

PROFIL REDAKSI

PENANGGUNG JAWAB

Dekan FSRD ITB

PIMPINAN REDAKSI

Dudy Wiyancoko

DEWAN REDAKSI

Ahadiat Joedawinata

Priyanto Sunarto

Yasraf Amir Piliang

Ratna Panggabean

REDAKSI PELAKSANA

Agung Eko Budi W.

Kahfiati Kahdar

Taufiq Widjanarko

Achmad Syarief

Dona Saphiranti

DEWAN PENGARAH

(Institut Teknologi Bandung)

AD Pirous

Widagdo

Imam Buchori Zainuddi

Primadi Tabrani

(Chiba University, Jepang)

Kiyoshi Miyazaki

Tadao Shimizu

Akira Ueda

ALAMAT REDAKSI

Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Institut Teknologi Bandung (ITB)

Jl. Ganesa 10 Bandung 40132

Telp.: (022) 2501214 Faks.: (022) 2534162

<http://www.jurnaldesain-itb.com>, email: support@jurnaldesain-itb.com

ARTIKEL ISI JURNAL

Pendekatan Interdisiplin Dalam Desain: Suatu Penjelajahan Awal
Yuswadi Saliya (ITB)

Konsep Halus dan Kosong Dalam Seni
Jakob Sumardjo (STSI-Bandung)

Kode Ganda Dalam Desain Interior Kontemporer: Dikaji dari Teori Studi Poskolonial
July Hidayat (Universitas Pelita Harapan)

Vernakularisme pada Desain Perangkat Jual Pedagang Makanan Keliling
(PMK) di Bandung
Seruni Kusumawardhani (Pasca Sarjana - ITB)

Pemanfaatan Sampah Aluminium Untuk Pengembangan Desain Produk
Donnie B. Wijaksana (Pasca Sarjana - ITB)
Achmad Haldani (ITB)
Dudy Wiyancoko (ITB)

Pendekatan Interdisiplin dalam Desain: Suatu Penjelajahan Awal Yuswadi Saliya

Ringkasan

Desain sebagai kegiatan interdisiplin bisa didekati dari berbagai sudut. Secara umum, tulisan ini menelusuri iterasi sejarah untuk mengamati kecenderungan baru, seperti fenomena gerakan renaissance dan pencerahan di Eropa (Barat) beserta dampak paradigmatik sosial-budayanya terhadap pemahaman ranah desain, atau seperti kebangkitan kembali akan kesadaran tubuh dan pengalaman pragmatik sehari-hari. Secara khusus, tulisan ini juga menyoroti gagasan simbiosis Kurokawa dari Jepang yang mencerminkan pendekatan ketimuran bersandingan dengan gagasan adaptasi (Piaget/Norberg-Schulz) sebagai landasan desain yang baru. Cara-untuk-tahu secara desain, sebagai budaya ketiga (Cross), diketengahkan sebagai pembanding terhadap kecenderungan dikotomik-hegemonik modernis yang dipandang bermasalah. Gagasan Richard Buchanan diajukan sebagai excursus, untuk membaca kategorisasi dalam wacana desain secara interdisipliner. Penjelajahan awal ini diakhiri secara terbuka dengan mengemukakan berbagai kemungkinan dalam bentuk amsal sesudah terbebasnya kembali berbagai variabel dalam desain.

Summary:

Design as an interdisciplinary activity can be envisioned from several point of views. This paper reviews iterative global historical context to find general trends and its new interpretations, such as Renaissance and the enlightenment movements in Europe (Western) with all its paradigmatic socio-cultural impact upon the design realm, e.g. the resurrection of the body, and the daily pragmatic experiential consciousness. Specifically, the idea of Kurokawa's symbiosis representing an Eastern inclination is reviewed in parallel with the idea of adaptation (Piaget/Norberg-Schulz) as an anvil of new design activities. Designerly ways of knowing as the third culture (Cross) is put forward against the modernist views that tend to be excessively hegemono-dichotomized, of which it is deemed to be problematic as well. An excursus on design categories based on Richard Buchanan's ideas is forwarded to be read as an interdisciplinary exercise. The preliminary investigation is concluded with metaphorically open-ended statements at the luxury of the newly loosened and unrestrained variables.

Konsep Halus dan Kosong Dalam Seni Jakob Sumardjo

Ringkasan

Di dalam tulisan ini dibahas tentang pengertian seni. Seni menyangkut segala sesuatu yang memiliki nilai halus, kecil, lembut, dan bertolak dari patokan dasar: penguasaan ketrampilan dan pemahaman filsafat. Sebab nilai seni mencakup tiga kategori, yakni: nilai logika (benar/salah), etika (baik/jahat) dan estetika (indah/buruk). Di dalam seni tradisi etnik Indonesia ketiganya ini menyatu. Untuk memahaminya, kita memerlukan pembedaan tingkatan pengetahuan: (1) tingkat kawruh (pengetahuan hidup sehari-hari), (2) tingkat ngelmu (pengetahuan halus, spiritual, paradoksal) dan (3) tingkat kasunyatan (pengetahuan sempurna, yang tunggal). Inilah yang menjadikan estetika tradisional Indonesia penuh dengan pasangan paradoksal namun mengarah ke yang tunggal. Estetika ini mendasari makna artefak budayanya; pasangan paradoksal (misal: laki-perempuan, langit-bumi) memiliki tujuan untuk mengingatkan kita akan pentingnya harmoni dalam kehidupan.

Summary

An understanding art is attempted to be reviewed in this article. In general art embraces everything that posses the characteristics of fine, small and based on skill mastery and philosophical understanding. Art values includes three major idea, i.e. logic (true/false), ethics (good/evil) and esthetics (beautiful/unbeautiful), where in the traditional ethnic arts of Indonesia these three values merge. In order to comprehend this concept a knowledge stratification is needed: (1) the level of daily life, (2) the level of the fine, spiritual and paradoxical understanding and (3) the impeccable, ultimate 'grand unified' level. These knowledge levels has caused the Indonesian traditional esthetics full of paradox pairs yet unified, and lay the meaning of its cultural artefacts; pairs of paradox entities, e.g. male-female, heaven-earth, serves a reminder of the importance of harmony in life.

Kode Ganda Dalam Desain Interior Kontemporer: Suatu Kajian Poskolonial July Hidayat

Ringkasan

Di kota-kota besar di Indonesia, khususnya Jawa dan Bali, dicermati adanya fenomena desain interior eklektik yang menghadirkan kode ganda, yaitu kode budaya Barat dan Timur secara bersama-sama. Dalam hal ini kode budaya Barat diwakili oleh idiom-idiom visual gaya klasik dan gaya modern, sedangkan kode gaya Timur diwakili oleh gaya etnik atau tradisional Indonesia. Dalam kajian ini, kasus interior kode ganda dikaji melalui teori poskolonial, karena dalam teori ini, eklektisisme, sebagai ideologi desain, merupakan upaya konseptual untuk memperjuangkan identitas budaya lokal di tengah dominasi budaya global. Selain itu eklektisisme adalah untuk merepresentasikan egalitas antara budaya Barat dan Timur. Penelitian ini bertujuan untuk: (a) memahami pengertian kode ganda dalam wacana desain poskolonial, (b) menawarkan suatu pemahaman atas pola penerapan eklektisisme di Indonesia, dan (c) mengupas kode ganda melalui klasifikasi sintaksis dan semantik ideologis. Hasilnya, di dalam klasifikasi sintaksis, terdapat pola adopsi, adaptasi, maupun adeptasi, serta bahasa estetik *pastische*, *parodi*, *kitsch* dan *skizoprenia*. 1. Desain dan Studi Poskolonial Definisi desain poskolonial adalah kombinasi elemen-elemen desain yang mempergunakan kode ganda, di mana di dalamnya terjadi transposisi (saling intervensi dan saling silang) kode-kode oposisi biner dalam berbagai bentuk kombinasi, sebagai representasi politik, sosial, budaya bangsa, bahkan antar pribadi yang mengalami imperialisme budaya secara langsung atau tidak langsung. Kajian ini mempergunakan kombinasi metode kritisisme poskolonial, semiotika dan studi banding terhadap kasus-kasus yang ada. Semiotika dipergunakan karena fokus kajiannya adalah pada masalah kode. Tujuan kajiannya adalah untuk mengenali tipe-tipe atau model-model relasi yang membentuk kode ganda, baik dari segi sintaksis maupun segi semantik ideologis. Studi poskolonial pada dasarnya bukan merupakan studi yang berkaitan dengan wacana kolonialisasi di tingkat fisik ataupun peristiwa setelah kolonialisme, tetapi lebih merupakan studi yang berkaitan dengan perjuangan identitas budaya dan hegemoni di tingkat representasi. Tingkat representasi ini sangat terkait dengan apa yang yang ditampakkan oleh karya-karya desain dalam perkembangannya kini. Dalam perkembangan desain interior kontemporer di kota-kota besar di Indonesia, terutama Jakarta, terdapat kecenderungan untuk menghadirkan ruang-ruang interior eklektik, yaitu interior bergaya campuran modern dan tradisional (dari segi waktu), atau antara gaya interior yang berasal dari budaya Barat dengan budaya Timur (dari segi ruang).

Summary

Big cities in Indonesia especially around Jawa and Bali have shown eclectic phenomena in its development of interior design which representing the double-coding characteristics, representing Western and Eastern (cultural) codes simultaneously. In this study, the Western codes refers to visual idioms derived from classical and modern design style, while Eastern codes represented by the Indonesian ethnical or traditional style. The analysis uses postcolonial theories, since in these theories, eclecticism, as an ideology in design style, is conceptual efforts to struggling the local identity from the domination of global culture. It is also to representing the juxtaposition of the Western and Eastern culture. This research then aims : (a) to understand the meaning of double-coding in postcolonial design, (b) to offer an understanding on the implementation pattern of eclecticism in Indonesia, and (c) to expose double-coding through its syntactic and ideological semantic classification. As a result, in syntax classification, there are adopt, adapt, and adept models of sign, idiom or aesthetic language pastiche, parody, kitsch and schizophrenia.

Vernakularisme pada Desain Perangkat Jual Pedagang Makanan Keliling di Bandung Seruni Kusumawardhani

Ringkasan

Penelitian ini menjelaskan vernakularisme pada perangkat jual Pedagang Makanan Keliling (PMK) di Bandung secara deskriptif analitis. Kehadiran PMK merupakan keniscayaan yang terjadi di setiap masyarakat urban di Indonesia. Penelitian dimulai dari pemikiran dan tujuan peningkatan mutu desain perangkat jual PMK agar meningkatkan mutu makanan yang dijual. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan sosio-budaya dengan metode etnografi. Metode ini bertolak dari teori-teori tentang vernakularisme dalam desain dan masyarakat urban. Pertama adalah dengan melalui observasi untuk menentukan rumusan masalah penelitian. Kedua adalah menganalisis vernakularisme, konsep dan karakteristik nya, pada perangkat jual PMK melalui teori kompleksitas fungsi. Melalui analisis yang dilakukan, dapatlah disimpulkan bahwa desain perangkat jual PMK, walau tidak terdesain secara khusus

dan hanya menggunakan konstruksi sederhana, namun sebenarnya adaptif terhadap perkembangan teknologi dan terus mengalami perbaikan dalam konteks ruang dan waktu.

Summary

This research explains vernacularism in the design of the tools/ equipment used by Commuting Food Vendor (CFV or PKL (Ind.)) in Bandung. The existence of commuting vendors are inevitable as a part of urban society development in Indonesia. Therefore this research considered necessary to having the rationale and purpose in improving the design of their equipment to support the quality of the food. The research method used a sociocultural approach with ethnography methods. The method was based on theories of vernacularism in design and urban society. Firstly, an observation was carried out to identify the problem and research questions related to the study. Secondly, analysis of vernacularism, its concept and characteristics, on CFV units through the theory of function complexity was performed. The analysis has indicated that the CFV design embodies the idea of vernacularism using simple technology and plainly constructed. Nevertheless it is adaptive to the change and continuously undergoing improvement in space and time domain.

Pemanfaatan Sampah Aluminium Untuk Pengembangan Desain Produk

**Donnie B. Wijaksana,
Achmad Haldani,
Dudy Wiyancoko**

Ringkasan

Aluminium adalah salah satu material yang sering digunakan oleh masyarakat, karena karakteristiknya yang ringan, kuat, mudah diproses dan tahan korosi. Besarnya tingkat penggunaan aluminium menyebabkan besar pula jumlah polutan berupa sampah dan limbah aluminium. Penggunaan material sampah aluminium dengan cara daur ulang merupakan salah satu cara yang efektif untuk menghindari polusi lingkungan. Riset ini memuat proses eksperimentasi pada sampah aluminium yang terbagi ke dalam beberapa tahap, yaitu: (a) Eksplorasi bentuk dengan teknik pengecoran; (b) Eksplorasi perubahan suhu; (c) Eksplorasi kimia untuk mendapatkan kemungkinan bentuk baru akibat reaksi kimiawi; (d) Eksplorasi penggabungan limbah aluminium dengan material lain; dan (e) eksplorasi penggabungan hasil cetakan aluminium. Hasilnya, kombinasi limbah aluminium dan limbah gelas merupakan bahan potensial untuk membuat beragam produk dengan fungsi sederhana, misalnya: perangkat makan dan aksesoris busana. Hasil ini dapat menjadi acuan diversifikasi bagi industri kecil-menengah di bidang scrap aluminium.

Summary

Aluminum is one of the materials widely used by consumers, due to its characteristics: light, strong, easy to explore, and resist to corrosion. Large volume of pollutant due to its waste is therefore inevitable as a consequence of high amount aluminum use. By recycling the aluminium waste, the environmental pollution could be reduced. It is also an effective process to produce a wide variety of items with a new value. This research was aimed to find alternative solution through forming experimentation on aluminum waste, which could be divided into five stages: (a) Exploration on form by moulding techniques; (b) Exploration by temperatures; (c) Exploration on textures by chemically composition; (d) Combining with another materials; and (e) Combining the result from the moulding process. The result of the experimentation has indicated that the combination of aluminium and glass waste could provide various alternatives of product forms of simple function, such as tableware and fashion accessories. It can be benefited by diversification brief for small-medium scale aluminum scrap industries.