehidupan kini begitu kompleks, ada yang dipercepat sementara yang tidak memiliki akses pada teknologi akan ketinggalan, kota-kota besar versus kota-kota kecil, antara negara-negara maju dengan negara-negara berkembang, maka tidak heran Indonesia dengan negara-negara besar seperti Amerika, Australia, Finlandia,

Jepang dll juga terjadi *gap* yang begitu besar. Indonesia serasa berada 100 tahun tertinggal dibelakang mereka. Sebenarnya bukan berarti Indonesia tidak memiliki akses terhadap teknologi ini, namun ada beberapa faktor lainnya yang juga mempengaruhi besarnya jarak ini. Seperti yang dikemukakan oleh Adi Panuntun, yaitu ekonomi, *policy* dan kebudayaan.<sup>1</sup>

Ekonomi memang menjadi masalah utama bagi Indonesia. Ridwan Kamil dalam kuliah desain dan berkelanjutan menjelaskan topografi perekonomian masyarakat Indonesia, yang sebenarnya dikuasai oleh kaum buruh, masyarakat menengah kebawah sedangkan yang menengah keatas jumlahnya lebih sedikit, sehingga bentuknya seperti piramid dengan kelas menengah kebawah dibagian bawahnya.<sup>2</sup> Ekonomi dengan teknologi berjalan linear, artinya semakin mutakhir teknologi akan dibutuhkan banyak biaya, contoh saja seperti penemuan baru di bidang kedokteran yaitu operasi yang dilakukan dengan bantuan robot, smart car dengan listrik, giant wind mill yang menelan biaya fantastis. Tapi tidak selalu teknologi harus mahal, seperti pernyataan Tita Larasati dalam perkuliahan desain berkelanjutan, sebuah kursi bahkan dapat didesain dengan bahan bekas, atau anda juga bisa membuat wind mill sendiri juga dengan memanfaatkan barang-barang bekas. Di negara berkembang lainnya seperti Afrika dengan permasalahan kesulitan air bersihnya yang harus didapatkan dengan berjalan berkilo-kilo meter jauhnya, yang ternyata dapat terselesaikan dengan desain. Sebuah sepeda pengangkut air yang ketika dikayuh dapat sekaligus membersihkan airnya tentu saja dengan harga yang terjangkau.<sup>3</sup>

## **Kebijakan**

Di Indonesia, wacana desain masih tergolong baru. Teori-teori yang didalamnya menyangkut desain seperti semiotika, cultural studies baru populer sekitar 10 tahun terakhir. Sejalan dengan itu yang kaitannya dengan desain selalu tunduk pada aturan di Indonesia yang sepertinya seringkali tunduk pada capital, kebijakan menjadi tidak begitu ramah terhadap desain. Misalnya keberadaan public space sebagai jantung kegiatan kebudayaan masyarakat Indonesia yang ironisnya

---

<sup>1</sup> Panuntun, A. (2013). *Design Thinking: Video Mapping*. Bandung.

<sup>2</sup> Kamil, R. (2013). *Desain berkelanjutan*. Bandung.

<sup>3</sup> Larasati, D. (2013). *Kuliah desain berkelanjutan*. Bandung.

justeru hilang digantikan oleh mal, kawasan tempat tinggal, apartment dll. Menurut Tita Larasati butuh keberanian dan usaha yang ekstra untuk melindungi atau memberdayakan *publik space* yang sekarang juga makin lama makin menyusut. Bagi Adi Panuntun hal ini merupakan titik tolak pemikiran desainnya, dengan video mappingnya ia bisa memberdayakan lagi *public space* dan berhasil menembus kebijakan-kebijakan pemerintah kota.



Gambar 1. Video mapping yang dilakukan oleh Adi Panuntun di museum Fatahilah menghidupkan kembali ruang public. Sumber: Vimeo

### **Kebudayaan**

Menurut Imam, kebudayaan masyarakat kita sedang mengarah pada kebudayaan industrial, dengan perilaku masyarakatnya yang kolektif, dengan mentalitas agrarisnya, maka ada istilah 'mangan ora mangan sing penting kumpul.' Hal ini sebenarnya dapat dipahami karena seting perekonomian di Indonesia belum stabil, pertumbuhan ekonomi yang tidak merata, pendapatan perkapita yang masih tergolong rendah dan sebagainya, sehingga kumpul-kumpul atau bercengkrama dilakukan dalam rangka untuk melepas stres. Kesimpulannya, pembentukan perilaku bisa diakibat oleh turut andilnya teknologi dalam segala sendi kehidupan sehingga menjadi budaya dan akhirnya membentuk genetika kita.<sup>4</sup> Ketika kita melihat negara-negara seperti Singapura atau negara-negara maju lainnya, dimana kecepatan

---

<sup>4</sup> Buchori, I. (2013). *Kuliah teori desain*. Bandung.

menjadi ukuran kinerja maka tidak ada lagi waktu kumpul-kumpul atau santai sejenak, dll.

Selain itu menurut Imam ada *budaya imitasi* dan *budaya impor* dengan maraknya *boy band*, *boy girl* Korea ‘gadungan’ seperti Smash, Cherrybell, dan 7 icons. Kebudayaan Korea ini diimitasi dan mendiaspora begitu kuat di Indonesia, budaya imitasi juga terjadi ketika produsen satu memproduksi produk lalu besoknya produsen lain juga membuat produk yang sama. Satu orang buka warung nasi padang yang lainnya ikut buka warung menjual masakan yang sama. Hal-hal ini memang sudah membudaya tapi dengan dipermudahnya teknologi, mestinya kita sebagai desainer lebih kreatif dan lebih peka, sehingga desain yang kita hasilkan tidak sekedar mengimitasi melainkan menjadi desain yang inovatif, desain yang *beyond*. Seperti Singgih dengan desain radio Magno yang orisinil, bahkan dapat menjadi penopang perekonomian, melestarikan budaya kriya sekaligus lingkungan disekitarnya.<sup>5</sup>



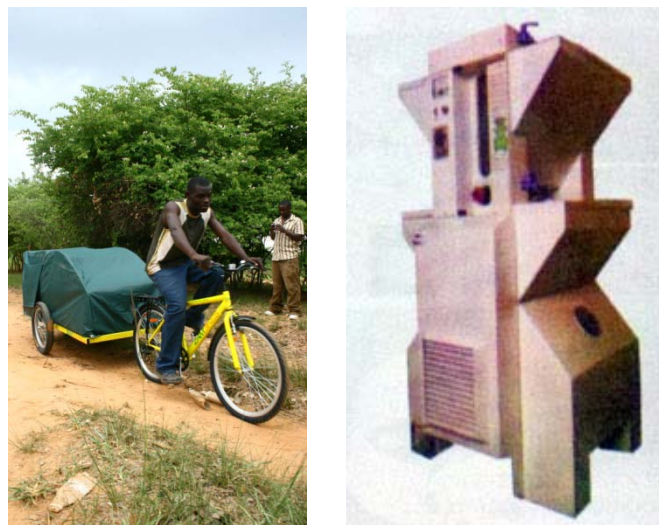
Gambar 2. Radio Magno dari bahan kayu yang ramah lingkungan. Kayu ini ditangkarkan sendiri oleh Singgih melibatkan masyarakat sekitar desanya.

Sebagai desainer kita harus peka memanfaatkan *dromology of knowledge* istilah yang dikemukakan Paul Virilio ini untuk menciptakan desain yang dapat masuk kedalam latar belakang Indonesia yang bisa diterima secara ekonomi, *policy*, lingkungan, dengan menjadi kreatif seperti mobil *bumble bee* tapi didalamnya

---

<sup>5</sup> Kartono, S. S. (2013, Mei 16). Retrieved 2006, from Woden Radio: <http://www.wooden-radio.com/>

ternyata sepeda, dengan peka melihat apa yang sebenarnya menjadi kebutuhan konsumen seperti yang di Afrika dengan masalah air sulit maka diciptakan sepeda pengangkut air yang apabila dikayuh otomatis akan membersihkan airnya, teknologi hipoklorit ini sebenarnya juga telah dikembangkan di Indonesia seperti yang diciptakan Imam Buchori<sup>6</sup>, melihat kebutuhan air bersih di Indonesia, seperti yang dilakukan oleh radio magno yang sebelum ini dibahas, yang disebut sebagai beyond design, merupakan salah satu praktek dari *design thinking* yang mencakup ekonomi, budaya, *policy*, sampai menyentuh isu lingkungan.



Gambar 3. (kiri) Water project di Afrika untuk menanggulangi masalah sulitnya mencari air bersih. (kanan) desain generator hipoklorit untuk kebutuhan rumah tangga oleh Imam Buchori.

Produksi radio magno melibatkan tenaga kerja lokal didesanya dengan memberdayakan tenaga kerja muda mempraktekkan sistem manufaktur baru yaitu tetap mempertahankan kemampuan kiryanya-*local genius* dengan sistem kinerja yang lebih terartur, orang-orang yang bekerja bisa berkumpul bersama, saling guyub sesuai dengan kebudayaan Indonesia. Selain itu menggunakan bahan mentah kayu yang ditangkarkan sendiri ditanam sendiri jadi dia juga menghijaukan desanya, produk ini juga melibatkan konsumennya dalam hal perawatan sehingga diharapkan produk ini awet dan tidak terjadi penumpukan limbah karena konsumsi produk yang berlebihan tanpa ada solusi daur ulang. Penanaman pohon-pohon ini selain

---

<sup>6</sup> Buchori, I. (2010). *Wacana Desain*. Bandung: ITB .

memberdayakan masyarakat juga melibatkan anak-anak di sekolah di desanya, bahkan menjadi sudah kurikulum pelajaran mereka yang berarti juga menyentuh *policy* pendidikan disana. Hasil dari penjualan radio magno juga digunakan untuk menghidupi perekonomian di desanya. Desain magno mempertimbangkan segala aspek ekonomi, budaya, lingkungan sampai ke *policy*

Contoh lain adalah desain yang daur ulang, seperti tren yang diprediksi Irvan muncul kembali merespon dari kekompleksan ini.<sup>7</sup> Ini yang dilakukan oleh Philippe Strack<sup>8</sup> yang baginya desain itu seharusnya bisa terbeli oleh segala lapisan, desain harus demokratis, maka ia membuat desain kursi dari bahan-bahan bekas yang diberikan secara gratis. Sebenarnya ini bisa diterapkan di Indonesia bahkan mungkin sudah tapi kurang menyeluruh, ada manufaktur pembuatan keset atau tas dari enceng gondok atau tas dari limbah kemasan mi instan dan sabun cuci pakaian tapi sejujurnya ketika melihat produknya, ternyata tampilannya tidak menarik, meskipun usahanya untuk membuat produk yang fungsional, dari bahan daur ulang dan *low cost* (desain demokratis) patut dihargai tapi produk ini butuh ditempatkan dalam ruang desain bukan hanya sekedar industri manufaktur. Hal ini yang masih menjadi tugas bagaimana desain dapat mengemas dan membawa produk-produk seperti ini agar laku dipasaran dan lebih dari itu bisa membawa dampak positif bagi mereka.

Bisa juga dengan desain yang mampu mempengaruhi bagian bawah sadar otak, dengan memanfaatkan ketertarikan kesenangan untuk menjadikan hasil desain kita dilihat diingat dan mengendap serta dibiasakan dan menjadi budaya yang dibelakang itu tentu saja ada pemikiran yang *beyond* tentang desain, tidak hanya sekedar memproduksi barang untuk dikonsumsi, tapi memikirkan desain sebagai sesuatu yang menyenangkan yang bisa dipraktekkan seperti diatas. Seperti yang sudah dibahas diatas adalah Adi Panutun dengan *video mapping*-nya menanamkan cerita menembus *policy* kota, mampu menghidupkan kembali *public space*, bangunan-bangunan penting dikota yang sudah ditinggalkan, sehingga menjadi sebuah desain yang menyenangkan. Tentu saja andilnya teknologi sangat besar disini.

## Kesimpulan

---

<sup>7</sup> Irvan, N. (2013). *Mebel menguasai pasar memahami trend dan kekuatan desain*. Bandung.

<sup>8</sup> Larasati, D. (2013). *Kuliah desain berkelanjutan*. Bandung.

Kita sebagai desainer harus bisa memanfaatkan teknologi ini dengan mempertimbangkan latar belakang budaya ekonomi dan *policy* di Indonesia. Melalui *desain thinking* menghasilkan desain yang demokratis, yang ramah, yang merangkul Indonesia. Teknologi dalam desain tidak harus mahal, dengan 'mendaur ulang' atau seperti yang dikemukakan oleh Irvan sebagai *slow desain*, seperti wind mill bisa dikreasikan dari barang-barang bekas, dengan demikian teknologi dalam desain ini terbeli serta dampaknya terhadap lingkungan juga baik. Dengan kata lain desain demokratis yang menerapkan apa yang Imam sebut sebagai *local genius* sesuai dengan *techno culture*.<sup>9</sup>

Janganlah kita kemudian menutup diri, atau mengisolasi diri dari teknologi supaya identitas diri tetap terjaga-karena teknologi sendiri yang merupakan ciri khas dari globalisasi melalui kendaraan informasi memang tidak bisa dihindari, justru sebagai desainer mengawinkan generalisasi globalisasi yang tidak melihat nilai tradisi, agama dan adat istiadat-melainkan yang berinti pada kecanggihan, kemudahan, dan kecepatan-dengan *local genius* Indonesia agar dapat sinkron dan sejalan, serta dapat diterapkan dan diterima, sehingga mempunyai nilai estetis, kebaruan sebagai desain dan dapat berguna bagi kehidupan, khususnya masyarakat Indonesia.

---

<sup>9</sup> Buchori, I. (2010). *Wacana Desain*. Bandung: ITB .

## Daftar Pustaka

Buchori, I. (2010). *Wacana Desain*. Bandung: ITB .

Irvan, N. (2013). *Mebel menguasai pasar memahami trend dan kekuatan desain*. Bandung.

James, I. (2007). *Paul Virilio*. London: Routledge.

Kamil, R. (2013). *Desain berkelanjutan*. Bandung.

Kartono, S. S. (2013, Mei 16). Retrieved 2006, from Woden Radio:  
<http://www.wooden-radio.com/>

Larasati, D. (2013). *Kuliah desain berkelanjutan*. Bandung.

Panuntun, A. (2013). *Design Thinking: Video Mapping*. Bandung.