

## D E S I G N

Sudjoko

Kaum design beranggapan bahwa setjara prinsip ta'ada benda kebutuhan Manusia di dunia ini jang bukan mendjadi tugas garapannya. Terserah kepada masing2, kemana tertudju perhatiannya.

Dengan sendirinja spesialisasi terdjadi : ada tukang2 design rambut, pakaian, pantji, sepeda motor, meriam, pentjakar langit.

Spesialis atau bukan, seorang tukang design pada dasarnya menganggap setiap matjam tugas design sebagai pekerdjaan terhormat : men-design gunting, men-design tjatut, sendok, engsel, huruf, sandal, kèsèd, pagar, botol, sisir, bungkus rokok, ..... Batasnja praktis tak ada.

Setiap benda adalah bagian dari dunia kita, dan dunia kita mendjadi sebagaimana kita djadikan setiap benda. Oleh sebab itu, barang siapa jang menaruh perhatian kepada design, akan beladjar bereaksi kepada setiap wujud jang tampak disekitarnja.

Kalaupun hendak kita trapkan istilah2 falsafah kepada design, maka barangkali design, tukang design, dan miknat design, harus kita sebut materialistis. Kalau design berbitjara tentang wujud, dia tidak berbitjara tentang sesuatu jang abstrak, tapi jang njata, tampak, teraba, berbobot, berisi.

Design memperbagus benda, menda jagunakan benda, menghendaki kita lebih menjukai segala benda kebutuhan kita.

Design menggaris-bawahi tebal2 bahwa kita ini hidup di dalam benda djuga, dan dari pada meremehkannya, mengelakkannya atau memusuhinja, design mengambil keputusan untuk merangkulnja, dan mendjadikannya Projek Indah.

Design minta perhatian kita, bahwa membangun negara itu membangun dunia benda djuga. Membangun dunia benda adalah tugas kebudayaan.

Design ber-tjita2 mentjiptakan hubungan selaras antara manusia dan benda. Dalam membangun dunia baik, design membangun benda baik. Baik untuk dipakai, baik untuk diperbanjak, baik untuk didagangkan, baik untuk membangun ekonomi dan industri, baik untuk memerdekakan manusia, baik untuk menjemarakkan hidup. Matèrialisme, ja, tapi tidak untuk meniadakan jang tan-material. Ke-dua2nja harus kerdjasama, ke-dua2nja saling memanfaatkan. Demikianlah kejakinan design. Menaikkan mutu hidup manusia dengan menaikkan mutu benda. Demikianlah kehendak design.

Design djuga sering berurusan dengan ruang, udara, tjahaja, dan kegelapan. Biar tak teraba, semua itu ada. Semua itu digarap design, karena manusia memang membutuhkannya.

Ruang ADA, karena ada batas2nja (dinding, tanah, pohon, kawat listrik, awan, birunja langit), batas2 mana dapat dilihat atau diraba.

Ruang dapat dirasa (kita merasa bebas atau sunji, atau ketjil, karena berada dalam ruang luas). Design tak dapat mengakui adanya benda tanpa mengakui bahwa benda itu "mengambil tempat", ialah didalam ruang.

Tentunja ruang dapat dibikin. Bahkan membikin beraneka ragam ruang itu adalah bagian penting dalam studi design. Men design kursi, misalnja, adalah men design ruang djuga. Bukan hanya ruang pada kursi itu sendiri sadja, tapi djuga ruang kamar, oleh karena kursi jan bakal dimasukkan kekamar itu bakal merubah ruang kamar. Pemikiran integrasi ini rélatif djarang didjalankan, tapi dimana mungkin, design akan mendjalankannja.

Da lam ruang2 tertentu - misalnja dalam rumah - design sangat berkepentingan dengan udara, tjahaja, dan bajangan : dengan angin, bau dan asap; dengan ukuran manusia, tingkah-laku dan akibat2 semua itu pada manusia. Hubungan antara matéri dan kesedjahteraan manusia, ini pula masalah design.

Setiap tukang design tentunja menginginkan kesuburan miknat design, sebagaimana setiap pemulis djuga menginginkan kesuburan miknat batja. Design menginginkan iklim design supaja bisa berkembang.

Dimana masjarakat bersikap tjuriga dan bermusuhan terhadap alam benda dan djasad, design tak berharga.

Dimana masjarakt terlampau miskin untuk membangun dan memiliki benda, design tak bisa tumbuh.

Dimana masjarakat mendjawa design import dan mentjemoohkan design dalam negeri, design masjarakat itu sendiri terlantar.

Dimana masjarakat merandjingan memupuk benda tapi tumpul rasa indahnja, design akan kotjar-katjir.

Design memerlukan kesedaran design, design-mindedness.

Masjarakat miskin, djikalau benar2 hendak maju dan makmur menurut tuntutan2 modérn, harus membangun alam benda. Dalam iklim pembangunan, terbuka kesempatan baik djuga buat design.

Saat ini, Indonesia berada diambang pintu design. Atau design berada diambang pintu Indonesia. Tanah, pupuk, dan tangan2 design sudah tersedia tjukup untuk mulai pengembangannja.

Design baik sudah pula ada. Tinggal mata dan pikiran dan kesukaan dan dana2 masjarakat kita ini dilarikan kemana. Pameran lukisan banjak. Mana pameran design?

Ada kontes2 njanji, balap sepeda, dandan mini; ada kontes2 naik sekuter, njetir mobil, numpak andong; didjaman pendudukan Djepang selalu ada kontes pidato, dan didjaman Orla begitu djuga. Mana ada kontes design?

Ada Bintang Radio, Ratu Andong, Raja Sepak bola, The Man of the Year, dan akhirnya juga The Ten Best Dressed Woman of the Year. Mana ada Design (of the Year)?

Mana ada laporan design, pembelajaran design, kritik design dilembarkan2 kebudayaan dan majalah2 seni?

Ada pelajaran menjanji, menggambar, dan mengarang. Mana ada pelajaran men-design?

Kita memundjukkan semua ini karena ini memundjukkan ketjenderungan atau keke-  
randjangan kita selama ini ada dimana. Sebagian tentu tiruan dari luar negeri.

Tapi diluar negeri juga ada kontes2 penemuan (inventions teknologis) buat anak2 sekolah menengah, ada hadiah2 design, ada pameran2 design. Mengapa jang ini tidak ditiru?

Sebab paling intinja letak dalam sikap masyarakat kita terhadap alam benda, ilmu éksakta, téknologi, dan industri, jang masih négatif atau setengah2. Design ikut kena getahnja. Pendorong buat "Design Baik", penghargaan buat tukang design, masih minim. Apa2 jang kedjiwaan, jang rohani, jang spirituil, jang mengatasi kenikmatan benda dan djasad, semua ini masih terlalu disenangkan dalam pemikiran seni, kebudayaan dan achlak. Tukang2 design - pembikin sepatu, pantji, tas, kain, dll. - masih dianggap orang2 rendah.

Design baik ada di Indonesia, jang modérn maupun jang tradisionil, asal kita mau melihatnja. Memang benar bahwa kita ini tjuma melihat apa jang kita mau lihat. Ada jang bisa dilihat dengan mudah, dan ada pula jang mengumpulkan debu digudang2 dan lemari2 (oleh sebab ta'ada perhatian kepadanya).

Kalau sadja hasil djutean tukang2 design tradisionil kita ini mau lebih banjak dilihat dan disukai, alangkah baiknja buat penbjarian nafkah mereka.

Design kontemporer juga sudah mendapat pasaran, dari kartu nama, sepatu, sampai gedung2 .

Hanja, ada satu segi design jang belum tjukup disadari. Design itu tidak selesai kalau sudah didjadikan. Design perlu dirawat oleh sipemakai design, sebab tanpa rawatan, design jang bagaimana baiknjapun akan rusak. Seringkali design baik di Indonesia ini umurnja pendek sadja. Setelah beberapa bulan mlailah terdjadi pentjemanan2 dan perusakan2, dan keadaan ini dibiarkan sadja.

Kita memang sudah tahu menjemir sepatu kalau kilapnja hilang (kilap adalah satu unsur design). Tapi kita belum tahu merawat kursi2, medja2, rumah2, gedung2, lantai2, djalan2, kereta2, dan seluruh kota tempat tinggal kita. Ini merata pada rakjat biasa maupun kaum terdidik dan pemimpin2 rakjat.

Design harus dirawat sedemikian rupa, sehingga design terpelihara sebaik2nja. Tapi dinding2 sebentar sadja sudah kotor oleh bekas telapak kaki, bekas ban motor, tjorétan2 dan lain. Orang jang mengotorinja tidak punja kesadaran design, begitu pula orang jang memiliki dinding itu. Medja2 bagus sebentar sadja sudah penuh lingkaran2 bekas gelas kopi. Segala puntung rokok dilantai dan didjalanan tidak pernah masuk rentjana design. Bun kus2 rokok dan bajak dirumput tidak pernah masuk rentjana taman. Disapa2 te djadi kerusakan jang dibiarkan sadja, biarpun kerusakannya tjuma ketjil. Tjat2 pudar, petjah2. Pagar2 dojong. Perawatan memerlukan biaja jang seringkali tidak bisa disediakan. Tapi dalam banjak hal, keinginan untuk merawat design tidak ada, biar uang ada. Dan uang tidak selalu perlu.

Semua ini gejala djuga dari belum adanya kesadaran design, atau kirangnja kesadaran tersebut. Paling sedikit, kurang luas, kurang menjeluruh.

Merawat wajah kita tahu, merawat kamar mandi dan kakus tidak. Rumah disapu bersih, kotorannya dibuang kedjalan.

Badan dimandikan dua kali sehari, tapi bertahun2 dinding gedung tidak ditjutji.

Memupuk kesadaran design jang se-luas2nja dan se-betul2nja rupanja adalah proses jang lama djuga. Prakarsa Taman Ismail Marzuki untuk menjelenggarakan pameran design mudah2an akan berguna dalam proses ini. Apa jang tersadji dalam pameran ini, masih bagian jang sangat ketjil sekali dari dunia design. Tapi menghadapi proses jang lama, paling sedikit kita sudah menemukan kata baru : akselerasi.

Ada manfaatnja kita mengakselerasi djuga kesadaran design .....

Diperbanjak oleh Sekretariat DKD. ws



CIPTA