

# **DESAIN MEBEL MODERN DI ERA GLOBALISASI**

Kajian Seni Rupa dalam Konteks Budaya Industri di Indonesia

**TESIS  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Mencapai Derajat S-2**

Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa  
Kelompok Bidang Ilmu-ilmu Humaniora



Oleh  
Eddy Supriyatna  
11546/IV-4/856/98

**Kepada**

**PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS GADJAH MADA YOGYAKARTA**

2000

# **DESAIN MEBEL MODERN DI ERA GLOBALISASI**

Kajian Seni Rupa dalam Konteks Budaya Industri di Indonesia

TESIS  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Mencapai Derajat S-2

Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa  
Kelompok Bidang Ilmu-ilmu Humaniora



Oleh  
Eddy Supriyatna  
11546/IV-4/856/98

Kepada

PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS GADJAH MADA YOGYAKARTA

2000

Judul Disertasi

**KURSI DI KERATON, GEDUNG AGUNG,  
DAN PURA PAKUALAMAN YOGYAKARTA  
ABAD KE-18 SAMPAI KE-20  
Kajian Bentuk, Fungsi, dan Makna Simboliknya**

Oleh  
Eddy Supriyatna  
No. Mhs: 04/1496/PS

Disetujui oleh



**Prof. Dr. R. M. Soedarsono**  
Promotor

Tanggal. 17 OKTOBER 2008

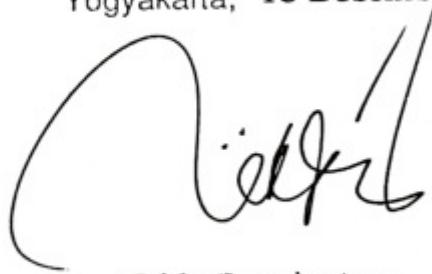
  
**Prof. Drs. S.P. Gustami, S.U.**  
Co-Promotor

Tanggal. 17 OKTOBER 2008

## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 15 Desember 2000



Eddy Supriyatna

Tandatangan dan nama terang

## PRAKATA

Dengan rakhmat Tuhan Yang Maha Esa dan ucapan puji syukur pada Allah SWT, akhirnya tesis berjudul *Desain Mebel Modern di Era Globalisasi: Kajian Seni Rupa dalam Konteks Budaya Industri di Indonesia* telah penulis selesaikan dengan penuh suka-duka.

Penulis tertarik dengan kajian desain mebel berawal dari pengalaman penulis ketika masih bekerja di perusahaan mebel untuk ekspor. Penulis menimba ilmu dari pengalaman pada kasus-kasus di lapangan yang akhirnya diangkat sebagai materi kajian dalam tesis ini.

Rasa ingin tahu penulis meningkat ketika Drs. Eddy Hadi Waluyo, Ketua Jurusan Desain FSRD Universitas Tarumanagara saat itu, mengusulkan pada penulis untuk memberikan mata kuliah ‘Tinjauan Desain Mebel’ yang bernuansa sejarah mebel dunia. Mata kuliah baru itu disetujui dekan FSRD saat itu, Drs. J. Pamudji Suptandar.

Untuk menggali materi tersebut penulis mencoba untuk mengadakan berbagai studi kepustakaan. Ternyata banyak sekali pengetahuan desain mebel yang penuh misteri dan belum dapat penulis temukan jawabannya. Dari rangkaian percarian tersebut penulis terdorong untuk menggali lebih jauh dalam tesis ini. Mungkin dapat dikatakan bahwa tesis ini adalah hasil penelitian awal dari sekian banyak misteri desain mebel di Indonesia.

Ada dua hal yang memacu keinginan penulis mengkaji desain mebel modern. Pertama, ketika penulis mengamati teori seni wisata yang

dirumuskan oleh Prof. Dr. R.M. Soedarsono pada saat memberikan kuliah dan juga ketika mempelajari makalah-makalahnya. Dalam teori tersebut terdapat karakteristik yang mirip dengan karakteristik desain mebel modern yang pernah penulis lihat di lingkungan industri mebel ekspor di Indonesia sejak tahun 1980-an.

Kedua, ketika Prof. Drs. S.P. Gustami, SU menjelaskan tentang penelitian mebel ukir di Jepara telah memberikan gambaran sejarah tentang pengaruh budaya asing di Indonesia. Kemudian tergerak lebih lanjut ketika Prof. Dr. Teuku Ibrahim Alfian, M.A. menguraikan tentang metodologi sejarah, karena penelitian ini sangat berkaitan dengan latar belakang sejarah industrialisasi di Indonesia sejak tahun 1980-an. Setelah itu penulis membuat proposal penelitian, dan kemudian disetujui oleh dosen pembina utama Prof. Dr. R.M. Soedarsono dengan beberapa catatan penting.

Untuk melacak jejak, mengenali, dan menggali karakteristik desain mebel modern untuk ekspor itu ternyata tidak semudah membalik telapak tangan. Kompleksitas permasalahan desain mebel berkaitan langsung dengan berbagai aspek dalam lingkup budaya industri yang berkembang di Indonesia, terutama ketika arus globalisasi mulai menjalar di Nusantara.

Studi pascasarjana ini dapat terlaksana atas dukungan beasiswa yang diberikan oleh Universitas Tarumanagara Jakarta. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Pengurus Yayasan Tarumanagara, terutama Ir. Ciputra, Prof. Dr. Singgih Dirgagunarsa,

Drg. Honggo Wibisono, dan seluruh pengurus yayasan yang tak dapat disebutkan satu persatu.

Terima kasih tak terhingga juga penulis sampaikan pada Rektor Universitas Tarumanagara Drs. Agustinus Kahono, Pembantu Rektor I Prof. Dr. Dali S. Naga, M.MSc. (kini Rektor Universitas Tarumanagara), Pembantu Rektor II Ir. Rudy Surya, M.M. dan seluruh jajaran rektorat yang telah mendukung penulis sehingga dapat mengikuti program studi ini.

Ucapan khusus untuk Dra. Artini K. Roebiharto, Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara serta Prof. Drs. J. Pamudji Suptandar, yang telah memberikan peluang untuk mengikuti program pascasarjana ini. Terima kasih yang tak terhingga kepada Pembantu Dekan II Ir. Sheila Tan, M.B.A dan Pembantu Dekan III Drs. Eddy Hadi Waluyo, M.Hum. Keduanya sangat mendorong penulis mengikuti program pascasarjana ini hingga selesai.

Tanpa dukungan para dosen yang sangat sabar membina dan mengarahkan penulis mustahil tesis ini dapat terselesaikan. Penulis merasa sangat berterima kasih pada Prof. Dr. R.M. Soedarsono sebagai pembimbing utama yang sangat tekun dan banyak meluangkan waktu sibuknya untuk membaca dan mengoreksi naskah penelitian ini. Beliau juga dengan sabar memberikan arahan detail penulisan dan metodologi penelitian. Selain itu, beliau pula yang memberikan kesempatan dan peluang pada penulis untuk mengkaji kasus-kasus yang sesuai dengan keinginan. Untuk semua kebaikan

itu, sudah selayaknya penulis ucapkan terima kasih yang sangat besar dan penghargaan yang setinggi-tingginya.

Penulis juga berterima kasih yang setinggi-tingginya kepada para dosen pembina program studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, program pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta yaitu Prof. Dr. Teuku Ibrahim Alfian, M.A., Prof. Drs. S.P. Gustami, S.U, Prof. Dr. Safri Sairin, Dr. Heddy Shri Ahimsa-Putra, Dr. Kodiran, Dr. Sumartono, Dr. Dwi Marianto, dan Drs. Bakdi Sumanto, S.U. Para pembina tersebut telah banyak memberikan masukan ilmu sehingga penulis menjadi paham akan eksistensi pengetahuan yang diuraikannya.

Bahan-bahan yang mendukung penulis diperoleh dari tiga perusahaan besar dan pengusaha mebel ekspor yang diwakili oleh Ir. Rudy Halim, The Peng Sun, Rahayu Dharma Kusuma, dan staf sekretariat Neni Rosnaini. Data juga diperoleh Ali Imron, S.E. pejabat Badan Pengembangan Ekspor Nasional (BPEN), Dr. Suryamin, pejabat Badan Pusat Statistik (BPS), dan Sylvia Mawardi, S.E. dari Pusat Data Departemen Perindustrian dan Perdagangan Republik Indonesia. Atas bantuannya penulis hanya dapat mengucapkan banyak terima kasih.

Selanjutnya ucapan terima kasih tak terhingga penulis sampaikan kepada Prof. Dr. R.M. Soedarsono, Prof. Dr. Teuku Ibrahim Alfian, M.A., Prof. Dr. Djoko Soekiman, dan Prof. Dr. Djoko Suryo sebagai dewan penguji yang telah berkenan memberikan saran, kritik, dan petunjuk penyempurnaan yang sangat berharga.

Terima kasih juga disampaikan kepada rekan-rekan yang simpati memberikan dukungan terutama pada Drs. Muchyar, Drs. St. Dwiyanto, Drs. Tisna Kuswara, Drs. Djati S. Djatmiko, Drs. Nashir Setiawan, dan seluruh teman diskusi di S-2.

Akhirnya secara khusus, penulis merasa bersyukur amat dalam, karena telah dibantu oleh puteri-puteriku tercinta, Citra Andina Rosa dan Regina Diannisa, juga dukungan yang penuh pengertian dari isteri terkasih, N. Rosnaeni Eds., serta doa restu dari kedua orang tua, sehingga tesis ini dapat diselesaikan. Tanpa dukungan semua pihak, tak mungkin tesis ini dapat diselesaikan. Untuk itu, sekali lagi penulis ingin menyampaikan terima kasih.

Demikianlah prakata dari penulis, semoga penelitian awal dari tesis ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan di Indonesia.

## **BAB I**

### **PENGANTAR**

#### **A. Latar Belakang**

Pada akhir abad ke-20, telah terjadi proses globalisasi yang berpengaruh terhadap aktivitas hidup manusia di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Proses globalisasi tidak dapat dihindari lagi, karena dunia telah membentuk diri menjadi satu kesatuan yang saling berpengaruh dalam menyiasati berbagai kegiatan hidup manusia agar tetap *survive*. Proses globalisasi tersebut telah merambah ke dalam jaringan budaya internasional sehingga membentuk masyarakat global yang mengacu pada tuntutan kebutuhan yang bersifat massal, seragam, terstandar,<sup>1</sup> juga praktis, dan efisien. Salah satu gejala globalisasi itu dapat diamati dari kehadiran para pembeli asing (*buyers*) yang telah memesan mebel-mebel modern di Indonesia, dengan membawa spesifikasi desain yang sesuai dengan selera dan tuntutan kebutuhan konsumen internasional.<sup>2</sup>

Walaupun demikian proses globalisasi sebenarnya telah berlangsung sejak dicanangkannya paradigma baru pembangunan

---

<sup>1</sup> Celia Lury. *Budaya Konsumen*. Penerjemah Hasti T.Champion. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 1996, p. 131.

<sup>2</sup> Salah satu mata dagangan nonmigas Indonesia yang mempunyai potensi suplai untuk pasar ekspor cukup besar adalah mebel, terutama mebel hasil industri; periksa BM. "Perkembangan Ekspor Mebel Indonesia," majalah *Mebel Indonesia*, Pebruari, 1992, p. 19.

nasional yang berorientasi ke luar dan merangkul pasar bebas pada tahun 1980-an.<sup>3</sup> Akan tetapi peranan mebel sebagai salah satu sarana pendukung aktivitas hidup manusia, masih banyak diabaikan orang bahkan cenderung tidak dilihat sebagai produk budaya yang dapat mendorong pembangunan industri di Indonesia.

Mebel hanya dilihat sebagai barang dagangan atau komoditi yang dianggap tidak ada hubungannya dengan desain. Desain hanya dikonotasikan sebagai karya seni rupa yang mungkin tidak begitu bermanfaat untuk pengembangan industri, sehingga desain yang diproduksi cenderung masih mengikuti dan meniru desain-desain dari konsumen luar negeri. Desain mebel modern yang ditampilkan tersebut cenderung dipengaruhi oleh arus globalisasi yang melanda seluruh kegiatan hidup manusia, sehingga melahirkan desain mebel yang universal, yaitu mempunyai ciri yang sama di seluruh dunia.

Desain mebel untuk ekspor biasanya tinggal mengikuti spesifikasi yang diberikan oleh pembeli luar negeri.<sup>4</sup> Demikian pula berbagai berita di surat kabar harian *Suara Pembaruan* dan *Kompas* cenderung menampilkan kebanggaan yang mencerminkan bahwa mebel produksi

---

<sup>3</sup> Paradigma baru yang berorientasi ke luar (pasar bebas dan ekspor nonmigas) menggantikan paradigma lama yang berorientasi ke dalam (pasar domestik dan ekspor migas), dalam Radius Prawiro, *Pergulatan Indonesia Membangun Ekonomi; Pragmatisme dalam Aksi*, penyunting Frans M. Parera Jakarta: PT. Elex Media Komputindo - Kelompok Gramedia, 1998, p. 440.

<sup>4</sup> Pendapat tersebut diungkapkan di majalah mebel yang diterbitkan oleh Asosiasi Mebel dan Kerajinan Indonesia (ASMINDO), dalam BM, *op. cit*, p. 22.

Indonesia merupakan komoditas unggulan ekspor nonmigas karena telah berhasil diterima oleh konsumen internasional. Kebanggaannya itu bukan pada keunggulan desain-desainnya, akan tetapi unggul dalam meniru bentuk-bentuk produk yang harus persis sama dengan motif dan coraknya mengikuti selera konsumen luar negeri.<sup>5</sup> Selain itu keunggulan lain yang dibanggakan adalah bahan baku yang berkualitas, ongkos tenaga kerja yang murah, dan harganya jauh lebih murah dari negara-negara pesaing.<sup>6</sup>

J.L. Nawan dalam makalah seminar KIAS sempat menjelaskan bahwa desain kita masih belum mampu memenuhi selera konsumen, dan desain baru tidak begitu mudah bisa diterima. Dampaknya tentu pada lemahnya nilai tambah bagi suatu produk.<sup>7</sup> Akan tetapi pada tahun 1997, analisis Departemen Perindustrian dan Perdagangan menyebutkan bahwa permintaan produk ekspor dari pasar internasional mulai melemah,<sup>8</sup> kemudian setelah Orde Baru tumbang pada tahun 1998, muncul beberapa berita yang mengekspos bahwa nilai ekspor barang jadi, mebel, dan kerajinan merosot tajam akibat mutu dan

<sup>5</sup> Periksa berita tentang “Furniture Rotan Dengan Desain dan Selera Konsumen Internasional,” dalam surat kabar *Suara Pembaruan*, 18 Juli 1997.

<sup>6</sup> Periksa “Mebel Pontianak Menjadi Andalan Ekspor Kalbar,” dalam surat kabar *Kompas*, 3 November 1997, p. 8. Hal itu telah dibahas pula dalam Ginandjar Kartasasmita. *Pembangunan untuk Rakyat; Memadukan Pertumbuhan dan Pemerataan*. Jakarta: Cides, 1996, p. 96.

<sup>7</sup> J.L. Nawan. “Peningkatan Perdagangan Mebel ke Amerika Serikat, ” dalam *Seminar KIAS (Kesenian Indonesia ke Amerika Serikat)*, 2 Mei 1991, p. 4-5.

<sup>8</sup> Periksa berita di surat kabar *Kompas*, 3 November 1997.

desainnya dinilai kurang bagus, serta tidak mampu memenuhi selera konsumen internasional.<sup>9</sup>

Di sisi lain, kemampuan desainer mebel Indonesia untuk mengembangkan desain masih terbatas, mayoritas desainer kita seperti ‘katak dalam tempurung’ yang tidak memiliki wawasan pasar dan desain internasional.<sup>10</sup> Selain itu, desainer Indonesia kurang dihargai oleh pemerintah dan pengusaha,<sup>11</sup> padahal desain mempunyai pengaruh terhadap pertumbuhan industri dan ekspor di Indonesia. Akan tetapi pengaruhnya belum ditempatkan sebagai pemicu daya saing ekspor, sehingga desain-desain yang ditiru adalah desain yang kebanyakan sudah dibuat di negara-negara lain dalam bentuk yang persis sama,<sup>12</sup> seragam, dan universal, karena dianggap keunggulan yang dibutuhkan dalam persaingan global.<sup>13</sup> Oleh karena itu, paradigma pembangunan budaya industri di Era Globalisasi yang dikaitkan dengan kehadiran mebel modern di Indonesia sangat menarik untuk dikaji. Aspek bentuk, fungsi, dan teknik konstruksi atau sistem struktur konstruksi berperan dalam menghadirkan visualisasi desain mebel sehingga diasumsikan

---

<sup>9</sup> Periksa berita tentang “Nilai Ekspor Rotan Turun,” surat kabar *Suara Pembaruan*, 21 Juli 1999, p. 6, dan berita tentang “Melambat, Permintaan Produk Ekspor di Pasar Utama,” dalam surat kabar *Kompas*, 7 Juli 1997.

<sup>10</sup> Wawancara dengan Ali Imron dari Badan Pengembangan Ekspor Nasional di Jakarta, 23 Juli 1999.

<sup>11</sup> Periksa “Desainer Indonesia kurang dihargai,” dalam *liputan khusus mebel* majalah *Warta Ekonomi* No. 18, 28 September 1992, p. 57.

<sup>12</sup> Periksa surat kabar *Suara Pembaruan*, loc. cit.

<sup>13</sup> *Ibid.*

dapat memberikan nilai tambah untuk keperluan nilai pakai yang kompetitif di tengah pasar global.

Di Era Globalisasi, desain dapat dijadikan sebagai salah satu komponen penggerak daya saing ekspor. Untuk mengkaji hal tersebut diperlukan identifikasi fakta-fakta untuk melihat sampai sejauh mana pengaruh proses globalisasi terhadap karakteristik desain mebel yang berkembang di Indonesia pada tahun 1983 sampai tahun 1998. Pengambilan periode tersebut berkaitan dengan perubahan strategi pembangunan di Indonesia, terutama yang berkaitan langsung dengan sektor ekonomi industri. Dalam konteks ini, desain dapat dipakai sebagai alat unggulan kompetitif. Akan tetapi, realitas desain di tengah globalisasi tampaknya belum mendayagunakan desain sebagai pemicu daya saing ekspor. Hal itu tercermin dari pesanan-pesanan produk mebel ekspor yang selalu dikendalikan oleh pembeli dari luar negeri (*buyers*), sehingga melahirkan karakteristik desain mebel modern yang cenderung bernuansa pesanan atau desainer hanya sebagai tukang gambar, bukan sebagai agen perubahan.

Pertumbuhan industri mebel modern di Indonesia pada tahun 1983 sampai 1998 telah memberikan kontribusi terhadap peningkatan ekspor non migas. Hal ini diduga akibat dari *political will* yang memicunya; seperti pelarangan ekspor kayu gelondongan, pelarangan ekspor bahan baku rotan, pendirian Pusat Desain Nasional, deregulasi

tatalaksana ekspor, serta berdirinya Badan Pengembangan Ekspor Nasional.

Walaupun demikian, peran desain mebel sebagai ujung tombak pertumbuhan industri masih belum dimanfaatkan secara optimal. Karakteristik desain mebel yang ditampilkan hanya berpihak pada tuntutan kebutuhan ekonomi saja. Jika hanya berpikir demikian, maka desain mebel yang diproduksi akan selalu mengikuti keinginan pembeli (*buyers*) dan selalu dipengaruhi oleh pembeli, terkadang memaksakan kehendaknya sendiri, tanpa melihat keterbatasan proses produksinya. Desain dipaksakan untuk diproduksi. Pada kasus ini, produsen mebel hanya sebagai ‘tukang jahit’ yang selalu siap menerima pesanan bentuk apapun dari konsumennya. Para produsen yang berperan sebagai pengusaha masih bersikap seperti pedagang yang hanya memikirkan keuntungan jangka pendek saja, sehingga desain yang laku akan selalu diterima untuk diproduksi. Memang tak dapat dipungkiri bahwa peningkatan permintaan internasional untuk mebel mempengaruhi secara langsung pasar ekspor di Indonesia.<sup>14</sup>

Dalam konteks budaya industri, faktor yang paling esensial pada konsep modernisasi adalah perubahan teknologi produksi dari sistem tradisional ke sistem modern. Di bidang ekonomi, modernisasi berarti

---

<sup>14</sup> Periksa Peter van Diermen. *Sistem Kewirausahaan Industri Garmen dan Furnitur di Indonesia*. Jakarta: PT. Pustaka CIDESINDO dan Massey University New Zealand, 1998, p. 252.

tumbuhnya kawasan industri yang besar, yang memproduksi barang-barang konsumsi dan barang-barang sarana produksinya diadakan secara massal.<sup>15</sup> Menurut David E. After dalam perkembangan ekonomi muncul masalah dominan yaitu masalah proses pembangunan khususnya dan modernisasi pada umumnya, termasuk industrialisasi. Modernisasi industri adalah gejala-gejala yang saling berhubungan. Modernisasi di negara-negara Barat melalui dua proses yaitu komersialisasi dan industrialisasi. Pada kebanyakan negara sedang berkembang modernisasi merupakan akibat dari komersialisasi dibandingkan dengan industrialisasi dan birokrasi.<sup>16</sup> Kecenderungan tersebut dapat diasumsikan bahwa komersialisasi industri berpengaruh terhadap desain-desain mebel ekspor Indonesia.

Pada umumnya, desain-desain dari luar diterima karena ingin cepat mendapat pesanan, mudah dikerjakan dengan mesin, biaya relatif murah, laba besar, produk dapat dikerjakan secara massal, dan efisiensi tinggi, sehingga kapasitas dan volume produksi meningkat. Apapun karakteristik desain yang diberikan oleh konsumen akan diterima dan dikerjakan untuk segera dijadikan produk, dijual dan cepat mendapatkan uang. Dengan demikian, karakteristik desain mebel

---

<sup>15</sup> J.W. Schoorl. *Modernisasi: Pengantar Sosiologi Pembangunan Negara-negara sedang Berkembang*. Diindonesiakan oleh R.G. Soekadijo. Jakarta: PT. Gramedia, 1981, p. 1.

<sup>16</sup> Dalam Anhar Gonggong (penyunting). *Seminar Sejarah Nasional V: Subtema Sejarah Industrialisasi*. Jakarta Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Sejarah Nasional, 1990, p. 135.

modern di Indonesia yang ditampilkan cenderung pada tuntutan fungsional dan tuntutan praktis semata.

Desain sebagai perangkat untuk meningkatkan nilai tambah selayaknya berorientasi pada konsep desain industri yang dirancang untuk menunjang permintaan ekspor. Dalam konteks ini, desain dapat digunakan sebagai perangkat untuk meningkatkan nilai tambah, karena desain dapat berperan sebagai pemicu daya saing ekspor.<sup>17</sup> Dampak peningkatan nilai tambah tersebut dapat melahirkan karakteristik yang berbeda dari desain produk-produk pesaing lainnya. Nilai tambah dari elemen-elemen desain itu akan memberikan masukan berupa nilai uang yang bertambah. Menurut Eric Hobsbawm, uang tidak hanya bicara, tetapi menentukan.<sup>18</sup>

Oleh karena itu, desain sangat berkaitan dengan nilai tambah yang memproduksi nilai pakai menjadi nilai lebih,<sup>19</sup> dan nilai jual yang berorientasi pada tuntutan-tuntutan pasar global, sehingga desain-desain yang muncul di Indonesia mempunyai penampilan bentuk yang sederhana, sama dan serupa, serta cenderung praktis secara fungsional.

---

<sup>17</sup> Eddy Supriyatna Marizar. "Desain sebagai Pemicu Daya Saing," dalam majalah industri *Konstruksi* No. 280, April-Mei 1999, p. 57-58.

<sup>18</sup> Dalam John Heskett, *Industrial Design*. London: Thames and Hudson Ltd., 1990, p. 13.

<sup>19</sup> Istilah 'nilai pakai' dan 'nilai lebih' dipinjam dari pendapat Anthony Brewer. *Kajian Kritis Das Kapital Karl Marx*. Penterjemah Joebar Ajoeb. Jakarta: Teplok Press, 1999, p. 64, 303.

Jika diamati secara cermat, ternyata fenomena tersebut berdampak pada pertumbuhan desain mebel modern di Indonesia yang dikondisikan untuk memenuhi tuntutan-tuntutan konsumen asing. Desain mebel itu dapat dijumpai di berbagai perusahaan yang sudah menggunakan mesin produksi dalam proses pembuatan produknya, sehingga mebel yang dihasilkan cenderung memiliki bentuk yang universal, yaitu semua bentuk sama di seluruh dunia.

Dengan demikian, pasar dunia dipenuhi oleh kebutuhan manusia yang kurang lebih sama dan terstandardisasi, sehingga berdampak pada proses produksi dan distribusi barang dengan harga yang relatif murah.<sup>20</sup> Realitas tersebut ditandai oleh cara produksi massal yang melayani pesanan-pesanan khusus individual atau pembuatan secara massal sesuai dengan pesanan<sup>21</sup> dari para pembeli asing (*buyers*) yang sengaja membawa desain-desain dari negara asalnya, terutama negara-negara Barat. John Naisbitt dalam *Megatrends Asia* menyebutkan bahwa melalui dominasinya dalam pasar, teknologi, dan modal sejak Perang Dunia II, Barat memiliki pengaruh yang luar biasa besar terhadap dunia, terutama terhadap Asia. Dunia biasanya berarti dunia Barat.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Suwarsono dan Lukia Zuraida. *Manajemen Pemasaran Global*. Yogyakarta: UPP AMP, p. 3.

<sup>21</sup> Periksa Radius Prawiro, *op. cit.*, p. 450.

<sup>22</sup> John Naisbitt. *Megatrends Asia: Delapan Megatrend Asia yang mengubah dunia*. Alih bahasa oleh Danan Priyatmoko dan Wandi S. Brata. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1996, p. 275.

Bagi Indonesia, fenomena tersebut membawa dampak persaingan yang tidak menguntungkan, terutama jika dikaji dari sudut pandang pengembangan desain. Desain sebagai pemicu daya saing global selayaknya dijadikan perangkat yang dapat meningkatkan nilai tambah, sehingga nilai tambah tersebut tidak diambilalih oleh para pembeli yang membawa desain-desain dari negaranya.

Memang, dalam konteks globalisasi, persaingan tidak berada dalam satu batas negara, tetapi sudah menjadi persaingan yang bersifat global.<sup>23</sup> Akan tetapi unggulan kompetitif Indonesia bukan hanya pada potensi sumber daya alam yang berlimpah dan terbatasnya potensi produksi kayu di Indonesia, serta sumber daya manusia yang banyak dan murah, maka perlu diupayakan peningkatan pertumbuhan ekspor melalui peningkatan kualitas dan desain yang lebih baik.<sup>24</sup> Potensi desain sebagai produk budaya dapat pula dijadikan unggulan kompetitif yang tidak dapat diabaikan keberadaannya.

Ketika potensi sumber daya alam dan sumber daya manusia yang murah di negara-negara berkembang seperti di Indonesia dijadikan ‘energi’ unggulan yang dapat digunakan sebagai pemicu daya saing oleh

---

<sup>23</sup> Periksa Kilian Sihotang. “Strategi Kompetisi Bisnis Internasional,” dalam majalah *Prisma* No.7 Tahun XXII, 1993, p. 13.

<sup>24</sup> Pada periode tahun 1983-1998, sumber daya alam yang berlimpah dan tenaga kerja yang banyak dan murah telah dijadikan ‘perangkat daya saing’ ekspor. Peranan desain hanya diuraikan sekilas dalam Ginandjar Kartasasmita, *loc. cit.*

kaum kapitalis, maka potensi desain sebagai produk budaya industri hanya dijadikan ‘alat produksi.’

John Heskett memberikan pandangan bahwa desain harus dilihat sebagai fenomena sosial yang dipengaruhi oleh faktor-faktor luar,<sup>25</sup> yaitu faktor-faktor sosial-budaya. Desain tidak hanya gambaran dalam bentuk visual dari nilai-nilai yang ditampilkannya, tetapi hendaknya desain dipahami sebagai suatu proses kreatif,<sup>26</sup> yang dapat menciptakan perubahan-perubahan<sup>27</sup> dalam kegiatan hidup manusia. Kegiatan desain cenderung menganalisis hal-hal yang praktis, kreatif, serta usaha pengembangan produk secara massal yang dibuat di pabrik.<sup>28</sup>

Pada dasarnya desain industri adalah suatu proses penciptaan, penemuan, dan penentuan yang tak terpisahkan dari segi-segi produksi.<sup>29</sup> Dalam konteks ini, desainer didorong untuk menyesuaikan bakat kreatifnya terhadap tuntutan produksi komersial. Desain dianggap sebagai ‘senjata ampuh’ untuk peningkatan penjualan, dan

<sup>25</sup> John Heskett, *op. cit.*, p. 8.

<sup>26</sup> Di Indonesia tidak terjadi pemberian baru dalam kreativitas, sehingga penyaluran bakat dan energi ke arah kreatif menjadi terhambat akibat dari kebijakan yang tidak demokratis dari para penguasa yang telah menutup kemajuan masyarakatnya. Padahal di penghujung abad ke-20, terlihat betapa eratnya kaitan antara demokrasi, kreativitas, dan kemajuan ekonomi, dalam Ginandjar, *op. cit.*, p. 274-277.

<sup>27</sup> Robert Blaich and Janet Blaich. *Product Design and Corporete Strategy: Managing the Connection for Competitive Advantance*. New York: McGraw-Hill, Inc., 1993, p. 8.

<sup>28</sup> Victor Papanek. *Design for The Real World: Human Ecology and Social Change*. London: Thames and Hudson, 1983, p. 32.

<sup>29</sup> Heskett, *op. cit.*, p. 10.

merupakan reaksi terhadap tekanan-tekanan kompetitif.<sup>30</sup> Hal itu dapat dinyatakan sebagai konsekuensi logis dari konsep industrialisasi yang berupaya untuk memenuhi tuntutan kebutuhan *universal* manusia modern agar tetap *survive*.<sup>31</sup>

## B. Rumusan Masalah

Dalam tesis ini, penulis ingin meneliti dan menggali karakteristik desain mebel modern pada Era Globalisasi di Indonesia, dengan cara meninjau berbagai fenomena global yang berkembang di tengah masyarakat industri modern.

Dengan mengamati fenomena global tersebut maka permasalahan yang menjadi pertanyaan dalam tesis ini adalah: (1) mengapa karakteristik desain mebel modern di Indonesia menampilkan bentuk yang sederhana, tanpa hiasan, bentuk sama persis, serta menggunakan teknik konstruksi yang praktis?; dan (2) bagaimana peran desainer dalam menghadapi persaingan pasar bebas di Era Globalisasi? Untuk mengungkap dan menjawab pertanyaan tersebut, maka diperlukan kajian sinkronis dan pelacakan diakronis terhadap latar belakang

<sup>30</sup> *Ibid.*, p. 127.

<sup>31</sup> Pengertian ‘universal’ dan ‘survive’ dipahami sebagai tuntutan konsumen dari negara industri maju seperti Amerika dan Eropa, yang sudah memiliki kesadaran desain sejak Revolusi Industri, dalam Heskett (1990). Demi *survive* (bertahan untuk hidup) setiap orang menggunakan segala macam strategi untuk menghadapi kompetisi di Era Globalisasi, lihat Tommy F. Awuy. “Demi *Survive*,” dalam majalah *Gatra*, 14 Maret 1998, p. 43; juga dalam Papanek, *op. cit.*, p. 32.

kehadiran karakteristik desain mebel modern di Indonesia, khususnya kajian terhadap desain-desain mebel modern yang ditujukan untuk pasar ekspor dalam kancah persaingan di era globalisasi.

Bila dikaji dari konteks globalisasi, maka kehadiran karakteristik desain mebel modern di Indonesia lahir karena dipengaruhi oleh faktor-faktor luar (*eksternal*) yang sangat berperan dalam melayani beragam kebutuhan konsumen. Oleh karena itu, dapat diasumsikan bahwa penampilan karakteristik desain mebel modern digerakkan oleh kekuatan-kekuatan di luar kekuatan desain itu sendiri, yaitu faktor yang berkait dengan proses globalisasi. Tampaknya, faktor ekonomi, industri, sosial-politik, dan budaya turut andil dalam memberikan kontribusi terhadap kehadiran desain mebel modern di Indonesia.

Ruang lingkup penelitian dibatasi oleh unsur-unsur seni rupa dalam desain mebel, yaitu: (1) bentuk; (2) fungsi; dan (3) teknik konstruksi. Adapun variabel-variabel yang diduga akan mempengaruhi karakteristik desain mebel modern, yaitu: (1) mekanisasi produksi dan standardisasi; dan (2) permintaan konsumen pasar global.

### **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Pertama, penelitian ini bertujuan untuk mengenali karakteristik desain mebel modern di Era Globalisasi yang berkembang di Indonesia pada tahun 1983 sampai 1998. Kedua, hasil penelitian akan digunakan

sebagai bahan masukan kepada pemerintah, terutama untuk Departemen Perindustrian dan Perdagangan dan Badan Pengembangan Ekspor Nasional (BPEN) agar dapat mempertimbangkan peran desain sebagai pemicu daya saing ekspor. Ketiga, hasil penelitian akan digunakan sebagai materi pelatihan atau seminar yang ditujukan untuk para pengusaha mebel di Indonesia.

#### **D. Tinjauan Pustaka**

Dari pelacakan sumber-sumber pustaka, belum ditemukan buku-buku atau hasil penelitian yang membahas masalah desain mebel modern di Indonesia yang berkaitan dengan industri, ekspor, dan proses globalisasi. Untuk itu penulis berusaha menelaah dari sumber-sumber pustaka yang mempunyai topik desain mebel modern pada abad ke-20.

Herwin Schaefer menulis tentang desain mebel modern pada abad ke-20, berjudul “The Twentieth Century” yang disunting oleh Helena Hayward dalam bukunya yang berjudul *World Furniture: An Illustrated History from Earliest Times* (1981). Dalam analisisnya, Schaefer hanya mengkaji perkembangan desain mebel modern di Eropa dan Amerika dengan menghadirkan gaya modern dan para tokohnya.<sup>32</sup> Intisari dari kajian Schaefer bahwa desain mebel modern pada abad ke-20 sangat

---

<sup>32</sup> Lihat Herwin Schaefer. “The Twentieth Century” dalam Helena Hayward, ed. *World Furniture: An Illustrated History from Earliest Times*. London: The Hamlyn Publishing Group Limited, 1965, p. 291-305.

memperhatikan bentuk esensialnya, sehingga fungsi menjadi tujuan utama.<sup>33</sup> Schaefer tidak membahas desain mebel modern di Asia termasuk Indonesia. Akan tetapi, analisisnya tentang karakteristik desain mebel modern pada abad ke-20 memberikan masukan yang sangat bermanfaat dalam penelitian ini.<sup>34</sup>

John Heskett, seorang lulusan *London School of Economics* yang menulis buku *Industrial Design* (1980) telah mengkaji tentang munculnya kesadaran desain di Eropa yang seiring dengan Revolusi Industri, terutama terjadinya gejolak perubahan dari sistem kerja tangan (*handycrafts*) ke sistem mesin (*masinal*).<sup>35</sup> Perubahan sistem dari seni kerajinan tangan ke seni industri tersebut dikenal dengan istilah desain, dan dipahami sebagai seni terpakai (*applied art*). Menurut Heskett, pada awalnya desain hanya merupakan pekerjaan seni (rupa) yang dianggap tidak memadai sebagai karya seni semata. Akan tetapi, perkembangan teknologi dan industri telah memberikan tempat pada desain sebagai titik awal perencanaan dalam suatu proses produksi.

Di Eropa, gerakan ke arah mesin sudah diterima oleh kalangan seniman, sehingga kehadiran mesin sebagai alat untuk pengembangan kreativitas dapat digunakan secara realistik. Dengan demikian, mesin

---

<sup>33</sup> *Ibid.*, p. 290.

<sup>34</sup> *Ibid.*

<sup>35</sup> Heskett membuka bagian pertama bukunya dengan judul “From Traditional craft to industrial art,” dalam Heskett. *Industrial Design*, *op. cit.*, p. 10.

memiliki keterkaitan dengan desain, sehingga keterlibatan mesin dalam seni menjadi titik tolak dari seni industri yang dikenal sebagai desain industri. Dalam konteks penelitian ini, desain industri yang dimaksud adalah desain mebel modern. Akan tetapi, tidak banyak desain mebel modern yang dikaji oleh Heskett. Heskett mengambil desain mebel modern hanya sebagai contoh kasus dalam kajian desain industri di Eropa dan Amerika.<sup>36</sup> Namun demikian, pandangan-pandangan Heskett itu bermanfaat untuk melihat latar belakang pemikiran dan latar belakang kelahiran desain mebel modern di negara industri maju yang kemudian berdampak terhadap perkembangan desain di seluruh dunia, termasuk di Indonesia.

John Pile dalam bukunya *Furniture Modern and Postmodern; Design and Technology* (1990) mengungkapkan tentang prinsip dasar desain mebel modern. Pile juga membahas mengenai latar belakang sejarah mebel modern, terutama di Eropa dan Amerika. Selain itu, Pile menguraikan aspek-aspek teknologi mebel yang berhubungan dengan teknik konstruksi dan bahan untuk diproses dengan mesin produksi di pabrik.<sup>37</sup> Kajiannya dilengkapi dengan metode dan proses desain mebel

---

<sup>36</sup> Walaupun Heskett tidak mengkaji desain mebel secara spesifik, akan tetapi ulasannya tentang pertumbuhan desain industri di Eropa dan Amerika sejak Revolusi Industri dapat dijadikan bahan acuan, periksa Heskett, *ibid.*, p. 27-49.

<sup>37</sup> John Pile, *Furniture Modern and Postmodern, Design and Technology*. Second edition. New York/Chichester/Brisbane/Toronto/Singapore: John Wiley and Sons, Inc., 1990, p. 1-3.

modern, terutama yang berkaitan dengan *form follows function*.<sup>38</sup> Pile tidak mengkaji desain mebel modern di Indonesia, akan tetapi fenomena desain yang lahir di Eropa dan Amerika dapat dijadikan landasan dalam upaya melacak dan memahami karakteristik desain mebel modern yang berkembang di Indonesia.

Para pembeli (*buyers*) yang datang ke Indonesia adalah konsumen dari negara-negara industri maju, terutama Eropa dan Amerika. Oleh karena itu, karakteristik desain di Era Globalisasi layak dianalisis untuk mengamati berbagai aspek yang berpengaruh terhadap desain-desain yang dibawa pembeli masuk ke dalam perkembangan desain mebel modern di Indonesia.

Dari ketiga tinjauan pustaka tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa desain mebel modern lahir, tumbuh, dan berkembang di Eropa serta Amerika pada abad ke-20. Kehadirannya didorong oleh berbagai perubahan budaya. Mulai dari budaya kerajinan tangan yang melahirkan seni kerajinan atau keterampilan tangan (*art and craft*), hingga budaya industri yang melahirkan produk-produk seni industri, atau keterampilan mesin (*art and machine*). Kondisi tersebut yang telah menghadirkan karakteristik desain mebel modern pada abad ke-20. Desain modern hanya berpikir esensinya saja, sehingga ‘bentuk’ dan

---

<sup>38</sup> *Ibid.*, p. 14.

'fungsi' menjadi prioritas dalam perancangan mebel modern yang selalu dihubungkan dengan tuntutan kebutuhan manusia pada zamannya.

Perkembangan tersebut berpengaruh terhadap penampilan desain mebel modern di Indonesia, sehingga desain mebel modern di Indonesia ada kecenderungan meniru desain mebel modern dari Eropa dan Amerika. Pengaruh tersebut telah memberikan dampak terhadap karakteristik yang hadir di Indonesia.

Secara spesifik Jean Claude Usunier, Anoop Parikh, dan Yves Cambier dalam kajian pustaka yang terpisah, telah membahas tentang pertumbuhan mebel *Ikea* yang telah menyebar pesat ke seluruh dunia. Keunggulan *Ikea* adalah desainnya yang baik dan sesuai dengan selera internasional. *Ikea* mempunyai prinsip bahwa produk berkualitas unggul, namun harga terjangkau.<sup>39</sup> Produk yang berkualitas unggul tersebut adalah mebel yang mempunyai karakteristik sesuai dengan kebutuhan masyarakat modern yang menuntut kemudahan-kemudahan, praktis, efisien, dan bermanfaat bagi pemakainya.

Konsep yang dipakai oleh Ingvar Kamprad, pengusaha asal Swedia tersebut, tampaknya telah berhasil membuat mebel untuk pasar global dengan membangun jaringan eceran internasional melalui merk

---

<sup>39</sup> Periksa Jean Claude Usunier, *Marketing Across Cultures*. London: PrenticeHall, 1996,p 234, kemudian dalam Yves Cambier. "Retail Business in Europe," makalah *Design and Business Forum*. Aspat, Manila, 1996), p. 6, serta dalam Anoop Parikh. *The Book of Home Design Using Ikea Home Furnishing*. Great Britain: George Weidenfeld and Nicolson Ltd., 1995.

dagangnya bernama *Ikea*. Mebel-mebel *Ikea* banyak mengilhami para konsumen untuk memakai produknya, paling tidak dapat memiliki produk sejenis yang bentuknya hanya mirip dengan desain-desain *Ikea*. Konsep Kamprad dapat digunakan sebagai pendekatan teoretik dalam menganalisis desain mebel modern di Indonesia, karena mempunyai konteks yang sejalan dengan penelitian ini.

## **E. Kerangka Teoretis**

Bryan Lawson menjelaskan bahwa desain merupakan suatu proses interaksi yang sangat tinggi dan multidimensi,<sup>40</sup> karena desain sangat kompleks dan merupakan suatu keterampilan yang amat canggih.<sup>41</sup> Christopher Alexander mendefinisikan mendesain adalah menemukan komponen-komponen fisik yang tepat dari suatu struktur fisik.<sup>42</sup> Komponen fisik yang dimaksud adalah unsur-unsur seni rupa atau unsur-unsur desain yang diimplementasikan menjadi sebuah produk seni atau mebel yang dipengaruhi oleh berbagai interaksi yang bersifat multidimensi, karena desain merupakan landasan dari semua kegiatan hidup manusia.<sup>43</sup>

---

<sup>40</sup> Bryan Lawson. *How Designers Think*. London : The Architectural Press Ltd., pp. 43-45.

<sup>41</sup> *Ibid.*, p. 6.

<sup>42</sup> Dalam J. Christopher Jones. *Design Methods: Seed of Human Future*. London: John Wiley and Sons, 1973, p. 3.

<sup>43</sup> Papanek, *op. cit.*, p. 3.

Dalam konteks tersebut, J.B.Reswick memberi penekanan bahwa mendesain adalah suatu kegiatan kreatif, termasuk mewujudkan sesuatu yang baru dan bermanfaat yang tak pernah ada sebelumnya,<sup>44</sup> sehingga pemenuhan kebutuhan manusia dapat dicapai secara optimal. Hal itu senada dengan yang diungkapkan Edward Matchett bahwa mendesain adalah pemecahan optimum untuk sejumlah kebutuhan yang sesungguhnya dari sekumpulan kondisi tertentu.<sup>45</sup>

Pemenuhan kebutuhan optimum itu berdampak pada penampilan karakteristik sebuah desain. Dalam hal ini, wujud desain sangat tergantung pada proses penyusunan unsur-unsur visual atau komponen-komponen fisik dari suatu produk industri yang dibangun dari unsur bentuk, fungsi, bahan, tekstur, warna, dan teknik konstruksi. Karakteristik desain tersebut dapat hadir disebabkan oleh lima aspek dalam pengembangan desain mebel sebagai karya seni terpakai, yaitu: (1) kebutuhan pasar; (2) kebutuhan pabrik; (3) penampilan karakteristik; (4) standardisasi untuk pemenuhan fungsi dan ketahanan produk; serta (5) penyediaan bahan yang berkaitan dengan struktur produk,<sup>46</sup> yaitu teknik konstruksi.

---

<sup>44</sup> Dalam Jones, *op. cit.*, p. 4.

<sup>45</sup> *Ibid.*

<sup>46</sup> Periksa Pietro Borretti. "Guidelines of Product Design and Engineering for The Furniture Industry," *Internasional Seminar on Furniture Development and Promotion*. Kuala Lumpur, 8-11 August 1988, p. 1.

Hal tersebut selaras dengan ungkapan Herman Muthesius yang menyatakan bahwa pengertian seni pakai (*applied art*) merupakan kegiatan artistik, kultural, dan ekonomi.<sup>47</sup> Ia menegaskan bahwa bentuk-bentuk baru diperlukan sebagai ungkapan yang tampak dari kekuatan batin zamannya, bukan kehendak mereka sendiri. Namun pada akhir abad ke-20 kecenderungan ke arah pemakaian desain sebagai cara mempertinggi potensi dagang dan kebutuhan prestise nasional sudah diterapkan lebih tegas.

Ditinjau dari proses kelahirannya, desain mebel modern dapat dikatakan sebagai perkembangan produk industri setelah Perang Dunia I. Jika pada masa pra-revolusi industri, desain itu lahir dari kebutuhan untuk memperindah suatu barang atau meningkatkan kualitas visual suatu produk, maka kini desain itu ditarik lagi ke dalam, yaitu sebagai proyeksi pemecahan suatu masalah dari kebutuhan fisik manusia.<sup>48</sup>

Bila ditelusuri lebih lanjut, sesungguhnya mebel modern berakar dari fase-fase awal Revolusi Industri yang terjadi sekitar pertengahan abad ke-18. Pada umumnya, faktor mekanisasi, produksi massal, dan konsumsi menjadi kata kunci dalam dimensi budaya industri. Revolusi

---

<sup>47</sup> Heskett, *op. cit.*, p. 88. Herman Muthesius adalah tokoh penggerak *Deutscher Werkbund* Jerman, *Werkbund* adalah koalisi antara desainer dan industrialis yang menyelenggarakan pameran seni terpakai (*applied art*) di Dresden pada tahun 1906, periksa Guy Julier. *The Encyclopedia of 20<sup>th</sup> Century Design*. London: Thames and Hudson, 1993, p. 70.

<sup>48</sup> Joseph Aronson. *The Encyclopedia of Furniture*. New York: Crown Publishers, Inc., 1965, p. 301-305, lalu periksa tulisan Jones (1970), Heskett (1980), dan Sachari (1986), p.140.

Industri yang terjadi sekitar tahun 1770 telah membawa pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan desain pada saat itu. Terjadilah peralihan radikal dari konsep industri tradisional kepada industri modern yang sudah bersifat komersial. Perubahan dramatik dari sistem produksi dengan tangan manusia, beralih pada pekerjaan mesin yang dibuat secara massal.<sup>49</sup> Kondisi tersebut masih berpengaruh terhadap perkembangan budaya industri di seluruh dunia, termasuk di Indonesia.

Dengan modal dasar kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, kegiatan produksi bukan lagi untuk memenuhi kebutuhan yang sudah ada, tetapi menciptakan kebutuhan-kebutuhan baru sebagai alat pemuas kebutuhan,<sup>50</sup> sehingga hidup manusia lebih mudah dan lebih nyaman. Dengan kemajuan teknologi yang pesat membuat sistem produksi berubah total, dari tenaga manusia beralih ke tenaga mesin, barang-barang pun diproduksi secara massal (*mass production*), sehingga desainer cenderung didesak menjadi komersial, bergerak sesuai tuntutan pasar. Pada saat itu pabrik-pabrik muncul dengan kekuatan mesin produksi yang dapat mempercepat proses, sehingga dianggap efisien. Karakteristik desain mebel berubah total dari bentuk-bentuk yang ornamental, penuh hiasan, dan berukir rumit menjadi

---

<sup>49</sup> Joseph Aronson, *loc. cit.*; juga dapat diperiksa Conrad Phillip Kottak. *Cultural Anthropology*. New York: McGraw-Hill, Inc., 1991, p. 146-147.

<sup>50</sup> Periksa Pande Radja Silalahi. "Industrialisasi di Indonesia dan Revolusi Industri Kedua," dalam surat kabar *Kompas*, 25 Agustus 1982.

sederhana, bahkan ada yang multifungsi dengan harga yang cenderung lebih terkesan murah, ringan, dan kuat, sekaligus estetis tampilannya.

Revolusi Industri tidak hanya mengubah seni kerajinan tradisional, melainkan juga – sejalan dengan meningkatnya pembaharuan teknik – telah melahirkan beberapa industri baru yang menerapkan proses mekanisasi produksi untuk menghasilkan berbagai bentuk baru.<sup>51</sup> Konsep industrialisasi tersebut merambah ke seluruh dunia, termasuk ke Indonesia dengan berbagai permasalahannya. Konsep industrialisasi telah melahirkan modernisasi di Indonesia dan berdampak luar biasa terhadap perubahan sosial, ekonomi, dan budaya. Dalam konteks pembangunan di Indonesia, konsep industrialisasi sangat memainkan peranan penting dalam mempengaruhi berbagai kebijakan politik. Realitas tersebut akan berdampak pada karakteristik desain mebel modern yang berorientasi ekspor, yaitu mebel yang berorientasi pasar global.

Heskett mengungkapkan bahwa desain untuk tujuan politis perlu mempertimbangkan konteksnya sejauh desain itu dibuat dan dipakai, karena desain adalah alat penggerak kegiatan kreatif dalam upaya menciptakan kebutuhan konsumen, sekaligus mengubah tingkah laku konsumen dari tidak ada menjadi ada. Desain industri pada dasarnya

---

<sup>51</sup> Periksa Heskett, *op. cit.*, p. 27.

suatu proses penciptaan, penemuan, dan penentuan yang tak terpisah dari segi-segi produksi.<sup>52</sup>

Dalam hubungan ini, desain industri mencakup perpaduan antara pengaruh faktor-faktor internal dan eksternal yang mendorong lahirnya desain tersebut, termasuk penggubahan bentuk tiga dimensional serta realitas material yang dapat direproduksi secara mekanik, mesin, dan produksi massal menjadi kunci budaya industri. Berkembangnya konsep-konsep desain dan diketemukannya teknologi baru, menjadikan bentuk-bentuk lebih sederhana, lebih efisien, praktis, kuat, dan murah.<sup>53</sup> Dalam buku yang diterbitkan *Sheffield School of Interior Design*, diuraikan bahwa terdapat tiga pilar dalam desain mebel modern yaitu: (1) *functionalism and simplicity*, (2) *machine production*, dan (3) *machine-age materials*.<sup>54</sup>

Oleh sebab itu, dalam konteks industrialisasi, pengaruh budaya industri terhadap desain memiliki peluang cukup besar untuk menghadirkan desain-desain yang dapat mengubah tingkah laku konsumen melalui pengembangan bentuk dan fungsi yang diproduksi dengan menggunakan mesin serta pemanfaatan bahan-bahan modern. Dengan melihat kondisi tersebut, maka selayaknya desain ditampilkan

<sup>52</sup> *Ibid.*, p. 182.

<sup>53</sup> Agus Sachari (editor). *Paradigma Desain Indonesia*. Jakarta: CV. Rajawali, 1986, p. 3.

<sup>54</sup> Sheffield School of Interior Design. *Period Furniture Twentieth Century Styles*. London: Sheffield School of Interior Design. (tanpa tahun), p. 6.

bukan hanya karena desakan permintaan yang berlimpah saja, tetapi juga mempertimbangkan perubahan tingkahlaku konsumennya dalam konteks budaya pada zamannya.

Hal itu dapat dikatakan senada dengan pendapat Mary Douglas dan Baron Isherwood dalam bukunya *The World of Goods* yang mengungkapkan bahwa konsumsi yang terjadi dalam masyarakat adalah di luar perdagangan, artinya tidak terbatas pada perdagangan, tetapi selalu merupakan fenomena budaya. Makna, nilai dan komunikasi seerat kaitan antara pertukaran, harga, dan ekonomi. Kegunaan benda-benda selalu dibingkai oleh konteks budaya, bahkan benda-benda sederhana dalam kehidupan sehari-hari mempunyai makna budaya.<sup>55</sup>

Dalam makalah seminar tentang “Desain yang lebih baik untuk memasuki pasaran,” disusun oleh Yayasan Desain Jepang diuraikan bahwa industri adalah suatu proses produksi dan konsumsi. Desain memiliki nilai dalam proses ini, baik untuk industri maupun konsumsi. Nilai ini memberikan orang-orang suatu perubahan dan hal yang baru, dan dengan demikian menjadi suatu nilai ekonomi untuk memajukan vitalitas masyarakat.<sup>56</sup> Lebih lanjut diungkapkan bahwa untuk

---

<sup>55</sup> Pendapat tersebut dikutip oleh Lury, *Budaya Konsumen*, 1998, *op. cit.*, p. 15-16.

<sup>56</sup> Yayasan Desain Jepang. “Seminar Desain yang lebih baik untuk memasuki pasar,” dalam makalah *Seminar*, Maret 1995, p. 1.

pembangunan industri dan industrialisasi selanjutnya, negara-negara Asia perlu memperluas ekspor, menggiatkan ekonomi dengan menginvestasikan mata uang asing yang diperoleh dari ekspor ke dalam saham masyarakat serta barang-barang produksi impor, serta memperluas infrastruktur industri mereka melalui pemasukan modal dan teknologi.

Untuk ekspor semacam itu, efek desain sangat besar. Besaran volume kontainer, sistem distribusi, kemasan yang ringkas, dan produk yang mudah *dicangking* merupakan persyaratan dalam desain mebel yang berorientasi ekspor, sehingga konsep fungsional, praktis, dan bentuk yang universal itu merupakan hasil budaya industri yang dijadikan landasan dalam setiap pembuatan desain. Salah satu produk mebel yang mempunyai konsep ekspor seperti itu adalah *Ikea*, sebuah perusahaan eceran yang memiliki jaringan internasional.

Ingvar Kamprad sebagai pendirinya mempunyai prinsip bahwa produk yang berkualitas unggul, dan harga terjangkau menjadi dasar pemikiran desain mebel modern *Ikea*. Variasi desain yang beragam, desain dibuat sebaik mungkin, fungsional, dan semua orang dapat membeli. Pada prinsipnya adalah bentuk mebel menjadi serupa di seluruh negara dan di seluruh dunia.<sup>57</sup> Esensinya adalah setiap produk

---

<sup>57</sup> Periksa Usunier, *op. cit.*, p. 234.

mebel *Ikea* merupakan cerminan kehidupan masyarakat modern yang digemari sepanjang masa.

Dari sisi yang sama, Herwin Schaefer mengungkapkan bahwa desain mebel modern sangat memperhatikan faktor teknologi dan ekonomi dalam proses pabrikasi yang mempertimbangkan fungsi. Demi fungsi tersebut, maka dapat terpenuhi dengan banyak bentuk, oleh karena itu dalam desain mebel modern variasi sangat banyak.

Dalam konteks industri pariwisata, R.M. Soedarsono telah merumuskan sebuah teori seni wisata yang akan digunakan sebagai model analisis dalam upaya mengenali karakteristik desain mebel modern. Ada kecenderungan teori tersebut memiliki konteks kajian budaya industri yang selaras dengan karakteristik desain mebel modern. Keduanya hadir karena dipengaruhi oleh komunitas konsumen asing yang datang ke Indonesia. Seni wisata memiliki ciri-ciri: (1) tiruan dari aslinya; (2) bentuk mini atau dikemas singkat dan padat; (3) ditanggalkan nilai-nilai sakral, magis, dan simbolisnya; (4) penuh variasi; dan (5) murah harganya.<sup>58</sup>

Selain itu, dari wacana seni, kajian seni wisata mempunyai relevansi dengan desain mebel modern, karena desain merupakan karya

---

<sup>58</sup> R.M. Soedarsono, *loc. cit.*, yang dikutip R.M. Soedarsono. “The Impact of Tourism on Indonesian Performing Arts,” dalam *Laporan Penelitian Tahun Kedua, Proyek URGE*, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1999, p. 93. Juga periksa naskah pidato R.M. Soedarsono, *loc. cit.*

seni rupa. Keduanya juga mempersoalkan produk seni budaya industri untuk meningkatkan devisa negara. Perpaduan antara *trade, tourism and investment* adalah suatu strategi untuk meningkatkan ekspor non-migas, meningkatkan investasi industri, dan untuk meningkatkan kedatangan wisatawan ke Indonesia.<sup>59</sup> Oleh sebab itu, layak kiranya teori seni wisata tersebut dipinjam sebagai model untuk membantu pengkajian dalam penelitian ini.

Dari model tersebut dapat ditarik relevansinya, bahwa sebagai akibat dari pengaruh globalisasi itu, maka aspek fungsional, praktis, dan universal telah memberi pengaruh terhadap penampilan desain mebel modern sebagai produk budaya industri. Kecenderungan tersebut terefleksi dalam karakteristik desain mebel modern, yaitu: (1) desain dari konsumen (*buyers*) untuk dibuat dan ditiru (duplikasi); (2) mebel lebih sederhana dan kecil; (3) kemasan ringkas dan padat; (4) tidak ada unsur-unsur hias tradisional; (5) banyak variasi desain; (6) dapat diproduksi secara massal dengan menggunakan mesin modern; dan (7) harganya relatif murah.

Gejalanya dapat diamati dari penampilan sistem desain mebel yang mudah dilipat (*folding*), mudah disusun (*stacking*), mudah dibongkar-pasang (*knocked-down*), mudah dipindah-pindahkan, dan

---

<sup>59</sup> Periksa J.L. Nawas dalam makalah yang membahas mengenai peluang pasar di Amerika Serikat dalam konteks perdagangan dan promosi KIAS, khususnya mebel produksi Indonesia, *op. cit.*, p. 1.

mudah dibawa-bawa (*Jawa: dicangking*), mudah digerakkan (*mobile*), mudah diubah (*adjustable*), dapat ditata sesuai kebutuhan ruang (*modular system*), dan mudah dirakit (*ready to assembly*). Bentuk mebel cenderung sederhana, seragam, dan universal.

Dengan mengkaji fenomena desain tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kehadiran karakteristik-karakteristik desain mebel modern di Indonesia sangat dipengaruhi oleh gejala globalisasi yang diciptakan oleh budaya konsumen asing (*buyers*). Gejala globalisasi itu telah memberikan pengaruh terhadap karakteristik desain mebel modern di Indonesia, sehingga semua mebel modern untuk pasar global mempunyai ciri-ciri universal yang mengacu pada pemikiran pragmatis yaitu mudah dicangking, mudah dibuat, mudah dipakai, bentuk serupa, dan wujudnya sama di seluruh dunia.

## F. Metode Penelitian

Untuk menggali karakteristik desain mebel modern di Indonesia pada Era Globalisasi diperlukan data-data dari *library research*<sup>60</sup> yaitu penelitian pustaka yang mencakup berbagai aspek, terutama aspek-aspek yang menyangkut proses kehadiran desain mebel modern melalui jalur para produsen di Indonesia.

---

<sup>60</sup> Lihat R.M. Soedarsono. *Metodologi Penelitian: Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999, p. 50.

Pada tahap analisis dipilih dua pendekatan teoretik dan satu model analisis. Dua teori desain mebel modern pada abad ke-20 itu diuraikan oleh Herwin Schaefer dan Ingvar Kamprad, sedangkan untuk model analisis dipinjam teori seni wisata yang dirumuskan oleh R.M. Soedarsono. Pertama, teori desain mebel modern pada abad ke-20 yang diuraikan oleh Schaefer secara ringkas itu mempunyai ciri-ciri antara lain: (1) tidak digunakannya hiasan dan simbol; (2) menggunakan teknologi modern dan mesin modern; (3) material yang digunakan seminimal mungkin, agar bobot lebih ringan; (4) berorientasi pada tuntutan ekonomi, sehingga nilai maksimal dengan biaya minimal; (5) cenderung fungsional, rasional, dan universal; dan (6) bentuknya berkesan ringan, praktis, bersih, dan polos.<sup>61</sup>

Untuk melengkapi teori tersebut, maka digunakan teori kedua, yaitu teori Kamprad yang menyatakan bahwa desain mebel modern *Ikea* mudah dikenali karena mempunyai karakteristik yaitu: (1) bentuk yang sederhana; (2) memiliki fungsi praktis; (3) bentuk serupa di semua negara; (4) mudah dirakit sendiri; (5) mudah dalam pengangkutan; (6) produk sudah dibakukan; (7) dibuat dengan menggunakan mesin; dan (8) harganya murah dengan kualitas unggul.<sup>62</sup>

---

<sup>61</sup> Lihat Schaefer, *loc. cit.*

<sup>62</sup> Periksa Usunier, *op. cit.*, p. 234-235, dan bandingkan dengan Yves Cambier, *op. cit.*, p. 2., juga dalam Anoop Parikh, *op. cit.*, p. 18.

Pada kajian ini, dipinjam model teori seni wisata yang dirumuskan oleh R.M. Soedarsono. Peminjaman teori seni wisata tersebut berlandaskan pada pemikiran bahwa seni wisata mempunyai sasaran komunitas konsumen asing dengan tuntutan kebutuhan dan selera yang sama. Dalam konteks penelitian ini, komunitas konsumen asing tersebut adalah konsumen di negara-negara industri maju, terutama yang berada di kawasan Eropa dan Amerika Serikat, yang sudah dikenal sebagai komunitas masyarakat modern.

Untuk mengevaluasi apakah karakteristik desain mebel yang hadir di Indonesia memiliki ciri-ciri seperti teori-teori yang disebutkan tadi, diperlukan observasi secara cermat ke beberapa perusahaan mebel untuk menaring data-data visual yang meliputi bentuk, fungsi, dan sistem konstruksi yang digunakan. Data-data tersebut diklasifikasi, kemudian dikaji dengan meminjam metode penafsiran (*hermeneutic*)<sup>63</sup> dalam konteks budaya industri dan globalisasi di Indonesia.

Dalam perspektif hermeneutik, seorang peneliti dapat menafsirkan suatu karya seni tanpa memperhatikan pandangan-pandangan atau interpretasi si senimannya atau desainernya. Dia boleh saja langsung

---

<sup>63</sup> Metode hermeneutik dipahami sebagai metode penafsiran atau interpretasi. Cara kerja hermeneutik yang tersurat tersebut dinyatakan bahwa pada dasarnya semua objek itu netral. Hanya subjek yang memberi ‘pakaian’ arti pada objek. Dalam penelitian ini, desain mebel modern dijadikan sebagai objek yang dianalisis dalam konteks budaya, dikaji arti atau makna yang terefleksi sebagai jiwa zamannya, periksa E. Sumaryono, *Hermeneutik: Sebuah Metode Filsafat*. Edisi Revisi. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 1999, p. 23-30.

memberikan tafsirnya berdasarkan atas kerangka pemikiran atau paradigma yang telah dipilihnya untuk memberikan tafsir terhadap karya seni tersebut. Yang penting adalah bahwa si peneliti dapat mengemukakan data yang dapat memperkuat tafsir yang dikemukakannya, sehingga tafsir tersebut mempunyai dasar tertentu, bukan tafsir yang asal tafsir.<sup>64</sup> Pendapat tersebut mempunyai keterkaitan dan relevansi dengan metode kualitatif dalam penelitian seni rupa ini.

Untuk menerapkan metode kualitatif tersebut, maka diperlukan tahapan penelitian yang meliputi: (1) kajian pustaka, yang bertujuan untuk memperoleh kerangka teoretik sebagai landasan proses analisis. Instrumen yang dipakai adalah kartu data; (2) observasi lapangan, dilakukan dengan cara berkunjung ke beberapa perusahaan industri mebel modern, yang berlokasi di wilayah Jabotabek (Jakarta, Bogor, Bekasi, dan Tangerang), dengan prioritas wilayah Tangerang. Sumber data yang diobservasi adalah produk mebel modern yang telah diproduksi dan dipasarkan ke luar negeri (ekspor), kemudian mesin-mesin produksi, gambar-gambar, dokumen-dokumen, dan foto-foto produk. Adapun untuk menjaring data-data digunakan peralatan kamera. Instrumen yang digunakan adalah alat fotografi dengan film

---

<sup>64</sup> Heddy Shri Ahimsa-Putra. "Sebagai Teks dalam Konteks: Seni dalam Kajian Antropologi Budaya," dalam *Jurnal Seni*.VI/10, 1996, p. 20.

positif dan negatif; dan (3) wawancara terbuka, untuk mendapatkan informasi langsung dari para pengusaha, para pembuat kebijakan, para pembeli (*buyers*), dan dari para desainer. Intrumen yang dipakai adalah alat rekaman audio berupa *tape recorder*.

Dari seluruh data yang diperoleh akan dipilah-pilah secara sistematis, ditafsirkan, dan disimpulkan sesuai dengan konteksnya. Laporan dan kajian penelitian dibuat secara deskriptif yang akan dilengkapi dengan foto-foto sebagai pendukung analisis. Analisis data yang digunakan adalah pendekatan multidisiplin.

Untuk mengkaji karakteristik desain mebel tersebut diperlukan pendekatan teoretis dan kerangka konsepsual sebagai alat agar dapat menggali dan mengenali karakteristik desain mebel modern. Dalam konteks ini, desain mebel modern diamati sebagai produk industri dan produk budaya yang dihadirkan di Era Globalisasi. Maka dari itu, untuk mengetahui mengapa desain mebel modern yang hadir di Indonesia mempunyai karakteristik bentuk yang sederhana, sama persis, dan mempunyai sistem konstruksi yang praktis, sehingga diperlukan pendekatan sinkronis dan diakronis yang dikaji secara kualitatif dan multidimensional.

Dalam hal ini, desain diamati sebagai suatu sistem yang terstruktur, terdiri dari unsur-unsur seni rupa serta dibatasi oleh fungsi-fungsi nyata, misalnya bentuk dan konstruksi. Untuk mengenali

unsur-unsur tersebut diperlukan pendekatan sinkronis yang dipahami sebagai studi tentang sistem.<sup>65</sup> Pendekatan sistem memusatkan perhatian pada kesatuan yang mencakup unsur-unsur serta hubungan pengaruh-mempengaruhi dalam situasi tertentu.<sup>66</sup> Dalam pendekatan sistem ini akan dikaji unsur-unsur desain yang berdasarkan pada visualisasi (seni rupa) yang melekat pada sebuah mebel. Unsur-unsur dalam desain mebel bersifat kolektif dan saling terkait sebagai suatu jaringan fungsional.

Selain itu, kehadiran desain merupakan proses yang disebabkan oleh suatu peristiwa yang melatarbelakanginya, karena itu bersifat diakronis yang dipahami sebagai studi tentang proses,<sup>67</sup> yang bersifat individual. Dapat dikatakan bahwa setiap karya desain mebel memiliki latar belakang sejarahnya sendiri.

Dalam perspektif historis, Sartono Kartodirdjo menjelaskan bahwa pelacakan bagaimana terjadinya atau jalannya perkembangan di masa lampau dilakukan dengan pendekatan diakronik.<sup>68</sup> Situasi sekarang adalah produk dari pertumbuhan dan perkembangan sejarah.<sup>69</sup>

---

<sup>65</sup> Periksa Leo Kleden, "Teks, Cerita dan Transformasi Kreatif," dalam Jurnal Kebudayaan *Kalam*. Edisi 10, 1997, p. 34-35.

<sup>66</sup> Lihat Sartono Kartodirdjo. *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1993, p. 56-57.

<sup>67</sup> Leo Kleden hanya membahas pengertian sinkronis dan diakronis untuk kajian ilmu bahasa. Kemudian esensi pengertiannya dipinjam untuk studi pendekatan dalam penelitian ini, dalam Leo Kleden, *loc. cit.*

<sup>68</sup> Sartono, *loc. cit.*

<sup>69</sup> *Ibid.*

Pendekatan diakronis tersebut akan digunakan untuk merekonstruksi secara eksplanatif latar belakang tampilnya karakteristik desain mebel modern di Indonesia pada tahun 1983 hingga 1998. Dalam hal ini, eksplanasi yang menitikberatkan pada kekuatan-kekuatan eksternal atau yang berpusat pada diri manusia, terutama terletak pada pemikiran ilmiah, yang mempergunakan sistem logika dan prosedur-prosedur formal dalam mengevaluasi kesimpulan-kesimpulan berdasarkan observasi empiris.<sup>70</sup> Dengan demikian penelitian kualitatif yang dipakai ini dapat dikatakan sebagai penelitian yang menggunakan pendekatan diakronis dan sinkronis atau bisa pula dikatakan menggunakan pendekatan multidisiplin.<sup>71</sup> Pengungkapan faktor-faktor dalam desain memerlukan pendekatan yang lebih kompleks, yaitu pendekatan multidimensional,<sup>72</sup> karena seni sebagai sebuah fenomena yang otonom merupakan entitas yang multilapis.<sup>73</sup>

Untuk menghindari subjektivitas dipergunakan pendekatan multidimensional, sehingga diharapkan dapat terungkap faktor-faktor dari suatu peristiwa atau fenomena yang dapat mempengaruhi karakteristik desain mebel modern di Indonesia, terutama dari sudut

<sup>70</sup> Teuku Ibrahim Alfian, "Masalah Eksplanasi dalam Disiplin Sejarah," dalam makalah *Seminar Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada*, p. 3.

<sup>71</sup> R.M. Soedarsono. *Metodologi Penelitian*, *loc. cit.*

<sup>72</sup> Pendekatan multidimensional digunakan dalam kajian desain untuk menampilkan gambaran yang lebih menyeluruh dan bulat sehingga dapat dihindari kesepihakan, dalam Sartono, *op. cit.*, p. 87.

<sup>73</sup> R.M. Soedarsono, *op. cit.*, p. 4.

pandang kultural. Dalam hal ini, pendekatan diakronis dan sinkronis atau pendekatan multi-disiplin dapat digunakan sebagai pisau analisis.

## **G. Sistematika Penulisan**

Untuk menjadikan suatu rangkaian penulisan yang saling terkait dan utuh, maka tesis ini akan dibagi menjadi lima bab, sebagai berikut: Bab I adalah pengantar yang berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teoretis, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II membicarakan mengenai desain mebel modern dalam kajian seni rupa. Pembahasan meliputi pengertian desain mebel modern sebagai produk seni rupa yang membahas mengenai pengelompokan produk seni rupa. Kemudian dibahas prinsip dasar desain mebel modern yang mengkaji tentang unsur-unsur seni rupa atau desain. Selain itu juga dibahas perkembangan gaya desain mebel sejak zaman prasejarah, pramodern sampai zaman modern. Bab ini diakhiri dengan hasil analisis perbedaan gaya desain mebel pramodern dan gaya mebel modern dalam bentuk tabel.

Bab III akan menganalisis tentang desain mebel modern di Era Globalisasi yang membahas tentang pengaruh globalisasi terhadap desain mebel modern. Inti kajiannya meliputi pemahaman tentang fenomena budaya industri dan proses globalisasi, kemudian kajian

tentang desain mebel modern dan strategi budaya industri, serta analisis mengenai tuntutan produksi terhadap penampilan bentuk desain mebel modern. Analisis akan dilengkapi dengan kajian karakteristik desain mebel modern di Era Globalisasi, kemudian dibahas pula masalah peminjaman model teori seni wisata. Pada bab ini diakhiri dengan hasil analisis tentang karakteristik desain mebel modern di Era Globalisasi yang menggunakan model teori seni wisata.

Bab IV akan mengkaji berbagai karya desain mebel modern di Indonesia, khususnya untuk ekspor. Kajian desain mebel modern di Indonesia tersebut akan dipilih beberapa desain mebel yang mewakili desain mebel yang berkembang di Indonesia pada tahun 1983 sampai 1998. Visualisasi desain mebel yang akan dikaji adalah desain kursi terdiri dari kursi lipat, kursi susun, dan kursi bongkar-pasang. Kemudian kajian desain meja meliputi meja lipat, meja dorong, meja bongkar-pasang. Selanjutnya adalah kajian desain rak yang terdiri dari rak lipat, rak dorong, dan rak modular. Terakhir adalah kajian desain ranjang (tempat tidur) yaitu kajian desain ranjang susun, ranjang tunggal, ranjang ganda. Dari kajian tersebut diharapkan akan terlihat ekspresi seni rupa dalam bentuk visualisasi desain yang dapat diangkat dalam penelitian untuk mewakili jiwa zamannya. Kajian dalam bab ini diakhiri dengan tafsir desain mebel modern di Era Globalisasi.

Bab V berisi kesimpulan tentang pengaruh komunitas konsumen dari negara-negara industri maju, terutama dari Barat yang telah mempengaruhi berbagai fenomena budaya industri. Pengaruh itu tercermin dalam visualisasi desain mebel modern di Indonesia.

## **BAB II**

### **DESAIN MEBEL MODERN DALAM KAJIAN SENI RUPA**

Pengkajian seni rupa tidak hanya dapat dilihat dari sudut pandang seni lukis atau seni patung semata. Seni rupa menyangkut seluruh aspek kehidupan manusia. Dalam lingkup seni rupa tersebut dibahas pula masalah arsitektur sebagai *arts of space*, sehingga arsitektur masuk dalam kelompok kajian seni rupa.<sup>1</sup> Bahkan banyak arsitek mendesain mebel untuk menyesuaikan kebutuhan gedung-gedung yang dibuat pada zamannya.<sup>2</sup>

Beberapa abad lalu, di Eropa pemakaian ragam hias atau ornamen dalam arsitektur memegang peranan sangat besar.<sup>3</sup> Ornamen adalah salah satu elemen dalam karya seni rupa, sehingga antara seni rupa, arsitektur, dan desain mebel memiliki jalur ‘benang merah’ yang saling berhubungan secara konseptual sejak berabad-abad lamanya.

---

<sup>1</sup> Lihat H.H. Arnason. *A History of Modern Art*. London: Thames and Hudson, Ltd., 1986, p. 9; dalam Raymond Firth. “Art and Anthropology,” dalam Jeremy Coote and Anthony Shelton, (ed.). *Anthropology Art and Aesthetics*. New York: Oxford University Press, 1992, p.5; juga dalam Doris van de Bogart. *Introduction To The Humanities: Painting, Sculpture, Architecture, Music, and Literature*. New York dan London: Barnes dan Noble, Inc., 1977, p. 6; serta dalam The Liang Gie. *Garis Besar Estetika (Filsafat Keindahan)*. Yogyakarta: Supersukses, 1983, p. 63.

<sup>2</sup> Hampir setiap kali arsitektur berubah sesuai zamannya, maka desain mebel pun berubah bentuknya. Desain mebel cenderung senapas dengan arsitekturnya, dalam Baryl. “Furnitur dan Arsitektur,” majalah *Pola* Edisi 20. Maret 1977, p. 26-29.

<sup>3</sup> Arsitektur dengan gaya Renaisans, Barok, Rokoko, *Empire*, dan sebagainya sudah menggunakan ornamen, dalam Djoko Soekiman. *Kebudayaan Indis dan Gaya Hidup Masyarakat Pendukungnya di Jawa (Abad XVIII-Medio Abad XX)*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya, 2000, p. 243.

Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa desain mebel sebagai karya seni rupa mempunyai kaitan erat dengan arsitektur. Sumber-sumber tertulis tentang sejarah seni dan arsitektur, terutama yang berkaitan dengan desain mebel modern telah memberikan gambaran bahwa seni rupa adalah induk dari berbagai kajian desain mebel dan arsitektur.<sup>4</sup> Dalam konteks penelitian ini, fenomena desain mebel modern di Indonesia diambil sebagai kasus dalam kajian seni rupa.

Saat ini, perkembangan seni rupa sudah melesat ke arah yang lebih kompleks dalam wacana seni yang penuh misteri dalam konteks budaya pada setiap zamannya. R.M. Soedarsono memberi pandangan yang lebih jelas bahwa wujud seni sebagai produk budaya sangat unik. Peranannya dalam kehidupan manusia juga sangat kompleks. Masalah yang tersembunyi di dalamnya kebanyakan merupakan ‘misteri’ yang harus diungkapkan dengan berbagai teori, konsep, sistem, bahkan kadang juga teknik tertentu.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Dalam sejarah mebel Eropa dan Amerika, banyak arsitek yang juga mendesain mebel seperti Josef Hoffmann (1870-1955), Frank Lloyd Wright (1869-1959), Mies van der Rohe (1886-1969), Walter Gropius (1883-1969), Le Corbusier (1887-1965), Eero Saarinen (1910-1961), Alvar Aalto (1898-1976), dan masih banyak lainnya, periksa dalam Dorothy Spencer. *Total Design: Objects by Architects*. San Francisco: Chronicle Books, 1991, p. 6; juga dalam Marian Page. *Furniture Designed by Architects*. New York: Library of Design, 1983. Karya-karya desain mebel karya arsitek telah ditampilkan dalam koleksi Museum desain Vitra di Swiss, lihat dalam Alexander von Vegesack, Peter Dunas, dan Mathias Schwarzh-Clauss (ed.). *100 Masterpieces from The Vitra Design Museum Collection*. Weil am Rhein. Swiss: Vitra Design Museum and Authors, 1996, p. 72, 142, 162, 184.

<sup>5</sup> Lihat R.M. Soedarsono. “Kata Pengantar,” dalam *Visual, Jurnal Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara Jakarta*, Volume 3 No. 2, 2000, p. 2.

Jadi dapat dikatakan bahwa seni juga merupakan suatu konstruksi yang kompleks dari suatu urutan realitas yang melibatkan latar belakang sejarahnya.<sup>6</sup> Oleh karena itu, sejarah lahirnya gaya desain menjadi acuan dalam mengkaji karya-karya seni rupa pada zamannya. Pengertian yang paling mendasar dari seni adalah kemahiran atau keterampilan.<sup>7</sup>

Dari sudut pandang yang lebih kompleks, Aristoteles mengatakan bahwa seni adalah ilmu atau pengetahuan tentang asas-asas yang terlibat dalam pembuatan benda-benda yang indah dan berguna.<sup>8</sup> Sekarang, seni bukan lagi kemewahan, tetapi sudah merupakan kebutuhan masyarakat. Boleh dikatakan tidak ada satu rumah pun di Indonesia yang tak terdapat sesuatu barang yang mengandung nilai seni. Hampir tak ada satu produsen pun yang tidak menyertakan unsur seni, terutama dalam bidang desain.<sup>9</sup> Pendapat tersebut dapat ditafsirkan bahwa nilai seni adalah nilai-nilai yang berkaitan dengan nilai guna dan nilai keindahan dalam karya seni rupa yang dipahami sebagai desain.

---

<sup>6</sup> Janet Wolff. *The Social Production of Art*. New York: St. Martin's Press, 1981. p. 1.

<sup>7</sup> Pengertian seni tersebut diungkapkan oleh William Flemming dalam *Encyclopaedia Britanica* dalam Liang-Gie, *op. cit.*, p. 60.

<sup>8</sup> *Ibid.*, p. 61.

<sup>9</sup> Pendapat tersebut diungkapkan Saptoto, pemotong terkemuka yang diwawancara oleh wartawan *Kedaulatan Rakyat*, dalam *headline* berita berjudul "Dalam Persaingan dengan Negara Lain; Kesenian-Kebudayaan Layak Dikedepankan," dalam surat kabar *Kedaulatan Rakyat* Yogyakarta, 15 September 1983, p.1.

Dengan demikian dapat disepakati bahwa desain masuk ke dalam wacana seni rupa. Desain merupakan produk seni rupa, karena prinsip dasar desain diambil dari unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa yang juga memiliki ‘misteri’ untuk dapat dikaji dan digali. Oleh karena itu, pengkajian desain dimulai dari pengertian desain sebagai produk seni rupa.

#### **A. Pengertian Desain sebagai Produk Seni Rupa**

Pengertian desain akan muncul apabila terjadi pertemuan antara seni dengan industri, dan apabila orang mulai membuat keputusan untuk memproduksi benda atau produk yang dibutuhkan,<sup>10</sup> maka istilah desain mulai digunakan. Kata desain berasal dari kata *diseigno* dari bahasa Italia, dan diterjemahkan sebagai desain atau menggambar.<sup>11</sup> Istilah *designo* yang dikenal di Eropa mempunyai arti gambar rancangan dari pemotong atau pelukis sebelum membuat patung atau karya lukisannya.<sup>12</sup> Dalam bahasa Inggris dikenal dengan kata *design* yang mempunyai banyak pengertian, sehingga pemahamannya harus dibatasi sesuai dengan konteks yang akan dikaji

<sup>10</sup> Periksa Stephen Bayley. “Art and Industry.” London: Boilerhaouse Project, 1982, p. 9, dalam John A. Walker. *Design History and The History of Design*. London: Pluto Press, 1989, p. 27-28.

<sup>11</sup> Periksa Edward Lucie-Smith. *The Thames and Hudson Dictionary of Art Terms*. London: Thames and Hudson Ltd., 1995, p. 66.

<sup>12</sup> Imam Buchori Zainudin, Yasraf Amir Piliang, dan Jamaluddin. *Desain meningkatkan mutu produk*. Jakarta: Pusat Desain Nasional, 1998, p. 2.

dalam penelitian ini. Pengertian desain secara harfiah diterjemahkan menjadi bentuk, model, pola, konstruksi, mode, tujuan atau maksud yang berhubungan dengan perencanaan bentuk.<sup>13</sup>

Dalam konteks budaya industri, pengertian desain adalah suatu upaya untuk menciptakan model-model, kerangka bentuk, pola atau corak yang direncanakan dan dirancang sesuai dengan tuntutan kebutuhan manusia pemakai, dalam hal ini pemakainya adalah konsumen akhir. Dengan ungkapan lain, desain adalah suatu kegiatan yang dimulai dari gagasan-gagasan inovasi, atau kemampuan untuk menghasilkan karya dan cipta yang benar-benar dapat menjabarkan permintaan pasar.<sup>14</sup> Desain yang baik cenderung untuk memenangkan persaingan dan menguasai pasar.<sup>15</sup> Dengan demikian, desain lebih banyak dipengaruhi oleh kecepatan membaca situasi, pemenuhan kebutuhan pasar, permintaan konsumen, serta harus kaya akan ide-ide dan imajinasi untuk menciptakan dan mengembangkan desain produk baru,<sup>16</sup> yang diolah melalui proses industri.

Selain itu, Kenji Ekuan mempertegas bahwa desain lahir karena manusia berkeinginan untuk membuat semua hal menjadi menarik;

<sup>13</sup> Lihat John M. Echols dan Hassan Shadily. *Kamus Inggris-Indonesia*. Ithaca and London: Cornell University Press dan PT. Gramedia Pustaka Utama Jakarta, 1990, p. 177.

<sup>14</sup> Bagas Prasetyowibowo. *Desain Produk Industri*. Edisi 2. Bandung: Yayasan Delapan Sepuluh-IPTN, Mei 1999, p. 83.

<sup>15</sup> Imam, *op. cit.*, p. 3.

<sup>16</sup> Bagas, *loc. cit.*

manusia memang merindukan keindahan dari setiap benda pakainya.<sup>17</sup> Dari pendapat tersebut dapat disepakati bahwa desain adalah bagian dari seni rupa yang bertugas untuk menciptakan benda-benda pakai yang menarik, indah, dan berguna.

Pada awalnya desain dibuat untuk menghasilkan produk-produk kerajinan yang menggunakan berbagai hiasan tumbuhan, hewan, manusia, dan bentuk lainnya. Bentuk-bentuk diperoleh dari percobaan-percobaan yang lama, bahkan bertahun-tahun sehingga menjadi tradisi. Desain dibuat tanpa bantuan desainer yang terdidik. Akan tetapi produk yang dihasilkan sangat indah, terkadang rumit dengan beragam hiasan. Proses pembuatannya pun sangat sederhana. Jones menyebutnya sebagai metode evolusi kerajinan (*craft evolution*).<sup>18</sup>

Setelah melalui proses pencarian dan percobaan yang lama tersebut, kemudian proses pembuatannya dipercepat dengan menggunakan gambar-gambar skala. Desain digambar secara teliti sesuai dengan kebutuhan produksi, sebelum proses produksi berlangsung. Gambar-gambar tersebut digunakan sebagai pedoman proses produksi, sehingga lebih cepat dan efisien. Jones menyebutnya sebagai metode desain yang berlandaskan pada gambar.<sup>19</sup> Jadi proses

<sup>17</sup> Kenji Ekuan, "Beberapa pemikiran tentang desain di Indonesia," dalam Agus Sachari (ed.), *Paradigma Desain di Indonesia*, Jakarta: CV. Rajawali, 1986, p. 89.

<sup>18</sup> Dalam J. Christopher Jones. *Design Methods: Seed of Human Future*. London: John Wiley and Sons, 1973, p. 15-20.

<sup>19</sup> *Ibid.*, p. 20-23.

tersebut sangat berbeda dengan metode desain yang mengandalkan tradisi uji coba yang bertahun-tahun seperti metode evolusi kerajinan. Pada metode evolusi kerajinan, tukang atau perajin merangkap sebagai desainer turun-temurun. Perajin juga berperan sebagai seniman yang hanya mengandalkan intuisinya saja.

Jika kita amati secara cermat, dalam kasus desain mebel, realitas dalam mendesain mebel memang bukan hanya kerja seni semata, juga bukan kerja tukang. Seniman bekerja karena dorongan dari dalam nalurnya. Kepekaan naluri artistiknya hadir karena dorongan dari dalam jiwanya sendiri. Seorang tukang bekerja karena pesanan orang lain, artinya ia bekerja karena dorongan dari luar dirinya, berdasarkan perintah pihak lain yaitu konsumen. Kerja seni sangat mengandalkan kebebasan kreativitas. Kerja tukang mengikuti kehendak pemesan. Uniknya, kerja desain meliputi kedua aspek tersebut, walaupun tidak selalu terjadi hubungan kerja yang ideal antara desainer dengan konsumennya.<sup>20</sup>

Dalam penelitian ini, desain digunakan sebagai media untuk menciptakan benda-benda pakai dengan menggunakan gambar-gambar berskala. Kemudian perupaannya atau terjemahan fisiknya yang berupa produk mebel dibuat dengan menggunakan mesin. Hal itu selaras

---

<sup>20</sup> Darwis Khudori. "Desain yang Bermakna Sosial," dalam surat kabar *Kompas*, 7 Desember 1985.

dengan Charlotte Fiel dan Peter Fiel yang mengemukakan bahwa desain adalah menciptakan kegunaan dari berbagai komponen yang berhubungan dengan persoalan proses kreatif.<sup>21</sup> Jadi desain yang dimaksud adalah desain dalam pengertian seni terpakai (*applied art*),<sup>22</sup> yaitu seni yang dapat menciptakan fungsi pada karya-karya jadinya. Seni tersebut harus dapat menciptakan, menyajikan, dan melayani kesenangan bagi mata dan rasa manusia.<sup>23</sup>

Dalam konteks seni di Indonesia, Sanento Yuliman menyatakan bahwa masyarakat industri maju, mempunyai pandangan serba tunggal yang menganggap hanya ada satu seni rupa (dengan satu tata acuan itu) dan hanya ada satu masyarakat, yaitu masyarakat global, yang selalu dibayangkan sebagai wujud yang utuh dan padu. Pandangan tersebut telah mengesampingkan kenyataan masyarakat Indonesia yang sarat dengan budaya etnik dari berbagai suku bangsa dan berbagai lapisan sosial.<sup>24</sup> Lebih lanjut Sanento,<sup>25</sup> merumuskan pengertian seni rupa di Indonesia menjadi dua bagian yang meliputi bagian besar dari

<sup>21</sup> Charlotte Fiel dan Peter Fiel. *Modern Furniture Classics Since 1945*. London: Thames and Hudson, 1991, p. 7.

<sup>22</sup> Liang Gie, *op. cit.*, 63.

<sup>23</sup> Ladislav Matejka dan Irwin R. Titunik (ed.). *Semiotics of Art*. Cambridge, Massachusetts dan London: The Massachusetts Institute of Technology Press, 1984., p. 244.

<sup>24</sup> Periksa Sanento Yuliman. "Dua Seni Rupa," dalam surat kabar *Kompas*, 15 Januari 1985, p. IV. Juga diterbitkan dalam Sachari, *op. cit.*, p. 45. Naskah "Dua Seni Rupa" tersebut berawal dari makalah Sanento pada *Symposium Nasional Seni Rupa*, Dewan Kesenian Surabaya, Juli 1984.

<sup>25</sup> Dalam hal ini Sanento melihat fenomena yang berkembang dalam sejarah seni rupa Indonesia sebagai satu garis lurus yang saling berkaitan. *Ibid.*

kebudayaan material, yaitu yang memperlakukan ‘rupa’ sebagai sesuatu hal yang penting. Pertama, ‘seni rupa atas’ yang lahir berdasarkan pada seni rupa modern hasil serapan Barat. Kedua, ‘seni rupa bawah’ atau seni rupa tradisional, yaitu seni rupa yang dibuat oleh lapisan masyarakat bawah dan menengah yang berada di kota kecil atau desa.

Pada umumnya, benda pakai dibuat secara sederhana dan cenderung menggunakan keterampilan tangan, seperti seni kerajinan mebel kayu, rotan, atau bambu. Desain dan produk dibuat berdasarkan tradisi dengan menggunakan keterampilan tangan yang dikerjakan bertahun-tahun lamanya (gambar 1). Sanento memasukan karya desain mebel dalam kelompok ‘seni rupa atas’ yang kelahiran dan pertumbuhannya dimainkan oleh negara-negara industri maju.<sup>26</sup> Karya ‘seni rupa atas’ ini sebagian besar berkaitan dengan perdagangan besar, serta mencapai kalangan konsumen yang luas.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> *Ibid.*, p. 46.

<sup>27</sup> *Ibid.*



Gambar 1. Dalam kelompok seni rupa bawah, benda pakai dibuat secara sederhana dan cenderung menggunakan keterampilan tangan, seperti seni kerajinan keranjang rotan. (Foto: Brosur Kerajinan Anyaman Rotan Indonesia, tanpa tahun).

Seni rupa atas yang sudah ditangkap sebagai desain itu, menurut *Pusat Desain Nasional* mempunyai pengertian suatu proses kreatif yang menghasilkan bentuk objek yang bernilai serta diperlukan oleh masyarakat. Nilai tersebut tidak semata-mata terletak pada bentuk visual saja, tetapi pada prinsipnya terjadi karena ada hubungan struktural dan fungsional sebagai suatu sistem terpadu, dan yang dapat

diterima baik oleh produsen maupun konsumen.<sup>28</sup> Dalam hal ini, bentuk visual sebagai wujud seni rupa yang tercipta melalui proses kreatif itu hadir karena terjadinya hubungan struktural dan fungsional yang menyatu dengan tuntutan kebutuhan produsen dan terutama konsumen yang akan menggunakan hasil desain tersebut.

Produsen dan konsumen yang senantiasa berkembang mempunyai kecenderungan untuk memberikan pengaruh dan kontribusi terhadap segala aktivitas desain. Bahkan Victor Papanek mempertegas bahwa pada dasarnya semua orang adalah desainer. Semua yang kita perbuat, hampir setiap saat, adalah desain. Desain sebagai dasar bagi semua aktivitas manusia. Perencanaan dan perancangan pola atau bentuk dari setiap tindakan yang berdasarkan pada keinginan merupakan proses desain.<sup>29</sup> Lebih lanjut Papanek membuat pernyataan bahwa setiap usaha untuk membuat suatu benda yang berarti, pada kenyataannya merupakan kegiatan mendesain. Desain merupakan landasan dan acuan dalam kehidupan manusia.<sup>30</sup> Oleh sebab itu, kehadiran desain secara visual dapat dibaca sebagai refleksi kehidupan manusia pada zamannya. Dalam hal ini, desain merefleksikan waktu dan kondisi yang

---

<sup>28</sup> Periksa Solichin Gunawan. "Desain di Indonesia," majalah *Pola*, Edisi 23, 1977, p. 44-50, seperti dikutip oleh Pusat Desain Nasional Jakarta, dalam *leaflet* (tanpa tahun), dan diterbitkan kembali dalam Agus Sachari (editor), *op. cit.*, p. 69-70.

<sup>29</sup> Victor Papanek. *Design for The Real World: Human Ecology and Social Change*. London: Thames and Hudson, 1983, p. 3.

<sup>30</sup> *Ibid.*

membuat desain itu menjadi ada, sesuai dengan tatanan sosial-ekonomi yang sedang berlangsung.<sup>31</sup>

Jadi dapat dikatakan bahwa visualisasi desain merupakan suatu refleksi budaya. Berbicara tentang refleksi budaya dalam wacana seni dapat diartikan sebagai berbicara tentang paradigma atau perspektif untuk menafsirkan, memahami, dan menjelaskan suatu fenomena seni. Pengkajian dari berbagai anggapan dasar, model, dan konsep yang digunakan dalam proses memahami dan menafsirkan tersebut, dengan berbagai implikasinya.<sup>32</sup>

Dalam konteks penelitian ini, desain dikaji sebagai produk seni rupa, sekaligus sebagai produk budaya. Dalam hal ini, karakter ideologis dari suatu karya seni dan produk-produk budaya dikenal sangat kompleks. Karya seni itu juga sangat ditentukan oleh faktor ekonomi dan faktor-faktor material lain yang digunakan sebagai perantaraan (*mediation*) dari keberadaannya, komposisi pada kelompok-kelompok masyarakatnya, atau oleh hubungan timbal-balik sifat dasar ideologisnya, serta kesadaran masyarakatnya.<sup>33</sup> Dengan demikian, dapat diungkapkan bahwa desain harus dapat menggambarkan secara utuh visi-visi dan citra-citra (*image*) dalam rangka menciptakan kesempatan-

---

<sup>31</sup> *Ibid.*

<sup>32</sup> Heddy Shri Ahimsa-Putra. "Sebagai Teks dalam Konteks: Seni dalam Kajian Antropologi Budaya," dalam Jurnal *Seni* No. 4/01, Mei 1998, p. 18.

<sup>33</sup> Janet Wolff, *op. cit.*, p. 60.

kesempatan baru,<sup>34</sup> yang sesuai dengan tuntutan perubahan masyarakatnya. Tuntutan perubahan itu dapat dikaji dari tanda-tanda yang divisualisasikannya dalam wujud desain.

Dalam konteks semiotika, Arthur Asa Berger berpendapat bahwa desain dapat dipahami sebagai pola atau bentuk. Istilah tersebut digunakan untuk memberi pola atau bentuk pada tanda, atau barangkali untuk mengarahkan objek dan benda-benda hasil budaya pada tanda,<sup>35</sup> dalam hal ini tanda-tanda visual dikaitan dengan seni rupa dan desain mebel sebagai produk budaya. Dengan demikian, pengkajian akan diawali dengan membahas masalah prinsip-prinsip dasar desain mebel modern dalam konteks budaya pada zamannya, yaitu zaman modern.

## B. Prinsip Dasar Desain Mebel Modern

Sebelum mengkaji prinsip dasar desain mebel modern, alangkah baiknya jika kita sepakati dahulu penggunaan istilah ‘mebel’ dan istilah ‘modern’ untuk menyelaraskan paradigmanya. Istilah mebel digunakan karena sifat bergeraknya atau mobilitasnya sebagai barang lepas di dalam interior arsitektural. Kata mebel berasal dari bahasa Perancis

<sup>34</sup> Yayasan Desain Jepang. “Seminar Desain yang lebih baik untuk memasuki pasar,” makalah Seminar Desain di Jakarta, Maret 1995, p. 8.

<sup>35</sup> Arthur Asa Berger. *Signs in Contemporary Culture: An Introduction to Semiotics*. New York: Longman, 1984, p. 110; juga periksa dalam Arthur Asa Berger. *Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer*. Alih bahasa M. Dwi Marianto dan Sunarto. Yogyakarta: Tiara Wacana, Juni 2000, p. 127.

yaitu *meubel*, atau bahasa Jerman yaitu *mobel*.<sup>36</sup> Pengertian mebel secara umum adalah benda pakai yang dapat dipindahkan, berguna bagi kegiatan hidup manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain, dan sebagainya yang memberi kenyamanan dan keindahan,<sup>37</sup> bagi para pemakainya.

Istilah modernisme dipahami sebagai aliran baru yang merujuk pada gaya apapun yang dianggap modern. Akan tetapi, apa yang dianggap ‘modern’ oleh tiap generasi, selalu sesuai dengan standar pada zaman itu. Pada umumnya, desain mebel masa kini, kita sebut ‘modern’ karena sangat tepat dengan istilah yang mewakili zamannya. Zaman Modern yang dibahas dalam penelitian ini beranjak dari pemikiran Revolusi Industri.

Oleh karena itu, sebutan desain ‘modern’ dalam pengkajian mebel akan selalu dikaitkan dengan metode dalam memproduksi produk-produk industri.<sup>38</sup> Dalam konteks penelitian ini, produk-produk industri tersebut diamati sebagai karya seni rupa yang ditampilkan sebagai desain mebel modern.

Untuk mencari landasan desain mebel modern dalam kajian seni rupa, maka diperlukan upaya untuk melacak prinsip dasar seni rupa. Dari berbagai teori terungkap bahwa perbendaharaan bahasa visual

<sup>36</sup> Baryl. "Furnitur dan Arsitektur," majalah *Pola* Edisi 20, Maret 1977, p. 26. Istilah ‘mebel’ setara dengan perabot, tetapi perabot memiliki konotasi yang bias.

<sup>37</sup> *Ibid.*

<sup>38</sup> Jones, *loc. cit.*

dalam seni rupa mempunyai kesamaan dengan prinsip dasar desain, karena desain menginduk pada kaidah-kaidah seni rupa. Kaidah tersebut oleh Terry Barret dikatakan sebagai unsur-unsur formal dalam kajian seni rupa. Unsur formal itu selalu berhubungan dengan prinsip-prinsip desain yang terdiri dari skala, proporsi, kesatuan, variasi, repetisi, irama, keselarasan, arah, dan tekanan.<sup>39</sup> Unsur-unsur formal dalam bahasa seni tersebut termasuk garis, wujud, cahaya, warna, tekstur, massa, dan ruang yang disusun berdasarkan komposisi.<sup>40</sup>

Dalam konteks desain mebel, perbendaharaan bahasa rupa tersebut terdiri dari bentuk, komposisi dan proporsi, warna, tekstur, dan hiasan. Untuk landasan desain disebutkan kesatuan (*unity*), penonjolan (*dominance*), repetisi (*repetition*), kontras (*contrast*), karakter (*character*), dan gaya (*style*).<sup>41</sup>

Dengan demikian, bahasa rupa yang terdiri dari unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa itu memiliki tanda-tanda visual yang sama.<sup>42</sup> Esensi perbedaannya hanya pada aspek fungsi atau manfaat dari karya-karya jadinya. Hal itu terungkap dalam pendapat Wucius Wong yang

<sup>39</sup> Terry Barrett. *Criticizing Art: Understanding the Contemporary*. Toronto: Mayfield Publishing Company, 1994, p. 25.

<sup>40</sup> Lois Fichner-Rathus. *Understanding Art*. Fourth Edition. New Jersey: Prentice-Hall Inc., 1995, p. 32; juga periksa dalam Faulkner, et al., p. 318.

<sup>41</sup> Seth Stem. *Designing Furniture from Concept to Shop Drawing: A Practical Guide*. Edited Laura Tringali. Newtown: The Taunton Press, 1989, p. 44-106.

<sup>42</sup> Tanda-tanda seni rupa yang sama dengan tanda-tanda desain adalah titik, garis, media, warna, perspektif, tekstur, volume, wujud, bentuk, dan gaya. Unsur-unsur seni rupa tersebut diungkapkan oleh van de Bogart, *op. cit.*, p. 6.

membagi unsur-unsur desain menjadi empat kelompok, yaitu (1) unsur konseptual yang terdiri dari titik, garis, bidang, dan volume; (2) unsur visual yaitu wujud, warna, dan tekstur; (3) unsur relasional terdiri dari arah, posisi, ruang, dan (4) unsur praktikal yaitu penggambaran, makna, dan fungsi.<sup>43</sup> Unsur praktikal tersebut yang menjadi kunci dalam kajian desain yang kontekstual, sedangkan unsur konsepsual, visual, dan relasional menjadi unsur dalam upaya menciptakan bentuk-bentuk,<sup>44</sup> yang indah dan fungsional.

Seni rupa murni (*fine art*) tidak mempersoalkan fungsi fisik dari hasil karyanya. Ekspresi bentuk yang indah menjadi prinsip dasarnya, sedangkan seni rupa terapan (*applied art*) sangat tergantung dari fungsi sebagai penggerak bentuknya. Bentuk selalu mengikuti fungsi. Konsep *form follows function* menjadi ideologi yang mengikat dalam visualisasi desain mebel modern.<sup>45</sup> Dengan demikian, bentuk-bentuk menjadi sederhana. Seringkali pertimbangan desain hanya ditentukan oleh fungsionalitas yang diperoleh dari kemajuan teknologi yang mengutamakan fungsinya saja. Pada kasus ini, aspek fungsi dapat terpenuhi dengan menciptakan banyak bentuk, sehingga mebel menjadi

<sup>43</sup> Lihat Wucius Wong. *Principles of Two-Dimensional Design*. New York: Van Nostrand Reinhold, 1972, p. 7-8.

<sup>44</sup> *Ibid.*, p. 9-11.

<sup>45</sup> Periksa John Pile. *Furniture Modern and Postmodern; Design and Technology*. Canada: John Wiley and Sons, Inc., 1990, p. 14. Teori “form follows function” ini diperkenalkan oleh arsitek Amerika Louis Sullivan (1856-1924), pada akhir abad ke-19, yang mengaitkan aspek fungsi dengan aspek material dan aspek ekonomi, periksa dalam Lucie-Smith, *op. cit.*, p. 86.

beragam fungsi.<sup>46</sup> Penggunaan bentuk desain mebel yang sederhana tetapi fungsional telah melahirkan gerakan modern yang sangat berpengaruh di seluruh penjuru dunia, termasuk berpengaruh di negara-negara berkembang seperti di Indonesia.

Pada umumnya, desain mebel modern yaitu desain-desain yang sifatnya sangat praktis, dan biasanya ada beberapa tambahan komponen sehingga efisien dan praktis kegunaannya, misalnya sistem *knocked-down*, mebel yang bisa diubah-ubah menjadi kegunaan lain.<sup>47</sup> Desain mebel modern sangat memperhatikan bentuk dasarnya yang sederhana, efisien, dan praktis. Pemakaian teknologi modern dan tuntutan ekonomi menjadi tolok ukur yang menentukan karena desain dibuat dengan nilai tambah yang maksimal, dan biaya yang minimal.

Dalam konteks ekonomi dan teknologi, faktor efisiensi akan dapat dicapai dengan cara menggunakan bahan seminimal mungkin. Pada umumnya, bahan yang dipakai cenderung lebih ringan baik dari aspek bobot, warna, kekuatan, dan kehalusan teksturnya, dengan menggunakan sedikit mungkin sambungan. Pembuatan melalui proses pabrikasi, sehingga akan tercipta desain mebel yang sederhana. Karakteristik visual dalam desain mebel secara prinsip memiliki unsur-

---

<sup>46</sup> Herwin Schaefer, "The Twentieth Century," dalam Helena Hayward, ed. *World Furniture: An Illustrated History from Earliest Times*. New York: Crescent Books, 1981, p. 290-295.

<sup>47</sup> BM. "Perkembangan Ekspor Mebel Indonesia," majalah *Mebel Indonesia*, Februari, 1992, p. 20.

unsur yang tidak luput dari elemen seni rupa. Bentuk dan wujud, warna, tekstur, dan pemakaian hiasan merupakan prinsip dasar yang tercermin dalam sebuah desain mebel.<sup>48</sup> Akan tetapi desain mebel modern ada kecenderungan tidak menggunakan hiasan dalam konsep desainnya.

Penggunaan konsep desain dalam pengertian modern akan selalu dikaitkan dengan Revolusi Industri, produksi massa di pabrik, Gerakan Modern, dan masyarakat konsumen.<sup>49</sup> Hal ini selaras dengan Bayley yang menempatkan desain bermula dari kehadiran industrialisasi dan penggunaan metode produksi massa.

Gagasan desain itu lahir akibat dari suatu perkawinan antara seni dan industri yang muncul pada tahun 1930-an, ketika desain kerap kali dihubungkan dengan ‘desain industri.’ Bayley berpikir bahwa desain itu dibatasi oleh isu-isu yang berhubungan dengan penampilan visual dan gaya suatu benda, kemudian fungsi dan manfaat lain yang tidak terungkap secara visual.<sup>50</sup> Selain unsur bentuk, skala, tekstur, warna, cahaya, dan gaya,<sup>51</sup> ternyata Arnold Friedmann, John F. Pile, dan

<sup>48</sup> Pietro Borretti. “Guidelines of Product Design and Engineering for The Furniture Industry,” *Internasional Seminar on Furniture Development and Promotion*. Kuala Lumpur, 8-11 August 1988, p. 41.

<sup>49</sup> Lihat Guy Julier. *Encyclopaedia of 20th Century Design and Designers*. London: The Thames and Hudson, 1993, p. 11.

<sup>50</sup> Bayley, *op. cit.*, p. 28.

<sup>51</sup> Arnold Friedmann, John F. Pile, dan Forrest Wilson. *Interior Design; An Introduction to Architectural Interiors*. New York, England, Amesterdam: Elsevier Publishing Company, Ltd., 1970, p. 34-56.

Forrest Wilson telah melibatkan pula unsur sejarah mebel dalam uraian perbendahaan bahasa desainnya.<sup>52</sup> Oleh karena itu, latar belakang sejarah yang akhirnya melahirkan gaya modern tersebut sangat diperlukan sebagai alat bantu pengkajian. Kajian diakronik dipakai untuk mencari jejak-jejak gaya desain mebel modern yang berkaitan dengan kehadiran beragam desain mebel modern di Indonesia.

### **C. Perkembangan Gaya Desain Mebel**

Gaya adalah bentuk yang tetap dan konstan yang dimiliki oleh seseorang maupun kelompok, baik dalam unsur-unsur kualitas, maupun ekspresinya. Hal ini dapat diterapkan atau dipergunakan sebagai ciri pada semua kegiatan seseorang atau masyarakat pada suatu waktu atau kurun waktu tertentu.<sup>53</sup> Demikian pula pada gaya desain mebel modern sebagai karya seni yang dibuat pada waktu tertentu memiliki unsur-unsur atau tanda-tanda visual yang berkaitan dengan latar belakang sejarahnya. Dalam konteks seni pada umumnya, R.M. Soedarsono mengungkapkan bahwa bila kita amati secara cermat, ternyata diantara berbagai bentuk seni terdapat hubungan yang erat dalam perkembangan sejarahnya.<sup>54</sup> Sebab, perkembangan gaya seni tidak pernah luput dari latar belakang sejarahnya.

---

<sup>52</sup> *Ibid.*, p. 64.

<sup>53</sup> Djoko Soekiman, *op. cit.*, p. 80, 81.

<sup>54</sup> R.M. Soedarsono. *Wayang Wong: Drama Tari Ritual Kenegaraan di Keraton Yogyakarta*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1997, p. 1.

Pendapat tersebut selaras dengan pendapat Teuku Ibrahim Alfian yang memberikan catatan menarik bahwa dalam kajian seni rupa tidak harus dilihat sebagai seni rupa belaka, tetapi juga sebagai bagian dari sejarah bidang kehidupan, baik ekonomi, politik, maupun budaya yang lebih luas.<sup>55</sup> Hal itu dapat dijumpai, jika kita membicarakan perkembangan gaya desain mebel dari zaman Prasejarah hingga zaman Modern di daratan Eropa.

Pada umumnya, keberadaan mebel-mebel di Eropa, lahir dari kekuatan ambisi-ambisi manusia untuk melegitimasi status sosialnya,<sup>56</sup> karena mebel dapat dijadikan sarana untuk menghadirkan citra para pemakainya. Artefak-artefak yang ditemukan membuktikan bahwa mebel telah dijadikan ‘alat’ untuk menampilkan kekuasaan dan kemewahan bagi penguasa pada zamannya. Hal ini terbukti dari kelahiran gaya-gaya desain mebel tersebut yang cenderung mencerminkan eksistensi dari penguasa, termasuk bangsawan atau raja pada saat mereka berkuasa.

Salah satu bukti bahwa penguasa mempunyai pengaruh terhadap kehadiran desain mebel dapat dilihat dari peninggalan bangsa Eropa

---

<sup>55</sup> Teuku Ibrahim Alfian. "Sekapur Sirih," dalam S.P. Gustami. *Seni Kerajinan Mebel Ukir Jepara; Kajian Estetik melalui Pendekatan Multidisiplin*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2000, p. xiv.

<sup>56</sup> Edward Lucie-Smith. *Furniture; A Concise History*. London: Thames and Hudson, 1994, p.7.

dari karya-karya desain mebel ‘klasik’ di Jepara.<sup>57</sup> Gaya mebel-mebel buatan Jepara pada umumnya memiliki karakteristik yang sama dengan gaya desain mebel Eropa, seperti gaya-gaya *Georgian* (gambar 2), *Hepplewhite*, *Chippendale* (gambar 3), *Sheraton*, *Queen Anne*, dan masih banyak lagi.<sup>58</sup> Oleh karena itu, sudah selayaknya kita mencoba untuk meninjau dari dekat perkembangan sejarah desain mebel Eropa sebagai bahan kajian desain mebel di Indonesia.

Hal itu dilakukan untuk memperlihatkan gaya, bentuk, dan unsur hias pada setiap zamannya. Walaupun dalam penelitian ini hanya akan mengkaji desain mebel modern, akan tetapi perubahan dan kelangsungan desain mebel layak ditelusuri sejak zaman Prasejarah sebagai upaya mencari keterkaitan dan ‘benang merah’ hingga muncul desain mebel modern di Indonesia.

---

<sup>57</sup> S.P.Gustami. *Seni Kerajinan Mebel Ukir Jepara; Kajian Estetik melalui Pendekatan Multidisiplin*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2000, p. 142, 143.

<sup>58</sup> *Ibid.*, p. 165.



Gambar 2. Desain mebel gaya *Georgian* (1730) yang berpengaruh terhadap desain mebel di Jepara.  
(Foto: Simon Yates, 1988).



Gambar 3. Gaya *Hepplewhite* dan *Chippendale* yang juga berpengaruh terhadap desain mebel di Jepara.  
(Foto: John F. Pile, 1988 dan Edward Lucie-Smith, 1994).

## 1. Gaya Desain Mebel Pramodern

Pelacakan gaya desain mebel diawali dari Zaman Prasejarah, ketika masyarakat masih berpindah-pindah dan mebel sudah mulai digunakan walaupun dalam bentuk yang sangat sederhana. Batu-batu yang disusun dalam suatu rumah batu sudah dapat dianggap sebagai mebel (gambar 4).<sup>59</sup>

Pada zaman Purba, masyarakat mulai menetap dan berbudaya, sehingga muncul meja, kursi, dan ranjang yang bermula dari Mesir (3000-330 SM). Bangsa Mesir yang mulai hidup menetap dan berbudaya telah mampu membuat makam Fira'un Tutankhamun<sup>60</sup> (1361-1352 SM), yang berisi singgasana mewah, berukiran emas permata, dan penuh dengan ragam hias (gambar 5). Bahkan kaki-kaki kursi dibuat menyerupai kaki binatang dan diukir menjadi bentuk yang tampak megah<sup>61</sup> (gambar 6). Selain di Mesir, gaya mebel Zaman Purba yang muncul di Asiria, Persia,<sup>62</sup> juga di Yunani (650-30 SM), dan Romawi (753-365 SM).<sup>63</sup> Bahkan gaya Yunani Kuna banyak mempengaruhi perkembangan gaya desain mebel di Eropa.

<sup>59</sup> Lucie-Smith, *op. cit.*, p. 7.

<sup>60</sup> Periksa John R. Harris. "Egypt," dalam Helena Hayward (ed.). *World Furniture; An illustration history from earliest times*. New York: Crescent Books, 1965, p. 10,11; juga periksa Lucie-Smith, *op. cit.*, p. 18; walaupun ada sedikit perbedaan periode kekuasaan Firaun Tutankhamun (1369-1364 SM) antara Lucie-Smith dan Baryl periksa dalam Baryl, *op. cit.*, p. 26; lihat juga Joseph Aronson. *The Encyclopedia of Furniture*. New York: Crown Publishers, Inc., 1965, p. 182-183.

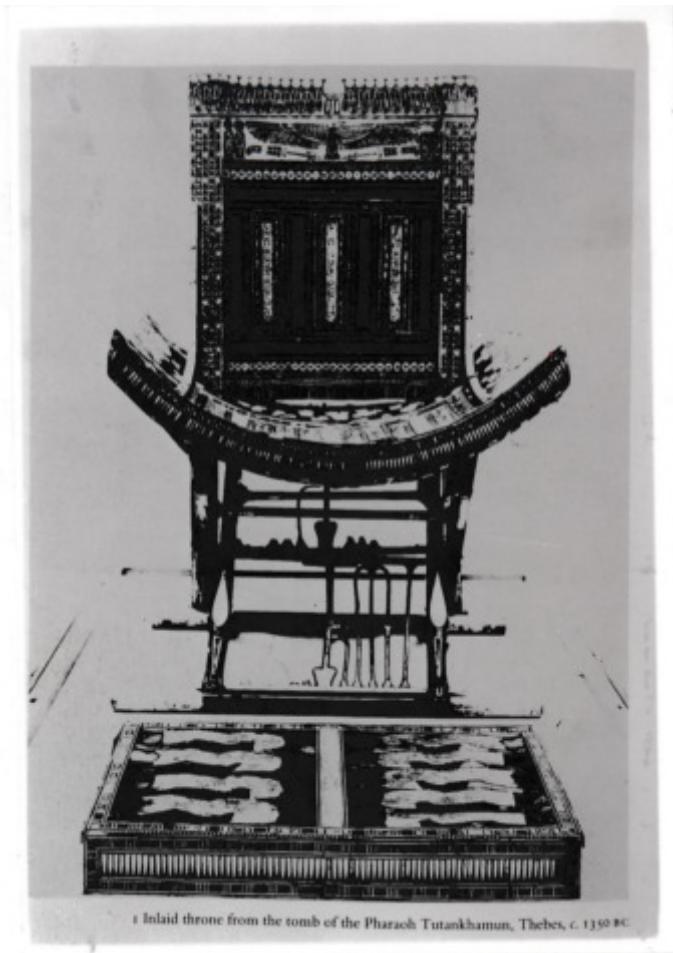
<sup>61</sup> Harris, *op. cit.*, p. 12,13.

<sup>62</sup> Lucie-Smith, *op. cit.*, p. 19.

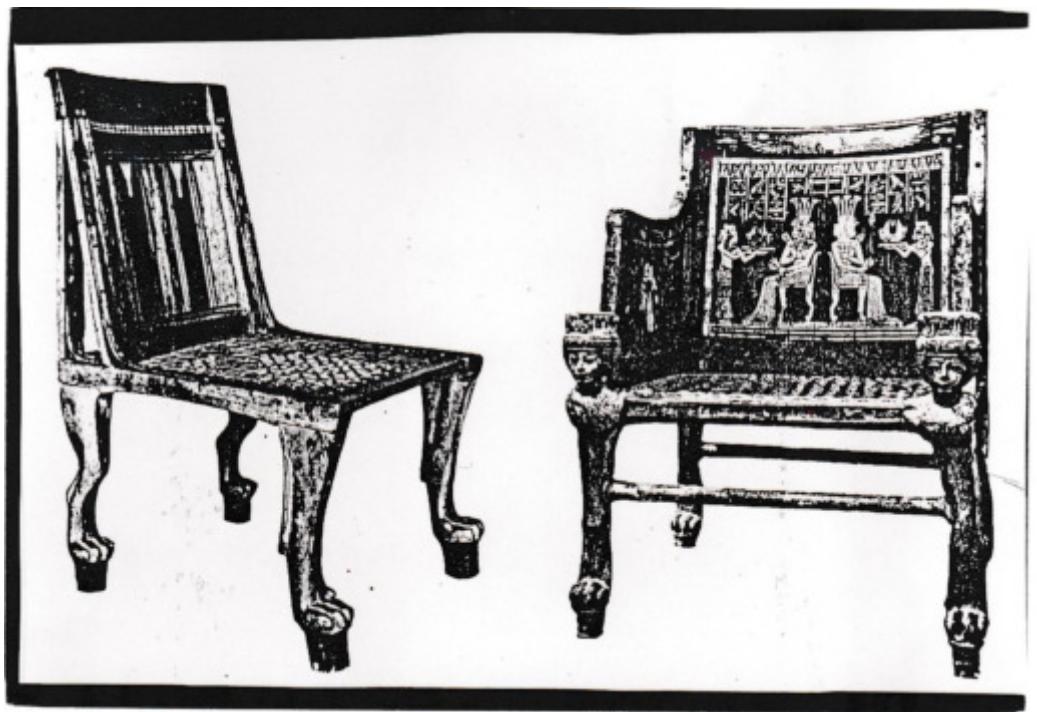
<sup>63</sup> Lihat Joan Liversidge. "Greece, Rome," dalam Helena Hayward (ed.), *op. cit.*, p. 14-18; juga periksa Aronson, *op. cit.*, p. 33,34,249.



Gambar 4. Pada Zaman Prasejarah, batu-batu yang disusun dalam suatu rumah batu sudah dapat dianggap sebagai mebel. (Foto: Edward Lucie-Smith, 1994).



Gambar 5. Singgasana mewah, berukiran emas permata yang penuh dengan ragam hias di makam Fira'un Tutankhamun (1350 SM). (Foto: Edward Lucie-Smith, 1994).



Gambar 6. Kaki-kaki kursi dibuat menyerupai kaki binatang, diukir menjadi bentuk hiasan yang tampak megah. (Foto: Helena Hayward, ed., 1981).

Selain di Mesir, gaya mebel Zaman Purba yang muncul di Asiria, Persia,<sup>64</sup> juga di Yunani (650-30 SM), dan Romawi (753-365 SM).<sup>65</sup> Desain kursi dari batu yang dibuat pada abad ke 1 di Romawi (gambar 7) dan kursi *Klimos* (400 SM) dari Yunani (gambar 8), telah memberikan tanda-tanda pertumbuhan budaya yang tinggi. Bahkan gaya Yunani Kuno banyak mempengaruhi perkembangan gaya desain mebel di Eropa.

<sup>64</sup> Lucie-Smith, *op. cit.*, p. 19.

<sup>65</sup> Lihat Joan Liversidge. "Greece, Rome," dalam Helena Hayward (ed.), *op. cit.*, p. 14-18; juga periksa Aronson, *op. cit.*, p. 33,34,249, dan Pile, *op. cit.*, p. 463.

Pengaruhnya menyebar ke sekitar Laut Tengah, terutama Romawi. Karya-karya seninya mengikuti gaya Yunani yang menyebar ke Perancis, Inggris, Jerman, dan Italia. Di wilayah tersebut berkembang berbagai gaya yang kelak melahirkan karya-karya mebel *masterpiece*, walaupun gerakannya timbul-tenggelam oleh kondisi sosial-politik pada zamannya.

Zaman Madya adalah zaman yang telah melahirkan gaya mebel Byzantium, Romaneska (800-1150 M),<sup>66</sup> dan Gotik (1140-1500 M).<sup>67</sup> Zaman Madya ini kekuasaan berada di tangan pendeta dan gereja. Seluruh kegiatan hidup termasuk berkesenian harus dikaitkan dengan keagamaan. Gaya Romaneska dan Gotik tersebut berkembang hampir di seluruh dunia, terutama pada arsitektur gereja. Setiap gaya desain arsitektur, interior maupun mebel selalu dipengaruhi oleh elemen-elemen gereja yang sangat kental. Nuansa ketuhanan, kerohanian, dan barbarian menjadi identitas gaya Romaneska dan Gotik. Mebel-mebel tersebut dibuat kasar, spontan, tetapi tampak indah.

Desain-desain mebelnya penuh dengan hiasan berbentuk lengkung dan meruncing ke atas, atau berbentuk salib, sehingga tampak religius dan sakral (gambar 9).<sup>68</sup>

---

<sup>66</sup> Aronson., *op. cit.*, p. 359; untuk kajian lebih lanjut periksa karya Heinz Studer. *Baustilkunde*, diterbitkan di Swiss, dan dalam Ernst Rettelbusch. *Stilhanbuch*, diterbitkan di Jerman, yang telah disatukan dan diterjemahkan oleh MA. Endang Boediono dalam *Sejarah Arsitektur*. Jilid 1. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 1997, p. 13-91.

<sup>67</sup> Lihat Douglas Ash."Gothic," dalam Helena Hayward (ed.), *op. cit.*, p. 26-34.

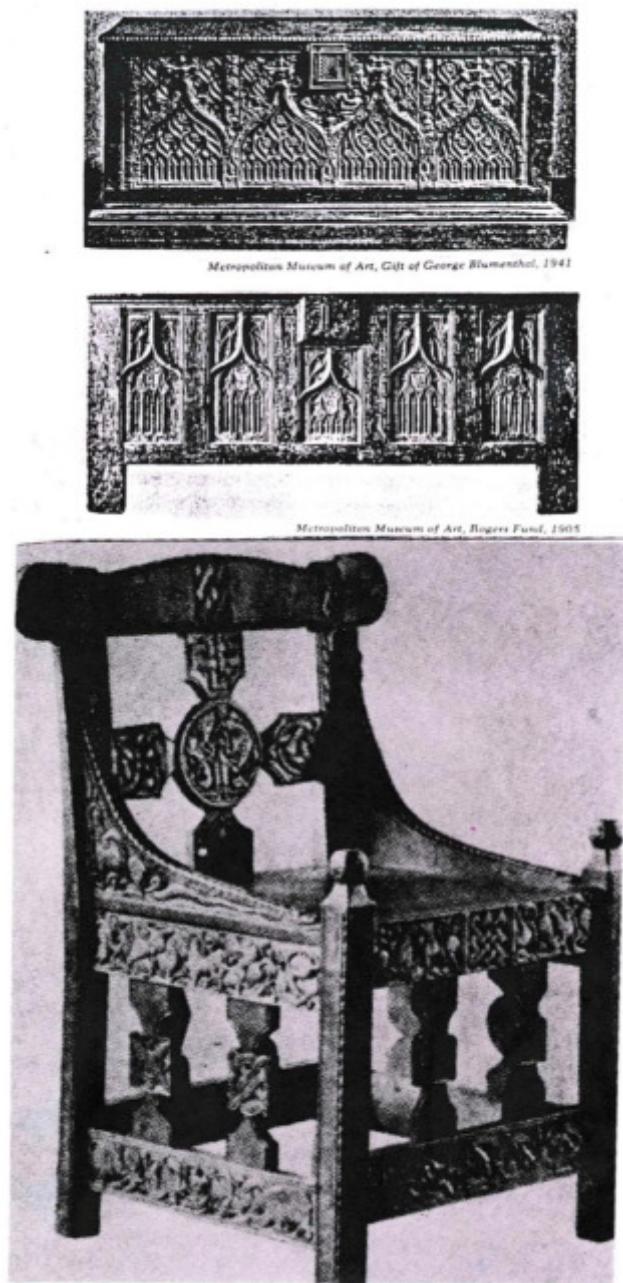
<sup>68</sup> *Ibid.*; juga lihat Aronson, *op. cit.*, p. 245-248.



Gambar 7. Desain kursi dari batu yang dibuat di Romawi pada abad ke 1 dipenuhi hiasan binatang atau tumbuhan. (Foto: Joseph Aronson, 1965).



Gambar 8. Kursi *Klimos* (400 SM) dari Yunani.  
(Foto: Edward Lucie-Smith, 1994).



Gambar 9. Desain mebel penuh dengan hiasan-hiasan yang berbentuk lengkung dan meruncing ke atas (gambar atas), atau berbentuk salib (gambar bawah), sehingga bernuansa religius dan sakral. (Foto: Edward Lucie-Smith, 1994).

Selanjutnya, perubahan besar dalam bidang seni termasuk desain mebel terjadi pada Zaman Baru (1492-1789), ketika muncul Gerakan Renaisans pada tahun 1400-1600 Masehi. Gerakan tersebut muncul di Italia, Perancis, Jerman, dan Skandinavia.<sup>69</sup> Renaisans (*Renaissance*) secara harfiah berarti kelahiran kembali terhadap kebudayaan Yunani Kuna dan Romawi Kuna. Renaisans lahir untuk menghentikan gaya Gotik, dan sebagai pengganti berlanjutnya perkembangan gaya Romaneska dan Gotik dalam seni. Gaya tersebut langsung kembali ke sumber klasik, dan mengadaptasi arsitektur kuna dengan tema-tema dekoratif.

Pandangan yang semula dipusatkan pada masalah ketuhanan, beralih pada unsur manusia, sehingga gaya Renaisans bersifat antroposentris.<sup>70</sup> Manusia mulai dijadikan ukuran proporsi, juga dimulai sistem presentasi gambar perspektif,<sup>71</sup> walaupun hampir semua mebel Renaisans tampak terlalu besar dan tidak nyaman jika dibandingkan dengan standar masa kini (gambar 10).<sup>72</sup>

Selain itu, fenomena kapitalisme dan individualisme mulai tumbuh, sehingga mempengaruhi gaya desain mebel yang dibuatnya.

<sup>69</sup> Hayward, *op. cit.*, p. 36-52.

<sup>70</sup> *Ibid.*, p. 351.

<sup>71</sup> Periksa karya Heinz Studer. *Baustilkunde*, diterbitkan di Swiss, dan dalam Ernst Rettelbusch. *Stilhanbuch*, diterbitkan di Jerman, yang telah disatukan dan diterjemahkan oleh MA. Endang Boediono dalam *Sejarah Arsitektur*. Jilid 2. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 1997, p. 13.

<sup>72</sup> Hayward., *loc. cit.*

Bentuk yang sakral dan religius mulai ditinggalkan. Budaya kuna yang memuja keindahan badaniah dan kepekaan terhadap proporsi mulai ditanggapi para seniman Renaissans dengan penuh semangat.<sup>73</sup> Peralihan dari Zaman Gotik ke Renaissans adalah suatu langkah sangat berani dalam mendobrak tradisi lama.<sup>74</sup>



Gambar 10. Desain kursi Renaissans dari Italia, tampak terlalu besar dan tidak ergonomis jika dibandingkan dengan standar modern. (Foto: Joseph Aronson, 1965).

---

<sup>73</sup> Heinz Studer, *op. cit.*, p. 14.

<sup>74</sup> *Ibid.* p. 13.

Dorongan kuat dari cara pemikiran ‘baru’ masyarakatnya telah menyebabkan para rohaniwan dan bangsawan kehilangan kekuasaan, kedudukan, dan pengaruh mereka terhadap kehidupan masyarakatnya. Masyarakat Zaman Renaissans bertindak atas dasar realitas, dan belenggu keagamaan dilepaskan. Kekuatan individual dibangun dan diperkuat.<sup>75</sup> Dampak perubahan tersebut dapat dilihat dari penggunaan hiasan yang sedikit pada desain mebelnya, kemudian meningkat secara cepat dari gaya awal yang sederhana menjadi yang bersifat sangat dekoratif.<sup>76</sup>

Dengan keterbukaan sikap dari masyarakatnya, maka zaman Renaissans menjadi zaman perubahan yang sarat dengan logika hingga memberi kontribusi yang sangat besar pada perkembangan desain mebel di seluruh dunia. Akan tetapi, Perancis yang banyak menerima pengaruh tersebut, kemudian melahirkan gaya Barok dan Rokoko yang digerakkan semenjak masa Louis XIV hingga Louis XVI. Barok dan Rokoko merupakan gaya pada Era *Post-Renaissance*.<sup>77</sup>

Gaya Barok dan Rokoko tersebut lahir akibat dari kemapanan gaya Renaissans yang dianggap teratur, punya karakter dinamis, berani,

<sup>75</sup> *Ibid.*

<sup>76</sup> Periksa Aronson, *op. cit.*, p. 245; juga dalam Ask, *loc.cit.*

<sup>77</sup> Istilah *Post-Renaissance* berkaitan dengan gaya setelah Era Renaissans yang telah melahirkan gaya Barok dan Rokoko pada abad ke-16 dan 17, dalam “Styles in Art: Post-Renaissance to Modern,” dalam Bernard S. Myers. *Understanding The Arts*. New York, Chicago, San Francisco, Toronto, London: Hold, Rinehart, and Winston, Inc., 1964, p. 387.

monumental dan penuh gelora yang bergulung-gulung. Hal itu dapat dilihat dari karya-karya desain mebel kedua gaya tersebut yang ditampilkan semarak oleh unsur-unsur dekoratif, emosional, dan ekspresif.

Walaupun kedua gaya mempunyai semangat yang sama, akan tetapi gaya Rokoko yang lahir pada masa kejayaan Raja Louis XV, tampil dengan kemewahan, sebagai reaksi terhadap gaya Barok. Gaya Rokoko dibuat lebih kecil pada skala proporsionalnya, luwes, dan tampak nyaman. Gaya desain mebel Barok (Louis XIV) dan Rokoko (Louis XV) menghadirkan hiasan yang berlebihan (gambar 11), dan bahan yang beraneka ragam, sehingga memberi kesan tempelan, seakan tak punya hubungan sistem konstruksinya.

Pengaruh gaya Barok di Inggris telah melahirkan *Regence* (1700-1730) di Perancis,<sup>78</sup> gaya *William and Mary* (1689-1702),<sup>79</sup> dan gaya *Queen Anne* (1702-1714),<sup>80</sup> sedangkan gaya Rokoko di Inggris juga melahirkan gaya *Georgian* (1714-1750) dan gaya *Chippendale* (1718-1779).<sup>81</sup> Setelah gaya Barok dan Rokoko berkembang, gaya-gaya desain mebel Eropa pada periode berikutnya cenderung mengulangi gaya-gaya sebelumnya dengan sedikit modifikasi dan penyempurnaan secara

<sup>78</sup> Aronson, *op. cit.*, p. 351.

<sup>79</sup> *Ibid.*, p. 191. Simon Yates. *An Encyclopedia of Chair*. London: Quintet Publishing Limited, 1988, p 24-25.

<sup>80</sup> *Ibid.*, p. 192; juga *ibid.*, p. 28-31.

<sup>81</sup> *Ibid.*, p. 196-202; juga *ibid.*, p. 65-66.

teknis. Hal itu dapat diamati dari gaya Neo-klasik pada abad ke-18, yang telah melahirkan gaya *Directoire* (1795-1799) dari Perancis, *Robert and Adam* (1728-1794), *Happlewhite* (1760-1786),<sup>82</sup> dan *Sheraton* (1751-1806) di Inggris.<sup>83</sup> Pada abad ke-19 muncul gaya *Empire* (1804-1815) di Perancis,<sup>84</sup> *Regency* (1810-1837) di Inggris,<sup>85</sup> *Victorian* (1837-1901) di Inggris,<sup>86</sup> dan gaya *Biedermeier* (1830-1840) di Jerman,<sup>87</sup> yang tampak sudah lebih sederhana (gambar 12).

Gaya-gaya tersebut menjadi tonggak sejarah gaya desain mebel ‘klasik’ Eropa, yang kemudian berkembang di Amerika. Akhirnya, gaya-gaya desain mebel Eropa itu pun merambah ke seluruh dunia. Desain-desainnya ditiru banyak negara hingga menyebar ke Asia, termasuk gaya yang berkembang di Indonesia melalui bangsa Eropa yang pernah menjajah bangsa Indonesia. Akan tetapi, para pembuat mebel di Indonesia mayoritas hanya meniru dari desain-desain mebel ‘klasik’ dari Eropa melalui para pembeli asing, terutama ditandai dengan datangnya pengaruh Barat yang semakin gencar sejak abad ke-7 hingga abad ke-20,<sup>88</sup> baik melalui perdagangan maupun kolonialisme. Desain mebel di Indonesia cenderung tidak berkembang dan statis.<sup>89</sup>

---

<sup>82</sup>*Ibid.*, p. 254-255.

<sup>83</sup>*Ibid.*, p. 388-389.

<sup>84</sup>*Ibid.*, p. 184.

<sup>85</sup>*Ibid.*, p. 205.

<sup>86</sup>*Ibid.*, p. 451-454.

<sup>87</sup>*Ibid.*, p.50-51.

<sup>88</sup> Lihat dalam Gustami, *op. cit.*, p. 142,143,157,165,201.

<sup>89</sup> Baryl, *op. cit.*, p. 27.

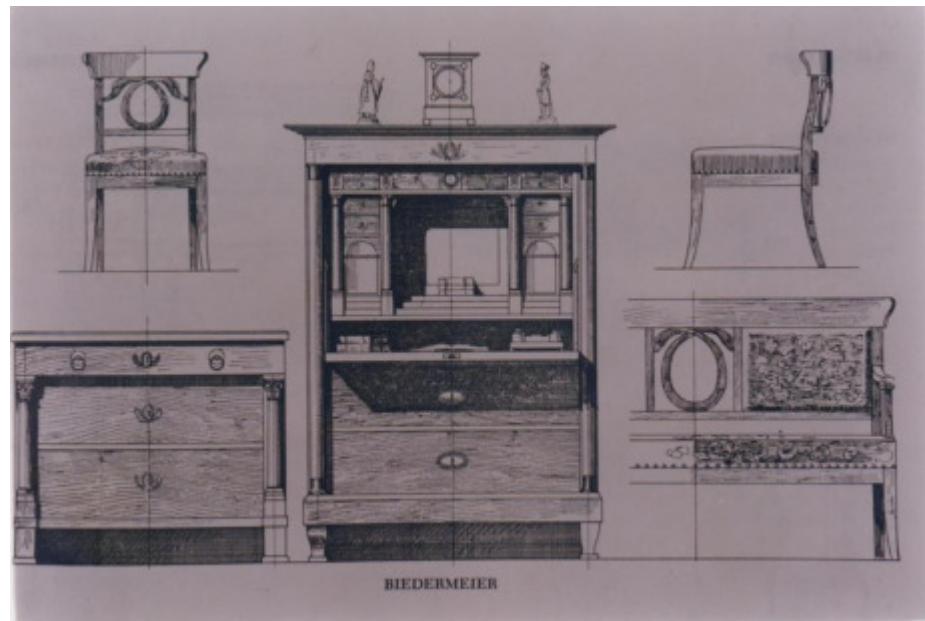
Dalam kajian ini, gaya desain mebel Pramodern atau ‘klasik’ termasuk dalam lingkup budaya kerajinan tangan (*handcraft cultures*).<sup>90</sup> Hal itu ditandai oleh unsur-unsur hias sebagai elemen desain dengan sangat mengandalkan keterampilan tangan (*craftmanship*) sebagai proses pengolahan seni rupanya. Selain itu, hiasan-hiasannya mempunyai makna simbolik, bahkan cenderung sakral, ukuran mebel besar, serta tidak dibuat secara massal. Desain dibuat dan dirancang sesuai dengan kehendak para tokoh agama, penguasa, raja, atau bangsawan.

---

<sup>90</sup> Ray Faulkner, Edwin Ziegfeld, and Geral Hill. *Art Today*. New York, Chicago, San Fransisco, Toronto, London: Holt, Rinehart, and Winstone, 1963, p. 112.



Gambar 11. Gaya desain mebel Louis XIV (Barok) dan Louis XV (Rokoko) menghadirkan hiasan yang berlebihan. (Foto: Edward Lucie-Smith, 1994).



Gambar 12. Desain mebel gaya *Biedermeier* (1820-1825) di Jerman yang tampak lebih sederhana, sedikit hiasan. Desain mulai menuju pada pola pemikiran modern. (Foto: Joseph Aronson, 1965 dan Edward Lucie-Smith, 1994).

## 2. Gaya Desain Mebel Modern

Pada tahun 1830, seiring merebaknya pasar, maka muncul pabrik-pabrik yang mempercepat pertumbuhan industri, serta telah dibukanya lahan baru untuk memacu pertumbuhan ekonomi yang sangat pesat, sehingga lahir kalangan masyarakat baru dengan pola hidup mewah atau kaum borjuis yang menjadi konsumen desain pada saat itu. Adapun tahap awal desain yang tampil pada Era Modern ini merupakan adaptasi dari bentuk dan tema yang sudah ada. Bahan-bahan yang dipakai kebanyakan hasil proses produksi mesin. Oleh sebab itu muncul inovasi-inovasi baru untuk menjawab tantangan zamannya, dengan memperhatikan kekuatan dan kelemahan desain secara struktural, fungsional, dan biaya pembuatannya.

Pada tahun 1859 muncul kursi lengkung karya Michael Thonet dari Jerman (gambar 13). Kesederhanaan proses dan kelenturan bentuk yang praktis pada desain kursinya itu telah memberikan peluang produksi dalam jumlah banyak sehingga harga menjadi murah.<sup>91</sup> Pembengkokan kayu mampu memberi efek dekoratif, dan desain tetap tampak sederhana. Saat itu, desain-desain mebel karya Thonet telah mendapat tempat di pasaran dunia, dan desain-desainnya masih ditiru hingga saat ini.<sup>92</sup>

---

<sup>91</sup> Lihat John Heskett. *Industrial Design*. London: Thames and Hudson Ltd., 1980, p. 42-43.; juga periksa John Heskett. *Desain Industri*. Alih bahasa Chandra Johan. Penyunting Agus Sachari. Jakarta: CV.Rajawali, 1986.

<sup>92</sup> *Ibid.*



Gambar 13. Kursi lengkung karya Michael Thonet dari Jerman yang dibuat pada tahun 1859. (Foto: Sembach, Leuthauser, and Gossel, 1989).

Jika dikaji dari kelahiran gaya-gaya akhir abad ke-18, sesungguhnya, sudah mulai memasuki Zaman Modern. Puncaknya dimulai dari Revolusi Industri di Inggris.<sup>93</sup> Revolusi Industri tahun 1750-1850, telah membawa dampak luar biasa dalam perkembangan seni dan industri pada zamannya. Kekuatan mesin dan konsekuensi dari penemuan teknologi telah mengubah cara kerja para perajin yang mengandalkan keterampilan tangan diganti dengan keterampilan mesin.<sup>94</sup>

Kemajuan teknologi yang demikian pesat membuat sistem produksi berubah total, tenaga manusia digantikan oleh mesin-mesin, bahan-bahan baru dan teknologi mulai dikembangkan untuk kebutuhan pembuatan mebel yang diproduksi secara masal (*mass production*), sehingga posisi desainer bergeser dan cenderung bersifat komersial, bergerak sesuai tuntutan pasar.<sup>95</sup> Bahkan seringkali ditemui seorang desainer merangkap sekaligus sebagai produsen dari mebel tersebut.<sup>96</sup> Dalam konteks budaya industri, desain industri adalah objek untuk mesin produksi, yaitu gabungan dari seni, teknik, dan perdagangan.<sup>97</sup>

---

<sup>93</sup> Revolusi Industri terjadi ketika prinsip kerja mesin bertenaga uap disempurnakan oleh James Watt tahun 1769. Prinsip kerja tersebut yang diterapkan pada mesin-mesin produksi, sehingga mempengaruhi perkembangan teknologi hingga saat ini, dalam W.J. Van der Meulen S.J. *Belajar dari Lahirnya Industrialisasi di Eropa*. Jakarta: Yayasan Kerjasama Perguruan Tinggi Katolik, (tanpa tahun), p. 51-58.

<sup>94</sup> Faulkner, *op. cit.*, p. 114,115.

<sup>95</sup> *Ibid.*, p. 305.

<sup>96</sup> *Ibid.*

<sup>97</sup> Faulkner, *op. cit.*, p. 115.

Pada saat itu telah lahir gaya Neo-klasik, yang mengembalikan citra Klasik Yunani Kuna dan Romawi. Tujuannya ingin menghasilkan hiasan dengan ragam yang baru,<sup>98</sup> yang lebih sederhana dibandingkan gaya Barok dan Rokoko. Gaya-gaya *Happlewhite* dan *Sheraton* tampak lebih sederhana, ramping, dengan ragam hias yang lebih lembut (lihat gambar 2). Perubahan yang kian sederhana diawali dari gaya *Biedermeier* di Jerman pada abad ke-19.<sup>99</sup> Desain kursi dibuat sangat sederhana, bahkan tidak ada hiasan (lihat gambar 12). Kesederhanaan tersebut diasumsikan sebagai gaya desain modern yang lahir pada abad ke-19. Konon disebutkan bahwa gaya modern dimulai pada abad ke-20, padahal pada abad ke-19 gaya desain mebel sudah mulai ditampilkan bentuk yang sederhana. Hal itu disebabkan oleh pengaruh Revolusi Industri yang kian gencar menggunakan proses mesin sebagai alat proses pembuatannya.

Oleh sebab itu, bila ditinjau secara kronologis dalam kajian sejarah desain, mebel modern bisa dikatakan sebagai produk dari perkembangan setelah Perang Dunia I. Bila ditelusuri lebih lanjut, sesungguhnya mebel modern berakar dari fase-fase awal Revolusi Industri yang terjadi di sekitar pertengahan abad ke-18 tersebut. Akan tetapi bencana Perang Dunia Pertama dari tahun 1914 hingga 1918

---

<sup>98</sup> Aronson, *op. cit.*, 134.

<sup>99</sup> *Ibid.*, p. 50.

tersebut telah menandai saat yang sangat menentukan. Rusaknya struktur sosial disertai kemiskinan yang melanda dunia telah mendorong untuk bereksperimen. Belanda, Jerman, Perancis yang selamat dari peperangan memiliki prioritas untuk memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan desain mebel di Eropa.<sup>100</sup>

Dari beberapa sumber tertulis, dinyatakan bahwa gaya desain mebel modern adalah desain yang lahir pada atau setelah Zaman Industri yaitu pada akhir abad ke-19. Pada zaman tersebut gaya desain mengarah pada pola pemikiran yang bersifat rasional, massal, hubungan antara perancang, pembuat, dan pemasok itu jauh, bahkan tidak ada. Pendekatan desain cenderung objektif, rasional, analitis, dan kuantitatif.<sup>101</sup>

Pada awalnya, gaya desain mebel modern mempunyai corak organik dan geometrik, dapat menggunakan bahan tradisional, dengan teknik dan bentuk yang diilhami desain tradisional.<sup>102</sup> Akan tetapi gaya tersebut dapat pula menggunakan berbagai material dan sarana teknologi baru untuk mencapai hasil yang optimal sesuai dengan kebutuhan zamannya.

Penelusuran perkembangan desain mebel modern pada abad ke-20 diawali dari munculnya Gerakan Desain Mebel Modern di Eropa yang

<sup>100</sup> Schaefer, *op. cit.*, p. 291.

<sup>101</sup> Pusat Desain Nasional. "Bab Pendahuluan," dalam *leaflet* (tanpa tahun).

<sup>102</sup> Schaefer, *loc. cit.*

melahirkan gaya-gaya desain individualis, serta gaya desain berdasarkan kerja kelompok seperti gaya *Art Nouveau*, *Deutcher Werkbund*, atau *De Stijl* dalam gerakan modern awal abad ke-20. Gaya-gaya tersebut, kemudian berkembang menjadi gerakan-gerakan desain yang lebih kreatif dan berani tampil beda. Gerakan-gerakan pelopor mebel modern pada abad ke-20 cenderung dimotori oleh gerakan *Bauhaus* dan *Art Deco* yang kemudian mempengaruhi gerakan-gerakan berikutnya di seluruh Eropa, bahkan berkembang pesat di Amerika dan kawasan Asia, termasuk di Indonesia dengan produk-produk mebel eksportnya.

Kelompok *De Stijl* memulai gerakannya dengan bentuk yang sederhana serta penggunaan warna-warna primer pada gaya desain mebelnya. Seni dan desain dianggap akan mencapai keselarasan universal dan daya tarik yang akan membentuk transformasi masyarakat yang individualistik dan materialistik menuju peradaban yang spiritualistik, idealistik, dan sosialistik. Akan tetapi pada tahun 1920-an *De Stijl* gagal untuk mencapai tujuan tersebut. Gagasannya tetap dikembangkan dan digunakan dalam pendidikan desain baru *Bauhaus* yang dipelopori Walter Gropius tersebut.<sup>103</sup>

Berdirinya *Bauhaus* tidak bisa dilepas dari pergolakan politik dan kondisi ekonomi di Jerman pada saat itu. Pengaruh *Bauhaus* terlihat dalam penggunaan komponen-komponen produksi massal yang

---

<sup>103</sup> *Ibid.*, p. 291.

dihadirkan pabrik dalam desain fungsional rumah-rumah modern.<sup>104</sup> Marcel Breuer pertama kali mengadakan percobaan membuat desain mebel dari bahan kayu agar lebih ringan dan dapat memenuhi persyaratan fungsional (gambar 14). Selain sederhana dan berguna, kursi karya Breuer juga dapat diterima secara universal. Di sini kenyamanan maksimal dan kesempurnaan bentuk desain modern dicapai dengan material, tenaga, dan biaya yang minimal.<sup>105</sup> Setelah Bauhaus ditutup, benih-benih berdirinya *Bauhaus* tersebut telah ditanamkan oleh gerakan *Werkbund* yang dibentuk tahun 1907. *Werkbund* sendiri bertujuan untuk mengingkatkan kualitas barang-barang produksi Jerman dan meningkatkan peranan desainer dalam dunia perindustrian.<sup>106</sup>

Dalam Gerakan Modern, desain rasional menjadi landasan dari desain abad ke-20. Akan tetapi, di dalam sejarah desain mebel terdapat dua konsep besar yaitu konsep desain yang berorientasi pada rasionalisme dan konsep desain yang anti-rasionalisme.<sup>107</sup> Konsep desain yang rasional mengutamakan fungsi dan proses industri.<sup>108</sup> Konsep desain yang anti-rasional mengutamakan ornamen.<sup>109</sup>

---

<sup>104</sup> Periksa sejarah *Bauhaus* lebih terperinci dalam Archiv Museum of Design and Magdalena Droste. *Bauhaus, 1919-1933*. Köln: Benedikt Taschen Verlag GmbH., 1993.

<sup>105</sup> Schaefer, *op. cit.*, p. 292.

<sup>106</sup> Heskett, *op. cit.*, p. 88.

<sup>107</sup> Fiel, *op. cit.*, p. 7.

<sup>108</sup> *Ibid.*

<sup>109</sup> *Ibid.*

Pada abad ke-20 dua perjuangan konsep yang dikembangkan di antara dua filosofi yang berbeda itu saling bersaing yaitu perjuangan desain yang berorientasi pada konsep ornamentalis dan fungsionalitas.<sup>110</sup> Kita dihadapkan pada dua pilihan gaya desain yaitu gaya yang menekankan kompleksitas dan kerumitan dengan gaya yang mengutamakan kesederhanaan dan kegunaan, atau perjuangan antara konsep mebel dari hasil keterampilan tangan dengan mebel buatan mesin.

Pertentangan tersebut telah melahirkan pemikiran anti-industri yang digerakkan oleh John Ruskin dan William Morris melalui Gerakan Seni dan Kerajinan (*Arts and Crafts Movement*)<sup>111</sup> di Amerika pada tahun 1875 sampai 1910, yang menggerakkan pemikiran anti-industri. Gerakan Seni dan Kerajinan tersebut telah menimbulkan keengganan terhadap nilai-nilai industri, hingga pengaruhnya sampai ke Inggris.<sup>112</sup> Kemudian muncul gerakan *Art Nouveau* di Eropa dari tahun 1898 hingga 1908, yang dikatakan separatis karena melawan arus dalam menampilkan bentuk mebel yang ornamental dan ekspresif.<sup>113</sup>

---

<sup>110</sup> Sheffield School of Interior Design. *Period Furniture Twentieth Century Styles*. London dan Singapore: Sheffield School of Interior Design, (Tanpa tahun), p. 5-6.

<sup>111</sup> Fiel, *op. cit.*, p. 8. Mel Byars menjelaskan tentang *Arts and Crafts Movement*, baik di Amerika maupun di Inggris, periksa dalam Byars, *op. cit.*, p. 31, 32.

<sup>112</sup> Sheffield, *loc. cit.*; juga dalam Heskett, *op. cit.*, p. 85; lihat Jonathan M. Woodham. *Twentieth Century Design*. New York: Oxford University Press, 1997, p. 11-14; juga dalam Mel Byars. *The Design Encyclopedia*. London: Laurence King Publishing, 1994, p. 31,32; dan dalam Julier, *op. cit.*, p.24-25.

<sup>113</sup> Aronson, *op. cit.*, p. 308.

*Art Nouveau* adalah suatu gerakan yang menolak zaman mesin. Alam adalah contoh idealnya. Kayu yang diukir merupakan bahan pilihannya. Dengan meniru bentuk-bentuk asimetris dari benda-benda alam, produk-produk *Art Nouveau* menonjolkan keruwetan garis dan bentuk yang berkelak-kelok.<sup>114</sup> Karakteristik desain mebel *Art Nouveau* dibuat dengan keterampilan tangan, bentuk melengkung asimetris, ukiran dari kayu, dan kelenturan bentuk (gambar 15).<sup>115</sup> Jadi gaya *Art Nouveau* mewakili gerakan modern yang memadukan “arts and crafts,” dan mengacu konsep desain ornamental. Walaupun terdapat ornamen dalam desain mebel *Art Nouveau*, namun secara proporsional tampak lebih teratur dan sederhana dibandingkan gaya Gotik, Renaisans, Barok atau Rokoko.<sup>116</sup>

Gaya *Art Nouveau* memiliki konsep bentuk yang berdasarkan pada fungsi, kualitas ditunjang dengan keterampilan tangan dalam proses penggerjaannya. Kemudian digerakkan untuk mendorong tujuan sosial sebagai akibat dari produksi secara komersial.<sup>117</sup> Walaupun demikian, kawasan Eropa, pada umumnya telah memperlunak sikap anti-industri tersebut, kemudian banyak seniman dan desainer menerima mekanisasi

<sup>114</sup> Sheffield, *op. cit.*, p.3; juga periksa Julier, *op. cit.*, p.24.

<sup>115</sup> *Ibid.*

<sup>116</sup> Gaya *Art Nouveau* bertujuan untuk memberikan keseimbangan dengan adanya industri yang dianggap bising, kaku, dan membosankan; uraian lebih lanjut periksa Alastair Duncan. *Art Nouveau*. London: Thames and Hudson Ltd., 1994, p. 55-76.

<sup>117</sup> Aronson, *loc. cit.*

sebagai pencarian cita-cita estetik dan cita-cita sosial. Unsur-unsur dekoratif dan ornamen telah menjadi aspek struktural dan fungsional.<sup>118</sup>

Hal tersebut tampak pada karya-karya desain mebel *Art Nouveau* yang diciptakan di Eropa pada tahun 1890, yang cenderung menggunakan standar-standar industri dalam proses produksinya (gambar 16).<sup>119</sup>



Gambar 14. Kursi karya Marcel Breuer yang dibuat sangat sederhana, tanpa hiasan, ringan, serta dapat memenuhi persyaratan fungsional. Dibuat tahun 1942 di Jerman. (Foto: Magdalena Droste, 1993).

---

<sup>118</sup> Heskett, *loc. cit.*; juga dalam Sheffield School of Interior Design, *op. cit.*, p. 3.

<sup>119</sup> *Ibid.*



Gambar 15. Mebel *Art Nouveau* dibuat dengan keterampilan tangan yang diukir di permukaan kayu dan terkadang menggunakan ragam hias yang tidak berlebihan. (Foto: Alastair Duncan, 1994).



Gambar 16. Desain *Art Nouveau* yang diciptakan di Eropa pada tahun 1890, yang cenderung menggunakan standar-standar industri dalam proses produksinya. (Foto: Alastair Duncan, 1994).

Gerakan *Art Nouveau* tersebut berlanjut dan berkembang pada organisasi *Deutsche Werkbund* yang didirikan Hendry Van de Velde pada tahun 1900. *Deutsche Werkbund* dibentuk untuk memadukan seni dan industri yang digerakan oleh kalangan desainer, industrialis, jurnalis dan para manajer kantor.<sup>120</sup> Bagi *Deutsche Werkbund* pengertian seni pakai atau desain merupakan kegiatan artistik, kultural dan ekonomi.<sup>121</sup> Pergerakan yang mempertemukan seni dan industri pada awal abad ke-20 ini merupakan tonggak sejarah perkembangan desain mebel modern abad ke-20 di kawasan Eropa.

Jika *Art Nouveau* memadukan seni dan kerajinan, maka secara radikal gerakan Bauhaus yang berlangsung dari tahun 1919-1933 dan berdiri di Jerman yang berusaha untuk menyatukan konsep seni dan teknologi (*art and technology*) dalam mendesain mebel-mebelnya. Jadi Bauhaus memiliki konsep sebaliknya dari *Art Nouveau*. Bauhaus justru erat kaitannya dengan zaman mesin. Gaya ini menolak semua hiasan, menjunjung tinggi fungsi dan mengakui produk-produk baru zaman mesin seperti baja anti karat, kaca, dan plastik. Gaya ini juga memuja garis yang sangat sederhana, segi empat atau segi tiga tanpa hiasan merupakan suatu upaya menyerasikan bentuk dengan fungsi.<sup>122</sup>

---

<sup>120</sup> *Ibid.*, p. 88.

<sup>121</sup> *Ibid.*

<sup>122</sup> Sheffield, *op. cit.*, p. 8.; periksa juga *Bauhaus*, dalam Archiv Museum of Design and Magdalena Droste. *Bauhaus, 1919-1933*. Koln: Benedikt Taschen Verlag GmbH., 1993, p.54-68; dan lihat Julier, *op. cit.*, p. 30-32.

Pada awal Abad ke-20, perkembangan desain mebel mendapat pengaruh dari aliran seni baru seperti gaya *Art Deco* yang berkembang di Eropa. Banyak desainer yang berlomba untuk menciptakan desain-desain dengan kreasi baru, sehingga persaingan melahirkan perkembangan pesat dalam desain mebel modern.

Telah disebutkan sebelumnya bahwa salah satu kecenderungan desain pada abad ke-20 adalah konflik yang terus-menerus antara ornamentalisme dan fungsionalisme. *Art Nouveau* dan *Art Deco* mewakili ornamentalisme, yang berlawanan dengan sebuah *trend* baru yaitu fungsionalisme. Fungsionalisme merupakan sebuah tonggak bersejarah bagi masyarakat industri. Fungsionalis adalah kaum 'modernis', yang bereaksi terhadap dua pengaruh dalam memasuki Abad ke-20.

Dengan demikian, gerakan mereka disebut fungsionalisme. Nama lain untuk 'fungsionalisme' adalah kesederhanaan yang sudah dimulai pada abad ke-19. Gaya ini membuang semua ornamen atau hiasan, sehingga yang tersisa esensi saja,<sup>123</sup> atau hanya bentuk dasarnya saja yang diperlukan dalam menciptakan suatu benda fungsional. Tujuan desain mebel hanya untuk tujuan kesederhanaan dan fungsional. Jika sesuatu dimaksudkan sebagai kursi, maka ia harus menghindari ornamentasi karena ornamen tidak memberi kontribusi pada fungsinya

---

<sup>123</sup> Wawancara dengan Bakdi Sumanto di Jakarta, tanggal 25 Januari 2000, ketika membahas gaya seni modern; dalam konteks desain mebel modern dapat diperiksa dalam Schaefer, *op. cit.*, p. 290.

sebagai kursi. Bahkan Adolf Loos berpendapat bahwa ornamen dekoratif dalam desain adalah sebuah ‘kriminalitas,’ diungkapkan dalam artikelnya yang terkenal berjudul "Ornament and Crime."<sup>124</sup>

Sebuah kursi harus dirancang tanpa menggunakan unsur hias atau ornamen. Visualisasi desain kursi dibuat hanya dengan elemen-elemen dasar yang esensial dari garis-garisnya sederhana pada tempat duduk dan sandaran.<sup>125</sup> Desain kursi menjadi sederhana dan fungsional.

Pada tahun 1739 pemahat Amerika, Horatio Greenough adalah orang yang pertama kali menyatakan *form follows function* yaitu bentuk selalu mengikuti fungsi.<sup>126</sup> Pada tahun 1851, Greenough dalam tulisannya berjudul “Form and Function” menyebutkan bahwa apa yang ada dalam seni, sama dengan apa yang ada di alam; tujuan dan jiwanya selalu ada pada setiap bagian-bagian karyanya. Setiap bagian untuk keseluruhan, dan keseluruhan untuk fungsi.<sup>127</sup>

Kemudian Louis Sullivan memperjuangkan kembali konsep *form follows function*, bersama dengan Frank Lloyd Wright (1869-1959). Wright (1869-1959). Wright menggunakan istilah yang berbeda yaitu *form and function are one*, yang mempunyai pengertian bahwa bentuk

<sup>124</sup> Artikel berjudul "Ornament ubd Verrechen," diterbitkan dalam *De Sturm*, 1908 dan dalam *Le Corbusier's Journal L'Esprit Nouveau*, 1920. Periksa dalam Julier, *op. cit.*, p. 121.

<sup>125</sup> *Ibid.*

<sup>126</sup> Papanek, *op. cit.*, p. 6.

<sup>127</sup> Heskett. *op. cit.*, p. 38.

dan fungsi adalah satu.<sup>128</sup> Konsep *form follows function* selalu menjadi acuan dalam diskusi-diskusi yang membahas masalah-masalah desain yang baik.<sup>129</sup> Konsep tersebut telah memberikan implikasi bahwa aspek fungsi yang diperlukan dapat terpenuhi dari bentuk-bentuk yang memuaskan dan terlihat menyenangkan.<sup>130</sup>

Bahkan dalam buku *Pioneer of Modern Movement* (1936), Nicolaus Pevsner mempertegas bahwa bentuk selalu mengikuti fungsi (*form follows function*) yang menjadi suatu ketentuan ideologi desain pada abad ke-20.<sup>131</sup> Fungsi ‘menguasai’ bentuk. Bentuk harus mengikuti kehendak fungsi. Oleh karena itu, fungsi telah menjadi andalan, bahkan menjadi ideologi desain yang rasional dalam penciptaan mebel modern.

Pada saat gagasan-gagasan rasionalisasi dikembangkan dengan menerapkan berbagai standar, pada saat itu pula berkembang gerakan-gerakan seni di Eropa yang mencoba menetapkan kembali bentuk estetik serta fungsi dalam hubungannya dengan peradaban industri, walaupun perkembangan seni dan industri cenderung bertentangan. Akan tetapi, seni masih tetap memandang nilai-nilai estetik serta teori-teori keindahan sebagai tujuan utama penciptaan suatu karya atau produk, sedangkan industri mengutamakan semangat proses produksi

<sup>128</sup> Papaek, *loc. cit.*; juga dikutip oleh S.P. Gustami, *op.cit.*, p. 201.

<sup>129</sup> John Pile. *Furniture Modern dan Postmodern; Design and Technology*. New York: Chichester, Brisbane, Toronto, Singapore: A Wiley-Interscience Publication John Wiley and Sons, Inc., 1990, p. 14.

<sup>130</sup> *Ibid.*

<sup>131</sup> Dikutip oleh Julier, *op. cit.*, p. 11.

untuk menghasilkan suatu karya yang berlimpah.<sup>132</sup> Dalam kasus desain mebel modern, keunggulan zaman mesin akan selalu menjadi andalan yang dipuji keunggulannya.

Pada tahun 1920 di Perancis, Le Corbusier membuat kategori mebel menjadi tiga, yaitu kursi, meja, rak, dan selanjutnya ia mendesain produk-produk massal untuk interior.<sup>133</sup> Walaupun bersifat individual, hasil desain kursinya menunjukkan karakter *anonymous* yang telah mengisi sebagian besar desain pada abad ke-20, jadi cenderung seperti 'alat' atau benda pakai dibandingkan sebagai karya seni. Pengaruhnya pada desain menjadi sangat penting, sehingga telah mengalihkan penekanan dari bentuk-bentuk dekoratif dan kemudian kembali pada bentuk dasar yang lebih sederhana, agar kepentingan komersial di pasar global dapat terpenuhi. Le Corbusier sebagai arsitek dan desainer mebel telah memulai mendesain mebel yang memiliki standar universal. Karya desain mebelnya dapat digunakan untuk di semua jenis rumah,<sup>134</sup> sehingga desain bersifat universal, praktis, sederhana, dan fleksibel.

Seorang politikus bernama Friedrich Naumann pernah mengatakan bahwa sejak adanya keinginan mereproduksi desain secara mekanis, maka estetika baru harus ditemukan melalui pendekatan masalah industri yang melibatkan kriawan, seniman, produsen, dan

---

<sup>132</sup> Heskett, *op. cit.*, p. 85; dan lihat Julier, *op. cit.*, p. 24,25.

<sup>133</sup> Schaefer, *op. cit.*, p. 292, 293.

<sup>134</sup> *Ibid.*

salesman dalam kegiatan industri. Dalam konteks seni, diungkapkan bahwa seni yang belum sempurna ini harus disempurnakan, dan mesin harus diberi roh, serta dipakai sebagai pendidik cita rasa.<sup>135</sup> Dengan demikian desain mebel modern yang dibuat memiliki kualitas inovatif.

Kualitas yang berorientasi pada inovasi (sesuatu yang baru) itu seringkali dicari oleh desainer dan kritikus mebel modern. Desakan pada bentuk-bentuk yang tidak memiliki orientasi pada gaya masa lalu telah menandai awal dari gerakan modern. Tampaknya banyak alasan untuk memaksakan inovasi desain dan teknologi pada Era Modern yang memiliki sifat unik, yang tercermin pada desain mebel di tengah aktivitas hidup kita di zaman modern yang kian kompetitif.

Dalam kajian desain mebel modern ini, seni menjadi penting untuk dipandang sebagai produk sosial.<sup>136</sup> Seni dalam pengertian desain tersebut dapat ditafsirkan sebagai penjabaran dari pengalaman desainer pada zamannya. Jose Ortega y Gasset menganalogikan seni sebagai jendela dari sebuah taman. Seni sebagai media yang tembus pandang, sehingga kita dapat melihat hal-hal yang menarik dari tingkah laku manusia, ketika karya seni atau desain itu diproduksi.<sup>137</sup> Seni harus dapat diterapkan dalam pembuatan barang atau objek yang diolah dengan menggunakan mesin sehingga dapat menciptakan suatu gaya

---

<sup>135</sup> Heskett, *loc. cit.*

<sup>136</sup> Firth, *op. cit.*, p. 15, dan Wolff, *op. cit.*, p.1.

<sup>137</sup> *Ibid.*, p. 16.

pada zamannya.<sup>138</sup> Hal itu digerakkan oleh suatu kecenderungan global bahwa desain pada abad ke-20 harus memberikan kontribusi pada pengembangan ekonomi dunia. <sup>139</sup>

Oleh karena itu, gaya desain mebel modern yang mengacu pada kesederhanaan bentuk dan fungsi-fungsi praktis telah dijadikan tujuan utama dalam mendesain mebel-mebel modern. Hal itu hanya untuk melayani kepentingan aspek ekonomi semata. Bila terdapat unsur hias hanya berperan sebagai ‘tempelan’ yang melekat pada fungsi-fungsi praktisnya. Hal itu terjadi sejak ‘periode Eklektik’ pada abad ke-19 yang mengutamakan pandangan serba praktis, mementingkan kegunaan, dan penerapan ornamen atau ragam hias tidak lagi sebagai sesuatu yang dianggap perlu. Orang hanya menghasilkan karya seni ‘tiruan’ yang disesuaikan dengan permintaan si pemesan.<sup>140</sup> Pola pemikiran ‘meniru’ tersebut telah ‘menular’ hingga abad ke-20, terutama pada perkembangan desain mebel modern di Era Globalisasi.

Desain mebel modern sangat mendambakan kesederhanaan dan memuja fungsionalisme. Fungsionalisme dan proses industri sangat membutuhkan desain yang estetis serta desain mebel memiliki gaya tersendiri.<sup>141</sup> Gaya desain mebel modern tersebut tidak hanya berkembang di Eropa, tetapi menyebar ke seluruh dunia. Desain-desain

<sup>138</sup> Faulkner, *loc. cit.*

<sup>139</sup> *Ibid.*, p. 13.

<sup>140</sup> Djoko Soekiman, *op. cit.*, p. 244.

<sup>141</sup> Fiell, *op. cit.*, p. 7.

mebel modern yang lahir di Eropa tersebut ditiru dan dijadikan standar desain internasional.

Dengan demikian dapat disepakati bahwa karakteristik desain mebel modern didominasi oleh aspek fungsional, kesederhanaan, tanpa hiasan, praktis, dan harganya murah. Mebel diproduksi secara massal dengan memperhitungkan efisiensi. Desain mebel modern dibuat secara rasional dan universal.

Dari pelacakan jejak kedua gaya desain mebel tersebut dapat disepakati bahwa desain mebel Pramodern dan Modern mempunyai karakteristik desain yang berbeda. Perbedan karakteristik desain mebel tersebut dapat diamati dalam tabel 1, dalam bentuk tanda-tanda visual sebagai refleksi dari tuntutan kebutuhan manusia pada zamannya.

Tabel 1. Perbedaan Karakteristik Gaya Desain Mebel Pramodern dan Modern dalam Bentuk Tanda-tanda Visual.

<b>Gaya Pramodern (klasik)</b>	<b>Gaya Modern (abad ke-20)</b>
1. Bentuk simbolis dan sakral	Bentuk abstrak dan praktis
2. Ornamental dan emosional	Fungsional dan rasional
3. Rumit, besar, dan berat	Sederhana, kecil, dan ringan
4. Paduan seni dan kerajinan	Paduan seni dan industri
5. Keterampilan tangan	Teknologi dan mesin
6. Orientasi pada penguasa	Orientasi pada pasar
7. Dibuat khusus, tidak massal	Dibuat massal
8. Harga mahal	Harga murah















## **BAB III**

### **DESAIN MEBEL MODERN DI ERA GLOBALISASI**

Ada dua alasan penulis memilih Era Globalisasi sebagai pendekatan kontekstual. Pertama, globalisasi dilihat sebagai upaya memperkaya gaya hidup,<sup>1</sup> yang diwujudkan dalam bentuk desain. Kedua, globalisasi sebagai suatu strategi budaya industri yang menghasilkan produk mebel modern.

Pada umumnya pemahaman tentang globalisasi selalu dikonotasikan sebagai dunia yang bersatu secara politik dan berdampak pada sektor ekonomi. Padahal jika kita kaji lebih menukik pada persoalan budaya global, maka globalisasi mempunyai pengertian yang sangat luas, menyangkut seluruh aspek kehidupan semua bangsa di dunia. Akan tetapi, menurut Hadi Soesastro, Direktur Eksekutif dari *Centre for Strategic and International Studies* mengatakan bahwa globalisasi telah menjadi sesuatu yang menakutkan.<sup>2</sup> Sementara ini, ada ketakutan akan kekuatan globalisasi yang tidak dapat dibendung dan merugikan. Secara tak disadari, sesungguhnya globalisasi hanya dijadikan kambing hitam untuk menutupi ketidakmampuan para pengambil keputusan dalam mengatasi

---

<sup>1</sup> Bondan Winarno."Tongkrongan Global, Paradigma Lokal," dalam surat kabar *Kompas*, 28 Juni 2000, p. 67.

<sup>2</sup> Hadi Soesastro."Setelah Muncul Globophobia, Harus Bagaimana Hadapi Globalisasi?," dalam surat kabar *Kompas*, 28 Juni 2000, p. 32.

berbagai persoalan yang dihadapi masyarakat. Hal itu tidak saja terjadi di negara berkembang seperti Indonesia, tetapi juga di negara industri maju.<sup>3</sup>

Kebijakan globalisasi yang ada hanya datang dari pemerintah untuk kepentingan politis semata, yaitu sebagai upaya untuk melegitimasi kekuasaannya. Juga sebagai upaya untuk mendapatkan modal dari negara maju, sehingga usaha produktif hanya diukur dari aspek keuntungan yang berlimpah. Masyarakat hanya menjadi penonton yang tentunya tidak turut serta dalam meningkatkan produktivitas serta membangun kreativitasnya. Oleh sebab itu, di Indonesia telah terjadi kesenjangan antara peran desainer mebel modern dengan tuntutan pemenuhan nilai tambah di tengah pasar global. Fakta yang ada di Indonesia membuktikan desainer mebel hanya diberi peran sebagai ‘tukang gambar’ yang tidak kreatif karena hanya meniru dan memenuhi semua kehendak konsumennya (gambar 17).

Oleh karena itu, dalam konteks kajian desain mebel modern, globalisasi dapat ditafsirkan sebagai strategi kebudayaan,<sup>4</sup> yang mengacu pada tatanan hidup manusia agar tetap *survive*. Strategi kebudayaan pada Era Globalisasi tersebut diterjemahkan menjadi strategi budaya industri yang mendewakan alam pikiran fungsional.<sup>5</sup> Alam pikiran tersebut tidak terpesona lagi dengan alam pikiran mitis yang dikepung oleh kekuatan gaib

<sup>3</sup> *Ibid.*

<sup>4</sup> Ada tiga tahap dalam menentukan Strategi Kebudayaan yaitu mulai dari tahap alam pikiran mitis, alam pikiran ontologis, dan pemikiran fungsional, dalam van Peursen. *Strategi Kebudayaan*. Diindonesiakan oleh Dick Hartoko. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 1976, p. 18,19.

<sup>5</sup> *Ibid.*

di sekitarnya, atau alam pikiran ontologis yang ingin meneliti segala sesuatu yang ada lingkungannya.<sup>6</sup> Intinya pemikiran fungsional tidak dapat berdiri sendiri, fungsi selalu mempunyai hubungan, pertautan dan relasi dengan aspek lainnya.



Gambar 17. Desainer adalah ‘tukang gambar’ yang berusaha memenuhi semua permintaan konsumennya. Atas: ‘Tukang gambar’ sedang membuat tiruan desain mebel ekspor. Bawah: Area mesin produksi dijadikan pedoman pembuatan gambar kerja produksi. (Foto: Dokumentasi PT. Bumi Indah Raya Tangerang, 1990).

---

<sup>6</sup> *Ibid.*

Alam pikiran manusia selalu terkandung aspek-aspek fungsional yang berusaha untuk menjelaskan berbagai fenomena modern.<sup>7</sup> Desain sebagai bagian dari fenomena budaya industri modern berperan dalam menciptakan sejumlah fungsi.<sup>8</sup> Oleh karena itu, pada kajian ini, kata fungsional ditujukan hanya untuk kebudayaan modern.

Indonesia sebagai sebuah negara berkembang tidak dapat menghindar dari tatanan budaya global yang modern. Indonesia sudah menjadi salah satu komponen dari ‘mesin’ globalisasi. Masuknya arus globalisasi tersebut terbukti dari keikutsertaan Indonesia dalam AFTA 2003<sup>9</sup> dan kesepakatan APEC (gambar 18) agar dapat berbaur dalam perdagangan bebas dunia pada tahun 2020<sup>10</sup> untuk kawasan Asia. Indonesia akan berpartisipasi aktif dalam arus pasar global yang sangat kompetitif dan bebas. Untuk mengantisipasi hal tersebut, banyak kebijakan pemerintah diarahkan ke pasar global. Salah satu yang menarik adalah program industrialisasi yang melibatkan unsur desain.

Dalam konteks penelitian ini, desain mebel modern menjadi sasaran untuk dijadikan kasus. Hal itu disebabkan oleh fenomena yang berkembang di masyarakat, yang mengindikasikan bahwa telah terjadi

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 85.

<sup>8</sup> Victor Papanek. *Design for The Real World: Human Ecology and Social Change*. London: Thames and Hudson, 1983, p. 6.

<sup>9</sup> AFTA (*Asean Free Trade Area*) merupakan salah satu akibat dari dua fenomena yang berkembang yaitu globalisasi dan regionalisasi, periksa Siti Farzani Goenawan.”AFTA, Deregulasi Sektor Ritel Juli 1992 dan Kaitannya dengan Tata Niaga Batik,” dalam *Jurnal Ekonomi* Universitas Tarumanagara Jakarta, Tahun II Januari 1997, p.2,3.

<sup>10</sup> Periksa *BaliNews*, Volume XXVIII, Juni 1996; juga dalam surat kabar *Kompas*, 27 Nopember 1997, p. 1. APEC (*Asia Pacific Economic Cooperation*) yang beranggotakan 18 negara termasuk Indonesia.

suatu gejala kontradiktif antara peranan desain dengan upaya peningkatan daya saing global.

Kenyataan yang muncul di masyarakat adalah kehadiran desain mebel modern cenderung meniru desain-desain dari para pembeli asing. Mengapa kita cenderung meniru desain-desain dari pembeli asing? Uniknya, mengapa semua bentuk dibuat sama, serupa, massal, sederhana, praktis, dan harganya murah? Bagaimana hal itu bisa terjadi? Ketiga pertanyaan tersebut menjadi ‘misteri’ yang harus dicari jawabannya dalam proses globalisasi di Indonesia.



Gambar 18. Keikutsertaan Indonesia dalam APEC dibuktikan dengan kehadiran Presiden Republik Indonesia Soeharto (1966-1998) pada tanggal 26 November 1997 di Vancouver, Kanada. Artinya, Indonesia telah sepakat untuk memasuki pasar bebas dunia yang sangat kompetitif. (Foto: Surat kabar *Kompas*, 1997).

## A. Fenomena Budaya Industri dan Proses Globalisasi

Globalisasi sebagai strategi budaya industri telah dijadikan tulang punggung perekonomian. Globalisasi adalah alat imperialisme gaya baru.<sup>11</sup> Gagasan globalisasi dan pasar bebas pada hakekatnya adalah bentuk baru dari perkembangan kapitalisme.<sup>12</sup> Globalisasi dan pasar bebas sudah hampir dipastikan akan menghasilkan penghisapan dan penindasan,<sup>13</sup> terutama terhadap negara-negara terbelakang yang pernah menjadi negara jajahan bangsa Barat.<sup>14</sup> Indonesia sebagai bekas negara jajahan, telah terkena imbas globalisasi dan kompetisi pasar bebas. Imperialisme dan kolonialisme gaya baru tersebut telah merasuk dalam tatanan budaya industri di Indonesia yang cenderung menganut pola kapitalisme.

Hal itu dapat kita amati dari kondisi Indonesia pada tahun 1983. Dalam kancah perdagangan global, Indonesia mulai terpuruk akibat merosotnya harga minyak bumi di pasaran dunia, maka pemasukan uang negara yang semula mengandalkan penjualan minyak bumi dan gas menjadi sangat kecil. Mau tidak mau pemerintah mencari sumber pendapatan negara dari sektor non-migas.<sup>15</sup>

---

<sup>11</sup> Periksa Imam Yudotomo dalam Ade Ma'ruf dan Anas Syahrul Alimi, ed. *Shaping Global; Jawaban Kaum Sosialis Demokrat atas Neoliberalisme*. Kumpulan tulisan dalam International Conference 17<sup>th</sup>-18<sup>th</sup> of June 1998, Willy Brant Haus, Berlin. Yogyakarta: Penerbit Jendela, 2000, p. vii.

<sup>12</sup> *Ibid.*

<sup>13</sup> *Ibid.*, p. viii.

<sup>14</sup> Robert L. Heilbroner. *Terbentuknya Masyarakat Ekonomi*. Penerjemah Sutan Dianjung. Jakarta: Ghalia Indonesia, 1982, p. 292-295.

<sup>15</sup> R.M. Soedarsono. *Dampak Pariwisata terhadap Perkembangan Seni di Indonesia*, 26 Juli 1986, *op. cit.*, p. 1.

Hal tersebut telah membawa pengaruh terhadap gejolak perekonomian di Indonesia, sehingga pemerintah mengambil langkah dan kebijakan yang mengacu pada konsep industrialisasi, seperti yang diungkapkan oleh Radius Prawiro, bahwa ketika sektor perminyakan menurun pada permulaan tahun 1980-an, Indonesia perlu memikirkan kembali model pembangunannya.<sup>16</sup> Reinhard Bendix merumuskan pembangunan sebagai perubahan-perubahan yang terjadi pada industrialisasi dan modernisasi. Industrialisasi adalah perubahan-perubahan ekonomi yang ditumbuhkan oleh teknologi dan pertumbuhan yang terus-menerus dari pemanfaatan ilmu.

Modernisasi sebagai akibat industrialisasi merupakan semua perubahan sosial-politik yang mengikuti industrialisasi dari banyak negara yang berlatar belakang kebudayaan Barat. Oleh sebab itu, modernisasi biasanya diasosiasikan dengan perubahan yang dibawa dari luar.<sup>17</sup> Kemudian konsep pembangunan yang berkait dengan industrialisasi dan modernisasi tersebut dipakai untuk menerangkan perbaikan-perbaikan manusia dan masyarakat, entah untuk peningkatan ekonomi atau tidak.<sup>18</sup>

Proses pembangunan di Indonesia pada tahun 1980-an menghadapi persoalan yang serius akibat menurunnya harga minyak dan nilai dolar. Dalam kasus ini pemerintah telah membuka strategi peningkatan ekspor

<sup>16</sup> Radius Prawiro. *Pergulatan Indonesia Membangun Ekonomi; Pragmatisme dalam Aksi*, 1998, *op. cit.*, p. 363.

<sup>17</sup> Reinhard Bendix. *Nation-Building and Citizenship; Studies of Our Changing Social Order*. New York:L John Willey and sons, 1969, p. 5, seperti yang dikaji dalam Albert Widjaja. *Budaya Politik dan Pembangunan Ekonomi*. Jakarta: LP3ES, 1982, p. 11.

<sup>18</sup> Albert, *op. cit.*, p. 12.

nonmigas untuk mengurangi ketergantungan pada minyak. Salah satu yang paling sukses adalah kebijakan untuk mengubah orientasi perindustrian dari industri substitusi impor ke industri yang berorientasi ekspor.<sup>19</sup> Keberhasilan ini bergulir sampai tahun 1998, kemudian terpuruk kembali dengan terjadinya krisis moneter yang berdampak pada perubahan kepemimpinan nasional.

Pada tahun 1980-an itu, para perancang kebijakan ekonomi Indonesia merespons dengan sebuah paradigma baru untuk pembangunan ekonomi yang berorientasi ke luar dan lebih cenderung pada pasar, berorientasi pada ekspor,<sup>20</sup> dan investasi asing digerakkan untuk membawa devisa ke dalam negeri. Usaha pembangunan industri dan pola pasar bebas menjadi prioritas utama, kemudian dituangkan dalam program Repelita V hingga VII.

Pembangunan perekonomian Indonesia sejak Repelita I pada tahun 1969 telah mengikuti pola ekonomi pasar, yang diimplementasikan secara konkret pada Repelita V, dan menitikberatkan sektor perindustrian untuk meningkatkan ekspor.<sup>21</sup>

Pola tersebut membuka peluang kepada usaha swasta sebesar-besarnya dengan cara memberikan kebijakan, iklim dan

<sup>19</sup> Frans Husken, et al., ed. *Indonesia Di Bawah Orde Baru*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia dan KITLV, 1997, p. 83.

<sup>20</sup> *Ibid.*, p. 377.

<sup>21</sup> Husken, *op. cit.*, p. 82.

kemudahan agar usaha dapat berkembang secara cepat, sehingga meningkatkan pendapatan negara.

Konsep industrialisasi di Indonesia yang pernah dituangkan dalam Rencana Pembangunan Lima Tahun Keenam, 1994/1995 hingga 1998/1999, tercantum pengertian bahwa industrialisasi pada hakikatnya adalah pembangunan suatu sistem yang mempunyai daya hidup dan mampu berkembang secara mandiri serta mengakar pada struktur ekonomi dan struktur masyarakat.

Pengertian industri adalah suatu kegiatan ekonomi yang melakukan kegiatan mengubah suatu barang dasar secara mekanis atau dengan tangan sehingga menjadi barang jadi yang semula kurang nilainya menjadi lebih tinggi nilainya, dan bersifat lebih dekat dengan pemakai akhir.<sup>22</sup> Industri dapat pula dikatakan sebagai tempat terpadunya unsur teknologi dan unsur ekonomi. Industri yang kuat dan maju hanya akan terwujud bila dilandaskan pada kemampuan teknologi yang kuat serta sistem ekonomi yang andal. Industri yang tidak didukung oleh kemampuan teknologi yang memadai akan segera menjadi industri yang usang dan ketinggalan zaman.<sup>23</sup>

Salah satu strategi budaya industri yang dicanangkan pemerintah Indonesia adalah meningkatkan industri pengolahan kayu dan rotan menjadi produk mebel untuk tujuan ekspor. Tetapi perlu disadari bersama

---

<sup>22</sup> Bagian Statistik Industri Besar dan Sedang. *Ringkasan Eksekutif Industri Besar dan Sedang*. Jakarta: Badan Pusat Statistik, 1997, p.1.

bahwa persaingan di Era Globalisasi merupakan kompetisi pasar bebas yang sangat memerlukan strategi dalam menghadapinya.

Dalam hal ini, Theodore Levitt dalam bukunya *The Globalization Markets* mengungkapkan bahwa teknologi yang menjadi penyebab tunggal terjadinya globalisasi pasar. Di dalam menghadapi persaingan bebas, teknologi mampu menciptakan produk baru yang dibutuhkan manusia agar lebih cepat, mudah, dan murah.<sup>24</sup> Teknologi telah menjadikan komunikasi dan transportasi menjadi serba mudah dan lebih dari itu menjadi serba murah, yang pada gilirannya mampu mengurangi atau menghapuskan batas-batas wilayah suatu negara.<sup>25</sup>

Tampaknya teknologi telah dijadikan andalan untuk membangkitkan ekonomi, sedangkan desain hanya dijadikan perangkat kecil dari teknologi industri. Hal tersebut dapat dilihat dari unsur-unsur budaya industri yang berorientasi pada gejolak kapitalisme, yang condong pada upaya peningkatan produktivitas dengan ditunjang oleh pengadaan modal yang kuat untuk melahirkan produk-produk fungsional, praktis, masinal, massal, dan universal (gambar 19).

Pendorong globalisasi yang berpengaruh terhadap desain mebel modern adalah homogenitas kebutuhan konsumen, teknologi, sistem distribusi, efisiensi, dan promosi global. Semakin banyak segmen pasar

<sup>23</sup> Republik Indonesia. *Rencana Pembangunan Lima Tahun Keenam 1994/1995-1998/1999*, Buku III. Jakarta: Sekretariat Kabinet RI, p. 17.

<sup>24</sup> Cepat, murah, dan mudah merupakan tuntutan kebutuhan konsumen di Era Globalisasi, dalam Suwarno dan Lukia Zuraida. *Manajemen Pemasaran Global*. Yogyakarta:UPP AMP YKPN, 1987, p. 2.

yang memiliki kebutuhan, selera, dan perilaku konsumen yang sama yang dijumpai hampir di semua negara.<sup>26</sup> Derasnya pembangunan ekonomi dan modernisasi menjadi pemicu homogenisasi selera di seluruh penjuru dunia.<sup>27</sup> Teknologi telah memainkan peranan penting dalam menciptakan produk baru. Desain bervariasi bentuknya dan harga murah merupakan realitas yang berkembang di Era Globalisasi.



Gambar 19. Industri mebel modern di Indonesia telah menggunakan mesin-mesin produksi dengan teknologi modern untuk meningkatkan kapasitas produksinya. (Foto: Dokumentasi PT. Bumi Indah Raya Tangerang, 1990).

---

<sup>25</sup> *Ibid.*

<sup>26</sup> *Ibid.*, p. 4.

<sup>27</sup> *Ibid.*, p. 5.

Tak dapat dipungkiri lagi bahwa budaya industri dalam proses globalisasi di Indonesia telah membuka ‘jendela’ bagi budaya asing yang masuk melalui jaringan komunikasi. Bahkan memberi pengaruh terhadap pertumbuhan pembangunan yang telah menggerakkan industrialisasi sebagai langkah menuju modernisasi.<sup>28</sup>

Menurut Radius Prawiro, ada banyak faktor eksternal yang mempengaruhi Indonesia dalam mempertimbangkan kebijakan-kebijakannya, terutama faktor pasar.<sup>29</sup> Pasar-pasar utama untuk ekspor adalah Amerika, Eropa, Australia, Jepang, hingga Korea Selatan, yang kemudian mempengaruhi budaya industri di Indonesia. Perubahan konsep pembangunan nasional yang semula berorientasi pada sektor migas beralih pada sektor nonmigas yang memanfaatkan sumber daya alam, terutama hutan, dan sumber daya manusia sebagai alat produksi. Konsep kapitalisme industri yang menonjolkan kebebasan perusahaan ekonomis perseorangan mulai dilaksanakan dalam jalur pembangunan nasional, mengikuti irama ekonomi kapitalis abad ke-20 yang menggabungkan kaum industri dengan para bankir.

Jeffrey A. Winters mengungkapkan bahwa dampak dari jatuhnya harga minyak memberikan mobilitas modal lebih luas dan lebih cepat. Sikap tanggap negara terhadap pihak-pihak yang mengendalikan modal

---

<sup>28</sup> Dalam konteks ini, modernisasi adalah suatu usaha untuk hidup sesuai dengan zaman dan konstelasi dunia sekarang, walaupun harus merubah sikap mentalnya yang

swasta meningkat dengan cepat, dan kebijakan ekonomi negara itu mengalami pergeseran kembali secara jelas kepada peluang yang lebih didasarkan pada pasar.<sup>30</sup> Sistem pasar merupakan tatanan dan cara kerja para pelaku ekonomi, yang terbukti efisien dalam alokasi sumber daya ekonomi untuk produksi dan konsumsi.<sup>31</sup>

Secara tak langsung kondisi tersebut berpengaruh terhadap tatanan sosial-budaya, dan salah satunya adalah budaya industri yang berpengaruh besar terhadap karakteristik desain mebel modern, sebagai karya seni terpakai (*applied art*). Dengan lahirnya paradigma baru tersebut, maka beberapa negara industri maju mulai menoleh Indonesia, bukan terhadap keunggulan desain mebelnya, tetapi pada pola pasar bebas yang mulai dibuka, potensi bahan baku, dan sumber daya manusia yang murah, sehingga diharapkan harga produk pun menjadi lebih murah. Aspek-aspek tersebut yang kemudian dijadikan keunggulan kompetitif. Kondisi itu telah mendorong industri mebel modern untuk mengembangkan produktivitasnya secara optimal.

Desain-desain mebel dari para pembeli luar negeri mulai bermunculan. Desain-desain tersebut pada umumnya disediakan sendiri oleh para pengusaha asing karena mereka mengetahui secara tepat selera

agraris, yang berbeda dengan masyarakat industri maju; periksa Koentjaraningrat. *Kebudayaan Mentalitet, dan Pembangunan*. Jakarta: PT. Gramedia, 1974, p. 133.

<sup>29</sup> Radius Prawiro, *loc. cit.*

<sup>30</sup> Perika Jeffrey A. Winters. *Power in Motion: Modal Berpindah, Modal Berkuasa ; Mobilitas Investasi dan Politik di Indonesia*, Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1999, pp. xvii dan 209.

<sup>31</sup> Sirajuddin Ahmad, "Sistem Ekonomi Indonesia," dalam majalah *Gatra*, 12 Juli 1997, p. 124.

konsumen di daerah asalnya,<sup>32</sup> terutama dari negara-negara industri maju seperti Amerika, Jepang, Korea Selatan, dan beberapa negara di Eropa Barat yang berlomba untuk memesan produk dari Indonesia. Bahkan mereka melakukan mobilitas investasi, modal mulai berkuasa,<sup>33</sup> untuk membangun industri-industri mebel di Indonesia.<sup>34</sup>

Pertumbuhan ini, secara politik dan ekonomi merupakan kemajuan, karena pihak asing, terutama negara-negara maju, mulai menoleh pada produk-produk industri Indonesia untuk dikirim ke negara mereka, termasuk seni kerajinan mebel ukir Jepara. Menurut S.P. Gustami, sejak zaman kolonial transaksi perdagangan telah berlangsung lama, namun terbatas pada industri seni kerajinan rakyat,<sup>35</sup> dan perdagangan hasil bumi. Kehadiran para pembeli dengan berbagai pesanannya itu, telah mempengaruhi pada kebijakan-kebijakan pemerintah terhadap industri yang akhirnya berdampak pada perkembangan desain produk, termasuk desain mebel modern. Jadi desain mebel modern yang tumbuh dan berkembang di Indonesia karena dipengaruhi pergerakan budaya asing yang masuk ke Indonesia melalui jalur perdagangan internasional.

---

<sup>32</sup> Periksa S.P.Gustami, "Industri Seni Kerajinan Mebel Ukir Japara; Kelangsungan dan Perubahannya," dalam *Pidato Pengukuhan Jabatan Guru Besar* pada Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 29 Novenmber 1997, p. 21.

<sup>33</sup> Periksa Winters, *loc. cit.*

<sup>34</sup> Berita tentang "Membanjir, Peminat Industri Mebel," dalam surat kabar *Kompas*, 2 Maret 1990.

<sup>35</sup> Gustami, *loc. cit.*

## B. Desain Mebel Modern dan Strategi Budaya Industri

Alvin Toffler membagi sejarah budaya manusia menjadi tiga gelombang.<sup>36</sup> Dalam kajian ini, penulis memilih model masyarakat Gelombang Kedua yaitu masyarakat industri yang sangat efisien dan cenderung memberi kesan ‘manusia-ekonomi’ yang rakus, yang baru dilahirkan oleh *Renaissance* di Eropa. Masyarakat Gelombang Kedua ini berbudaya produksi massa, konsumsi massa. Masyarakatnya mulai memisahkan produsen dari konsumen, dan pasar adalah tempat produsen bertemu dengan konsumen.<sup>37</sup>

Model yang dipakai di Indonesia adalah model masyarakat Gelombang Kedua dari masyarakat industri maju yang berkembang di Eropa. Akan tetapi, perlu dicermati bahwa sejak awal masyarakat Eropa telah menyambut industrialisasi dengan berbagai perubahan sosial, ekonomi, serta sikap pandang. Teknik dan proses kerajinan yang berbasis tradisi telah disesuaikan serta dikembangkan secara luas untuk membuat barang-barang dalam jumlah yang besar dengan sistem produksi massal.<sup>38</sup>

Berbeda dengan kondisi di Indonesia. Perubahan sosial, ekonomi, serta sikap pandang nyaris tak berubah karena secara budaya, bangsa Indonesia dikenal sebagai masyarakat petani (agraris) dan nelayan yang hidup dari alam, bahkan bersatu dengan alam, berarti masyarakat

<sup>36</sup> Gelombang Pertama (8000 SM-1500), Gelombang Kedua (1500-1970), dan Gelombang Ketiga (1970-2000), lihat Iskandar Alisjahbana. “Evolusi Pembaruan Budidaya Masyarakat Terbuka Global,” dalam surat kabar *Kompas*, 1 Januari 2000, p. 29.

<sup>37</sup> *Ibid.*

Indonesia masih berada pada posisi masyarakat model Gelombang Pertama.<sup>39</sup> Masyarakat industri cenderung menguasai alam, bahkan merusak dan menjarah kekayaan alam. Sumber daya alam dijadikan energi yang harus dieksplorasi menjadi komoditas, menjadi produk, kemudian menjadi uang yang berlimpah, agar hidup tetap terjaga (*survive*). Artinya kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi landasan utama dalam upaya menguras kekayaan alam tersebut tanpa memperhatikan kondisi sosial-budaya yang berkembang.

Seni atau desain sebagai produk sosial-budaya, juga media penyelaras terabaikan peranannya. Seharusnya keseimbangan dalam strategi budaya industri tersebut didukung oleh tiga kelompok keilmuan (tritunggal keilmuan) yang saling berinteraksi antara ilmu pengetahuan, seni, dan teknologi.<sup>40</sup> Tritunggal keilmuan itu disingkat menjadi ‘ipstek’, bukan ‘iptek’ seperti yang sekarang dipahami masyarakat dan pemerintah. Ipstek dapat dijadikan alat pendukung dalam menciptakan karya seni atau desain.

M.T. Zen berpendapat bahwa keindahan dicari manusia melalui seni, baik seni sastra, seni rupa, seni bangunan, ataupun musik dan lainnya, karena antara kebenaran ilmiah dan keindahan ada kaitan langsung dan

<sup>38</sup> Dalam John Heskett, *Industrial Design*. London: Thames and Hudson Ltd., 1990, p. 50; Agus Sachari (editor). *Paradigma Desain Indonesia*. Jakarta: CV. Rajawali, 1986, p. 51.

<sup>39</sup> Iskandar Alisjahbana, *loc. cit.*

<sup>40</sup> Eddy Supriyatna Marizar. “Institut Seni Indonesia (ISI); Proyek Pendidikan Tritunggal Keilmuan,” dalam surat kabar *Kedaulatan Rakyat*, 23 Juli 1984, p. 6.

erat.<sup>41</sup> Lebih lanjut Zen mengungkapkan bahwa sains membawa manusia ke pengertian lebih dalam tentang alam semesta, namun seni membawa manusia mendekap keindahan, bersifat membebaskan, memerdekaakan manusia dari kungkungan kehidupan sehari-hari yang dapat dirasakan sebagai beban.<sup>42</sup>

Dengan demikian menjadi jelas bahwa antara sains, teknologi, dan seni merupakan jaringan tritunggal keilmuan, karena sains teoretik maupun sains terapan berupa teknologi hanya berusaha mencari tahu dan merangkum fakta-fakta alam, merekam instrumen-instrumen konkret, serta berusaha memecahkan fenomena alam semesta. Seni lebih menukik pada persoalan mencari keteraturan, keselarasan, keseimbangan dalam alam semesta melalui gelombang elektromagnetik lewat pengalaman, intuisi, dan persepsi manusia, sehingga ekspresi keindahan dalam suatu karya seni atau desain merupakan bentuk utuh yang tak pernah luput dari rumpun nilai estetik.<sup>43</sup> Desain mebel modern mempunyai potensi untuk memanfaatkan jaringan terpadu antara sains, seni, dan teknologi sebagai kendali kreativitas dalam pengembangan strategi budaya industri.

Dalam hal ini, desain mebel modern sebagai produk budaya industri dapat berperan aktif secara strategis. Manakala kehadiran desain dalam

<sup>41</sup> "Simposium Seni Rupa dan Teknologi," berita dalam surat kabar *Kompas*, 5 September 1983.

<sup>42</sup> *Ibid.*

<sup>43</sup> Uraian tersebut merupakan kajian dari berbagai bahan acuan lain dari Iskandar Alisjahbana. *Teknologi dan Perkembangan*. Jakarta: Yayasan Idayu, 1980; juga The Liang Gie. *Garis Besar Estetika; Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Supersukses, 1983; juga dikutip dari Eddy, *loc. cit.*

industrialisasi diberikan porsi sesuai dengan posisinya sebagai titik awal dalam proses perencanaan produksi, yang tertuang dalam bentuk gambar-gambar.<sup>44</sup> Produksi bukan lagi untuk nilai guna tetapi demi nilai tukar. Pada Era Globalisasi, semua hal harus dikonsumsi, tanpa batas; seolah orang diberikan kebebasan untuk memilih apa yang perlu dan apa yang tidak perlu dibeli dan dimaknai.<sup>45</sup>

Dalam konteks ekonomi modern, konsumen adalah ‘raja’ yang bersedia membeli hasil keringat pekerja, berupa produk atau benda pakai lainnya dengan menambahkan nilai-lebih sebagai nilai keuntungan bagi kaum kapitalis. Bila dikaji dari sudut pandang budaya, konsumen adalah pembeli nilai-guna, dan secara manusiawi, mereka juga membeli nilai-simbolik atau ‘citra’ yang dibawa oleh produk hasil kreativitas pekerja, bahkan citra tersebut melekat pada produk yang dibeli. Akan tetapi dalam logika kapitalisme masih ada kecederungan bahwa nilai-kreatif dan nilai-simbolik tidak dihargai sebagai nilai-lebih. Nilai-kreatif dan nilai-simbolik hanya ada dalam karya seni murni (*pure art*) seperti seni lukis, dan bukan bagian dari kapitalisme industri yang menggunakan mesin sebagai alat produksi.

Freddy Yuliharto dalam bukunya *Gejolak Kapitalisme* mengungkapkan bahwa desain adalah hasil cipta rasa yang tidak dapat dimekanisasi, karena bidang tersebut berorientasi pada intuisi atau

---

<sup>44</sup> Periksa Indriyo Gitosudarmo. *Sistem Perencanaan dan Pengendalian Produksi*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Gadjah Mada, 1982, p. 47.

penciptaan secara manusiawi (seni), sehingga desainer mempunyai tempat di negara-negara kapitalis.<sup>46</sup> Akan tetapi, di Indonesia sebagai negara berkembang masih belum dapat memberikan peluang pada desainer untuk berperan aktif dalam meningkatkan nilai tambah, baik berupa nilai pakai maupun nilai lebih.

Anthony Brewer dalam kajian kritis *Das Kapital* menyatakan bahwa nilai adalah nilai-pakai atau nilai-guna, suatu kapasitas pemuas keinginan dan nilai-tukar, barang dapat ditukar dengan barang lainnya, nilai pakai dalam prasyarat bagi nilai tukar, tetapi tidak menentukan seberapa besar; nilai komoditi adalah waktu yang dibutuhkan secara sosial untuk memproduksi komoditi itu; nilai dalam arti ini mengutamakan dan secara tidak langsung menentukan nilai-tukar (harga) berupa komoditi uang.<sup>47</sup> Nilai guna atau nilai pakai dalam desain mebel modern berkaitan dengan fungsionalisme yang melahirkan bentuk-bentuk sederhana dan praktis, bahkan bentuk dibuat universal.

Segala macam benda didesain agar dapat dengan mudah dibawa-bawa atau *dicangking* (gambar 20). Para pedagang memimpikan untuk dapat memiliki benda-benda yang ringan, mudah, dan murah, serta

<sup>45</sup> Harry Wibowo. "Produksi Makna, Konsumsi Massal," dalam majalah *Prisma* Januari 1993, p.2.

<sup>46</sup> Freddy Yuliharto, *Gejolak Kapitalisme*. Jakarta: Golden Terayon Press, 1986, p. 85.

<sup>47</sup> Anthony Brewer. *Kajian Kritis Das Kapital Karl Marx*, penterjemah Joebar Ajoeb. Jakarta: Teplok Press, 1999, p. 301-302.

menguntungkan.<sup>48</sup> Mimpi para pedagang tersebut telah menjadi kenyataan, karena hampir semua produk mebel modern di Era Globalisasi cenderung memiliki karakteristik sesuai harapan para pedagang. Tentunya bukan hanya pedagang, tetapi konsumen modern mempunyai keinginan yang sama dan serupa. Ringan, mudah, murah, dan fungsional menjadi tuntutan kebutuhan konsumen modern. Selera desain mebel modern menjadi sama, seragam, dan serupa di seluruh dunia. Globalisasi budaya industri telah menciptakan bentuk-bentuk komoditi yang cenderung menghapus batas-batas selera.<sup>49</sup> Desain menjadi universal (gambar 21).

Realitas budaya global sulit untuk dihindari, karena seluruh negara di dunia telah membentuk diri menjadi satu kesatuan yang saling berhubungan dan bertautan, serta saling berpengaruh. Oleh sebab itu, alam pemikiran fungsional yang mendewakan kemudahan, kenyamanan, kepraktisan, kesederhanaan bentuk, dan efisiensi sudah terpola menjadi suatu ideologi dalam pertumbuhan desain mebel modern di Era Globalisasi.

Realitas fungsional tersebut tercermin dalam desain-desain mebel modern yang berada di lingkungan kita (gambar 22). Mulai dari dalam rumah kita hingga di dalam gedung pencakar langit, desain mebel modern

<sup>48</sup> Jacques Attali. *Milennium Ketiga; Yang Menang, Yang Kalah dalam Tata Dunia Mendatang*. Diterjemahkan dari bahasa Perancis oleh Leita Conners dan Nathan Gardels. Alih bahasa dari bahasa Inggris oleh Emmy Nor Hariati. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1997, p.84,85.

<sup>49</sup> Robert Dunn. "Pascamodernisme: Populisme, Budaya Massa dan Garda Depan," dalam majalah *Prisma*, Januari 1993, p. 41.

telah menjadi 'raja' di Era Globalisasi. Mimpi para pedagang untuk mendapatkan keuntungan sudah menjadi kenyataan. Masyarakat konsumen modern yang ingin serba praktis, serba mudah, serba murah sudah terpenuhi. Walaupun di sisi lain, dapat kita amati desain-desain mebel modern yang mendewakan fungsi tersebut tampil dengan estetika yang kering, tanpa hiasan, tanpa makna, tetapi memiliki kekuatan nilai guna, nilai pakai, atau nilai fungsi (gambar 23).



Gambar 20. Kemasan untuk mebel modern dibuat ringkas dan padat untuk mempermudah pengangkutan dan distribusi. Volume barang menjadi lebih banyak terisi dalam kontainer. (Foto: Dokumentasi PT. Bumi Indah Raya Tangerang, 2000).



Gambar 21. Selera desain mebel modern menjadi sama, seragam, dan serupa di seluruh dunia. Pada Era Globalisasi desain mebel dibuat dengan standar universal dari budaya Barat. (Foto: Sinma Furnishings Sdn. Bhd., Malaysia 1992).



Gambar 22. Realitas fungsional tercermin dalam berbagai desain mebel modern yang berada di lingkungan kita. (Foto: Dokumentasi PT. Bumi Indah Raya Tangerang, 1990).



Gambar 23. Desain-desain mebel modern tampil dengan estetika yang kering, tanpa hiasan, tanpa makna, tetapi memiliki kekuatan nilai guna, nilai pakai, atau nilai fungsi yang sama dan seragam di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. (Foto: *South East Asia Furniture: Manufacturers and Exporters*, 1992).

Papanek memberi kesadaran pada kita bahwa desain adalah usaha intuitif yang dilakukan secara sadar untuk membuat tatanan yang mengandung arti.<sup>50</sup> Desain bukan hanya esensi nilai-guna, tetapi menukik pada persoalan nilai-tambah untuk menghasilkan nilai-lebih. Tampaknya dalam konteks budaya industri-kapitalis, nilai-estetika atau nilai-seni tidak dibutuhkan, karena dianggap tidak efisien dan menciptakan nilai biaya yang lebih tinggi dibandingkan desain yang polos, kering, dan seakan tanpa sentuhan seni (gambar 24).

Memang, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa desain-desain dibuat hanya untuk memenuhi tuntutan kebutuhan fungsional semata. Selain itu, dari sisi pedagang, desain hanya diperdaya untuk mencari keuntungan yang sebesar-besarnya. Unsur-unsur seni rupa sebagai elemen estetis yang memberikan makna dan citra bagi para pemakainya telah diabaikan. Esensi dari desain mebel modern hanya dilihat dari konsep ‘bentuk harus mengikuti fungsi,’ atau lebih dikenal dengan istilah *form follows function*.



Gambar 24. Dalam konteks budaya industri, nilai-estetika atau nilai-seni cenderung diabaikan. Hiasan dihilangkan karena dianggap tidak fungsional dan tidak efisien. Hal itu tercermin dalam desain kursi makan yang diproduksi di Indonesia. (Foto: Dokumentasi PT. Bumi Indah Raya Tangerang, 1990).

---

<sup>50</sup> Papanek, *op. cit.*, p. 4.

### C. Karakteristik Desain Mebel Modern di Era Globalisasi

Di dalam buku *World Furniture*, Herwin Schaefer menulis tentang *The Twentieth Century* yang telah merumuskan teori-teori desain mebel abad ke-20. Kajiannya memberikan gambaran bahwa desain mebel pada abad ke-20 cenderung mengacu pada ciri-ciri desain modern. Menurut Schaefer, desain mebel modern hanya memperhatikan bentuk esensialnya saja. Esensi dari desain tersebut yang melahirkan bentuk-bentuk menjadi sederhana, bentuk tidak mencerminkan simbol-simbol dan tidak menggunakan ornamen.<sup>51</sup> Orientasi desain mebel modern hanya untuk memenuhi tuntutan kebutuhan ekonomi dan teknologi.<sup>52</sup> Hal itu dilakukan karena ingin memberi nilai lebih yang maksimal dengan biaya produksi yang minimal, sehingga harga jual mebel menjadi relatif lebih murah. Desain mebel dibuat dengan pendekatan rasional yang bersih dan polos, sehingga desain menjadi gaya internasional yang bersifat universal, sama di seluruh dunia. Schaefer memberi contoh karya yang mempunyai karakter universal yang sederhana adalah karya desain Michael Thonet. Desain kursi Thonet banyak dimodifikasi oleh beberapa perusahaan di dunia (gambar 25).

Dari uraian Schaefer, karakteristik desain mebel modern pada abad ke-20 mempunyai karakteristik: (1) mebel dibuat secara massal dengan

---

<sup>51</sup> Herwin Schaefer, "The Twentieth Century," dalam Helena Hayward, ed. *World Furniture: An Illustrated History from Earliest Times*. New York: Crescent Books, 1981, p. 290.

<sup>52</sup> *Ibid.*

menggunakan mesin; (2) material seminimal mungkin, sehingga mebel lebih ringan; (3) orientasi desain pada tuntutan ekonomi dan teknologi; (4) ditanggalkannya nilai-nilai simbolis, sakral, dan magis; (5) bentuk sederhana, tanpa hiasan, cenderung fungsional, rasional, dan universal.<sup>53</sup>

Desain tersebut tercermin dalam *folding chair* (gambar 26).

Dalam kajian tersebut, Schaefer melihat gaya *Art Nouveau* telah gagal mengatasi masalah desain mebel dengan menggunakan sistem produksi mesin modern. Oleh karena itu, Schaefer menempatkan gaya *de Stijl* dan *Bauhaus* yang menjadi tonggak sejarah desain mebel abad ke-20. Alasan Schaefer bahwa kedua gaya itu menekankan persyaratan fungsional dan bentuk yang rasional.<sup>54</sup> Juga berusaha mengadakan percobaan-percobaan untuk menciptakan mebel yang rasional dengan mempertimbangkan jenis material dan peralatan yang digunakan. Karya-karya desain mebel modern yang dirancang Gerrit Rietveld, Marcel Breuer, Michael Thonet, Le Corbusier, Frank Lloyd Wright, Alvar Aalto hingga desain-desain gaya Skandinavia merupakan ekspresi yang disajikan sebagai realitas desain mebel modern pada abad ke-20. Abad ke-20 adalah abad yang mengulirkan Era Globalisasi dan ekspresinya terefleksi dari desain-desain yang disajikan secara universal, praktis, dan fungsional (gambar 27). Desain-desain yang ditampilkan Schaefer adalah realitas desain mebel modern di Era Globalisasi.

---

<sup>53</sup> *Ibid.*, p. 290-305.

<sup>54</sup> *Ibid.*.



Gambar 25. Desain kursi yang ditiru dari karya Michael Thonet, termasuk juga *Ikea* meniru desain tersebut. (Foto: *Ikea Catalogue*, 1999).



Gambar 26. Desain *folding chair* pada Era Bauhaus yang diproduksi tahun 1929. Sistem kursi lipat banyak dikembangkan dan ditiru sebagai desain mebel universal. Ringkas dan praktis. (Foto: Magdalena Droste, 1990).



Gambar 27. Desain mebel dengan *stacking chair system* yang disusun di atas trolley merupakan ekspresi gaya desain mebel modern sebagai realitas desain pada abad ke-20. Desain condong fungsional, rasional, praktis, universal, bergaya internasional atau berlaku secara global. (Foto: Saporiti Italia, 1992).

Karakteristik desain yang dikaji oleh Schaefer tersebut tercermin pula pada mebel-mebel gaya *Ikea* yang didirikan oleh Ingvar Kamprad di Swedia pada tahun 1943, dan mulai berkembang sejak tahun 1955. Ingvar Kamprad adalah pedagang yang telah berusaha mewujudkan keinginan masyarakat konsumen di seluruh dunia. Dengan merk *Ikea*, Kamprad telah berhasil menampilkan desain-desain mebel modern yang sesuai dengan tuntutan kebutuhan konsumen di Era Globalisasi. Kamprad membuka usaha retail mebelnya di Swedia, kemudian ekspansi pasar ke Skandinavia, Eropa, dan Amerika. Sekarang *Ikea* mempunyai jaringan pasar eceran mebel hampir di seluruh dunia. Sampai tahun 1996 *Ikea* telah memiliki 130 toko yang menjual 15.000 jenis mebel yang sangat bervariasi.<sup>55</sup>

Konsep mebel *Ikea* adalah memiliki desain yang baik dan berfungsi dengan harga yang murah, sehingga semua orang dapat membeli.<sup>56</sup> Daya saing mebel *Ikea* sangat tergantung pada nilai tambah yang diwujudkan sebagai peluang kemudahan bagi konsumen untuk membawa (*mencangking*) dan merakit mebel sendiri secara praktis dan efisien. Falsafah *Ikea* adalah menjual dengan menawarkan ‘desain demokratik’ yang memberikan peluang kebebasan kepada konsumen untuk memilih berbagai variasi desain mebel dengan menawarkan harga yang baik untuk

---

<sup>55</sup> Yves Cambier. “Retail Business in Europe,” makalah *Design and Business Forum*. Aspat, Manila, 1996, p. 2.

<sup>56</sup> Periksa Jean Claude Usunier. *Marketing Across Cultures*. London: PrenticeHall, 1996, p. 234; juga dalam Cambier, *loc. cit.*; serta dalam Anoop Parikh. *The Book of Home Design Using Ikea Home Furnishing*. Great Britain: George Weidenfeld and Nicolson Ltd., 1995.

bentuk yang baik, serta menawarkan suatu nilai fungsi yang praktis.<sup>57</sup> Artinya falsafah tersebut harus mudah ditangkap dan dijangkau semua orang karena harga relatif murah, kualitas baik, dan desain sesuai kebutuhan universal.

Oleh karena itu, desain mebel *Ikea* dirancang dengan sistem konstruksi *knocked-down*, *folding*, atau *stacking* (gambar 28). Dengan demikian karakteristik desain mebel modern buatan *Ikea* dibuat berdasarkan pada selera universal, sebagai upaya untuk melayani pasar global yang kompetitif.

*Ikea* mudah dikenali karena mempunyai karakteristik: (1) bentuk yang sederhana; (2) memiliki fungsi praktis; (3) bentuk serupa di semua negara; (4) mudah dirakit sendiri; (5) mudah dalam pengangkutan (distribusi); (6) produk sudah dibakukan (standardisasi); (7) dibuat dengan menggunakan mesin; dan (8) harganya murah, kualitas unggul.<sup>58</sup>

Dengan menampilkan karakteristik tersebut, desain mebel *Ikea* dapat diterima di seluruh dunia. Desain pun banyak ditiru oleh para produsen dari berbagai negara di dunia, karena sifatnya yang universal, bergaya internasional. Kemasan pun dirancang secara cermat agar mudah dibawa-bawa atau *dicangking* (gambar 29).

---

<sup>57</sup> Cambier, *loc. cit.*

<sup>58</sup> Periksa Usunier, *op. cit.*, pp. 234-235, dan bandingkan dengan Yves Cambier, *op. cit.*, p. 2., juga dalam Anoop Parikh, *op. cit.*, p. 18.



Gambar 28. Desain mebel *Ikea* dirancang dengan sistem konstruksi *knocked-down*, *folding*, atau *stacking*. Bahkan ada desain kursi yang meniru karya Michael Thonet (lihat tipe Vanda Ogla) dan meniru desain Alvar Aalto (lihat tipe Jerry dan Frosta). (Foto: *Ikea Catalogue*, 1989).



Gambar 29. Desain-desain mebel universal yang mudah dibawa-bawa (Jawa: *dicangking*), seperti dalam kemasan model *Ikea* yang praktis dan ekonomis. Kemasan yang mudah *dicangking* ini sudah menjadi trend di Era Globalisasi. (Foto: *Ikea Catalogue*, 1999).

Karakteristik desain mebel modern di Era Globalisasi dapat dikaji dengan meminjam model teori seni wisata hasil penelitian R.M. Soedarsono. Teori seni wisata yang dirumuskan oleh R.M Soedarsono, mempunyai kecenderungan yang sama. Dalam konteks seni wisata dalam kasus seni pertunjukan, R.M. Soedarsono merumuskan bahwa seni wisata telah dikemas untuk wisatawan mancanegara dengan ciri-ciri khusus, yaitu: (1) tiruan dari aslinya; (2) bentuk mini atau dikemas singkat dan padat; (3) ditanggalkan nilai-nilai sakral, magis, dan simbolisnya; (4) penuh variasi; dan (5) murah harganya.<sup>59</sup>

Dari paradigma seni wisata tersebut dapat diambil esensinya, bahwa seni wisata mempunyai tujuan pasar yang sama yaitu untuk konsumen asing dari mancanegara. Sistem produksi memiliki kecenderungan yang sama yaitu produk dibuat secara massal dan dikemas secara khusus. Seni wisata dalam kasus seni rupa atau desain kerajinan, desain-desain yang dibuat berdasarkan pada desain yang sudah dikenal wisatawan seperti miniatur bangunan candi, kendaraan tradisional andong, dan masih banyak lagi. Peniruan dari bentuk aslinya tersebut terjadi pula dalam dunia industri mebel modern, khususnya produk mebel ekspor.

Selain itu, produk seni wisata mempunyai ciri harga yang murah, karena produk dibuat secara massal. Demikian pula produk mebel modern

---

<sup>59</sup>R.M. Soedarsono, *loc. cit.*, yang dikutip R.M. Soedarsono. “The Impact of Tourism on Indonesian Performing Arts,” dalam *Laporan Penelitian Tahun Kedua*, Proyek URGE, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1999, p. 93.

diproduksi secara massal dengan menggunakan mesin agar harga menjadi murah.

Dalam konteks kajian ini, peminjaman teori seni wisata tersebut berlandaskan pada pemikiran bahwa seni wisata mempunyai sasaran komunitas konsumen asing dengan tuntutan kebutuhan dan selera yang sama. Komunitas konsumen asing tersebut adalah konsumen di negara-negara industri maju terutama yang berada di kawasan Eropa dan Amerika Serikat, yaitu negara-negara yang masuk dalam kelompok masyarakat Gelombang Kedua bahkan Ketiga, yang sudah dikenal sebagai komunitas masyarakat modern.

Komunitas tersebut yang selama ini memesan mebel-mebel dari Indonesia dengan membawa desain-desain yang sudah baku dan terstandardisasi untuk diproduksi di Indonesia. Jadi produsen dan desainer di Indonesia hanya mengikuti kehendak komunitas konsumen tersebut, karena ingin cepat mendapatkan uang dan laba besar. Selain itu perputaran modal dapat bergulir secara cepat, sehingga desain tidak diciptakan sendiri, karena memerlukan waktu percobaan yang lama serta memerlukan biaya besar.

Bila diamati secara cermat, anggapan tersebut dapat menyesatkan produsen itu sendiri, karena secara tak disadari bahwa nilai tambah dari kreativitas desain diambil dan dinikmati oleh komunitas konsumen yang membawa desain dari negara asalnya. Dengan demikian karakteristik desain mebel modern di Indonesia memiliki tanda-tanda visual yang

hampir sama dengan ciri-ciri khusus seni wisata yang dirumuskan oleh R.M. Soedarsono.

Untuk dapat menganalisis karakteristik tersebut secara sistematis, maka penulis mencoba untuk menggunakan sistem tabel yang memperlihatkan tiga karakteristik, yaitu karakteristik desain mebel Pramodern (klasik), Modern, dan model seni wisata (lihat tabel 2).

Tabel 2. Perbedaan Karakteristik Desain Mebel Pramodern dan Modern. Kajian meminjam Model Analisis Teori Seni Wisata.

MEBEL PRAMODERN (klasik)	MEBEL MODERN (abad ke-20)	SENI WISATA(R.M. Soedarsono)
(1) Bentuk simbolis dan sakral	Bentuk abstrak dan praktis sakral,	Ditanggalkan nilai-nilai magis, dan simbolis
(2) Ornamental-emosional	Fungsional-rasional	Ditanggalkan nilai-nilai sakral, magis, dan simbolis
(3) Rumit, besar, dan berat	Sederhana, kecil, dan ringan	Singkat, padat, miniatur
(4) Paduan seni dan kerajinan	Paduan seni dan industri, sehingga banyak variasi	Penuh variasi
(5) Keterampilan tangan	Proses teknologi dan mesin	Tiruan dari aslinya,
(6) Orientasi pada penguasa	Orientasi pada pasar, melayani keinginan konsumen	Tiruan dari aslinya
(7) Meniru dari alam	Meniru dari konsumen	Tiruan dari aslinya
(8) Dibuat khusus, tidak massal	Dibuat massal dan efisien	Murah harganya
(9) Harga mahal	Harga murah	Murah harganya

Model teori seni wisata dan analisis tentang karakteristik desain mebel modern dunia, khususnya di Eropa telah dibahas pada Bab I dan II. Kemudian berbagai teori tersebut dianalisis karakteristik desainnya.

Ciri-ciri desain mebel modern tersebut dipilih dan dipilah sesuai dengan model teori seni wisata (lihat tabel 3). Tabel karakteristik tersebut untuk selanjutnya dijadikan bahan rujukan dalam mengkaji desain mebel modern di Indonesia.

Tabel 3. Kajian Karakteristik Desain Mebel Modern di Era Globalisasi

MODEL SENI WISATA (R.M. Soedarsono)	DESAIN MEBEL MODERN (abad ke-20)
(1) Tiruan dari aslinya	Meniru dari konsumen atau produk yang laku
(2) Singkat, padat, miniatur	Sederhana, ringkas, ringan, dan praktis
(3) Penuh variasi	Perpaduan sains, seni , dan teknologi industri/mesin (ipstek), sehingga banyak variasi
(4) Ditanggalkan nilai-nilai sakral, magis, dan simbolis (nilai tradisional)	Fungsional, universal, rasional, dan tanpa hiasan
(5) Murah harganya	Harga murah karena dibuat massal dan efisien

Desain mebel modern yang berkembang di dunia, bahkan masih ada di sekitar kita itu, sengaja disajikan dalam bentuk foto-foto (gambar 30 dan 31). Hal ini dilakukan sebagai visualisasi karakteristik desain dari teori dan konsep yang telah dianalisis sebelumnya.

Adapun gambar-gambar tersebut dapat ‘dibaca’ dan ditafsirkan sesuai dengan konteksnya. Desain dengan tanda-tanda visualnya dapat merefleksikan pada kita bahwa desain mebel modern dirancang dan dibuat sesuai dengan alam pikiran masyarakat pada zamannya, yaitu masyarakat masyarakat industri di tengah arus globalisasi. Hal itu dapat dilihat dari tuntutan konsumen asing yang terefleksi dalam visualisasi unsur-unsur seni rupa dalam desain mebel modern.

Unsur bentuk tercipta sederhana karena mengikuti fungsi-fungsi praktis sesuai dengan tuntutan kebutuhan orang asing, sehingga menjadi universal. Desain dibuat secara rasional, artinya desain dibuat lebih efisien agar murah harganya. Hal itu dilakukan agar mendapatkan laba besar dan modal cepat berputar.

Dalam kajian desain mebel modern itu, kita dapat menarik garis kesepakatan bahwa karakteristik desain lahir sebagai akibat kebijakan pasar bebas yang tak dapat dihindari. Konon keikutsertaan Indonesia dalam pasar bebas diharapkan dapat mendongkrak pertumbuhan ekonomi negara.<sup>60</sup> Akan tetapi, desain di Indonesia tumbuh bukan sebagai perangkat untuk meningkatkan daya saing global, juga bukan untuk meningkatkan nilai tambah. Kehadiran desain hanya mengikuti pesanan dan meniru dari desain-desain yang laku dipasaran, sehingga nilai tambah dari aspek desain diambil oleh para pembeli yang desainnya ditiru.

Dalam konteks ini, harga menjadi tidak kompetitif. Karakteristik desain menjadi seragam dan universal, harga produksi sangat rendah dan ketat, karena semua negara membuat mebel yang sama.

---

<sup>60</sup> Periksa Saiful Arif. *Menolak Pembangunanisme*. Jakarta: Pustaka Pelajar, 2000, p. 265.



Gambar 30. Desain *folding chair* sebagai desain mebel modern yang tumbuh dan berkembang hampir di seluruh negara di dunia, bahkan ada di sekitar kita. (Foto: Vitra Design Museum, 1996).



Gambar 31. Desain-desain mebel modern yang universal hasil produksi dalam negeri yang dipasarkan ke luar negeri. Desain diungkapkan secara sederhana, seragam, bentuk sama, dan praktis, serta sesuai dengan kehendak pasar global. Desain *folding chair* (hitam) dari *buyers* Amerika, sedangkan *office furniture* (meja) dan kursi makan dirancang oleh Eddy Supriyatna pada tahun 1990. (Foto: Dokumentasi PT. Bumi Indah Raya Tangerang, 1992; juga dalam *South East Asia Furniture: Manufacturers and Exporters*, 1992).





## BAB IV

### KAJIAN DESAIN MEBEL MODERN DI INDONESIA

Saat ini kita sedang bergerak dalam sebuah pergeseran paradigma pembangunan yang bertitik tolak dari keunggulan komparatif menuju keunggulan kompetitif.<sup>1</sup> Di zaman modern ini, kita harus menggeser paradigma pembangunan kita ke arah yang menuju keunggulan kompetitif. Kita harus melihat sumber daya alam dan nilai budaya kita dalam konteks peningkatan nilai tambah.<sup>2</sup> Proses itulah yang harus diletakkan dalam kerangka industrialisasi di Indonesia. Pada dasarnya proses industri mempunyai nilai tambah tinggi dan punya potensi untuk dijual di pasar internasional.<sup>3</sup> Dalam kaitan tersebut, artinya nilai tambah yang digali dari nilai budaya mempunyai peluang untuk dikembangkan dalam bentuk desain mebel modern.

Sejak digulirkannya paradigma baru berupa industrialisasi di Indonesia pada tahun 1983, akibat terpuruknya harga migas, maka berdiri ribuan pabrik yang tergolong dalam industri pengolahan kayu, rotan, dan mebel.<sup>4</sup> Pabrik-pabrik mebel tersebut menyebar di berbagai wilayah Nusantara sebagai kekuatan ekonomi nasional.

---

<sup>1</sup> Adi Sasono."Tangerang dalam Perspektif Industrialisasi di Indonesia," dalam Ahmadun Yosi Herfanda, et al. *Wajah Kota Industri; Potret Pembangunan Kota Tangerang*. Tangerang: Yayasan Publik, 1998., p. 1.

<sup>2</sup> *Ibid.*

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 3,4.

<sup>4</sup> Lihat Biro Pusat Statistik. "Industri Kayu, Bambu, Rotan, Rumput, dan sejenisnya termasuk Perabot Rumah Tangga," dalam *Statistik Industri Besar dan Sedang*, 1995, p. vi.

Dalam penelitian ini, kasus yang akan dikaji adalah desain-desain mebel modern yang diproduksi di pabrik, terutama pabrik-pabrik yang menggunakan mesin industri modern dalam proses produksinya serta mempunyai sasaran ekspor. Akan tetapi, tidak mungkin peneliti meneliti desain mebel di seluruh wilayah yang ada di Indonesia dalam waktu singkat. Oleh karena itu, dalam kajian ini, penulis membatasi lokasi penelitian pada wilayah Tangerang sebagai prioritas, ditambah dengan lokasi di wilayah Bogor, Bekasi, Serang dan Jakarta, yang diasumsikan bahwa kelima wilayah tersebut dapat mewakili Indonesia.

Sudah barang tentu pemilihan wilayah itu mempunyai beberapa pertimbangan. Pertama, Tangerang telah menjadi kawasan industri yang berkembang pesat, sehingga industri telah melebar ke wilayah Serang-Cilegon. Kedua, Tangerang termasuk dalam proyek pengembangan *Jabotabek Metropolitan Development Plan Review*,<sup>5</sup> yang diproyeksikan sebagai zona industri terpenting di Indonesia. Ketiga, Tangerang sebagai wilayah penyangga ibu kota yang letaknya strategis, hanya 26 km dari ibu kota negara, sehingga mempunyai akses yang cepat untuk mencapai mancanegara. Selain sebagai wilayah penyangga ibu kota yang dipersiapkan untuk mendorong kegiatan perdagangan dan industri, Tangerang juga sempat dijuluki sebagai ‘kota seribu pabrik.’<sup>6</sup> Pabrik-pabrik tersebut telah mengalirkan dolar dari mancanegara ke

---

<sup>5</sup> Jabotabek suatu istilah pengembangan wilayah terpadu yang terdiri dari Jakarta, Bogor, Tangerang, dan Bekasi, lihat dalam Ahmadun, et al., *op. cit.*, p. 10.

<sup>6</sup> *Ibid.*, p. vi.

Indonesia. Sejak tahun 1980-an Tangerang telah tumbuh menjadi *petro-dollar*-nya Indonesia.<sup>7</sup> Demikian pula kedua penyangga ibu kota lainnya mempunyai potensi yang setara dengan Tangerang. Serang sebagai tetangga wilayah Tangerang dipilih juga karena potensi industri mebelnya setara dengan wilayah Jabotabek.

Pemilihan ibu kota negara Jakarta sebagai tempat penelitian juga mempunyai pertimbangan bahwa Jakarta sebagai pusat pemerintahan dan ibu kota negara sudah dikenal secara internasional. Selain itu, Jakarta merupakan kawasan perdagangan dan industri yang diakui keberadaannya di tingkat dunia. Kawasan Berikat Nusantara di Cilincing dan Kawasan industri Pulo Gadung merupakan bukti bahwa Jakarta mempunyai potensi dalam pengembangan industri di Indonesia.

Dari seluruh wilayah tersebut terdapat pabrik-pabrik atau industri mebel untuk pasar ekspor. Desain-desain mebel yang dipilih sebagai objek penelitian diambil dari beberapa pabrik yang berdiri di setiap wilayah tersebut di atas. Jenis desain mebel modern yang diteliti dibatasi hanya pada desain kursi, desain meja, desain rak, dan desain ranjang (tempat tidur). Keempat jenis desain mebel itu dipilih karena merupakan mebel-mebel yang banyak dipesan oleh para pembeli asing.

Oleh karena itu, ada kecenderungan desain-desain tersebut memiliki misteri yang perlu dicari jawabannya. Namun dalam konteks penelitian ini, penulis hanya ingin mengajukan dua pertanyaan esensial yaitu: (1)

---

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. v dan 10.

mengapa karakteristik desain mebel modern di Indonesia menampilkan bentuk yang sederhana dan sama persis, tanpa hiasan, serta menggunakan struktur konstruksi yang praktis?; (2) bagaimana peran desainer dalam menghadapi persaingan pasar bebas di Era Globalisasi?

Untuk mencari jawaban atas misteri tersebut, penulis meminjam model teori seni wisata yang dirumuskan oleh R.M. Soedarsono. Jika dikaji dari paradigma seni pada umumnya, maka ada dua alasan penulis meminjam teori seni wisata. Pertama karakteristik seni wisata tidak saja berlaku untuk seni pertunjukan, karena antara seni pertunjukan dan seni rupa mempunyai kesamaan konseptual. Claire Holt dalam bukunya *Art in Indonesia; Continuities and Change* memberikan petunjuk bahwa seni pertunjukan dan seni rupa mempunyai rumpun yang sama. Keduanya masuk dalam wacana seni yang mempunyai dasar pemikiran yang serupa.<sup>8</sup> Artinya mempunyai unsur-unsur seni dan karakteristik yang selaras, walaupun dalam penyajian ekspresinya yang berbeda. Kedua, komunitas konsumen seni pertunjukan dan seni rupa (desain mebel modern) diciptakan untuk melayani selera konsumen mancanegara. Jadi keduanya mempunyai komunitas konsumen yang sama yaitu para pembeli asing, terutama dari kelompok masyarakat industri maju.

---

<sup>8</sup> Dalam lingkup seni pertunjukan dibahas seni tari, wayang, dan sendratari, sedangkan seni rupa dibahas seni rupa Bali dan seni rupa modern. Dalam relief candi-candi di Indonesia, Claire Holt juga memperlihatkan ‘perkawinan’ antara karya seni rupa dan seni pertunjukan, periksa dalam Claire Holt. *Art in Indonesia; Continuities and Change*. Ithaca New York: Cornell University Press, 1967, p. 97-151, 168-211; juga dapat diperiksa dalam Claire Holt. *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia*. Alih bahasa R.M. Soedarsono. Bandung: Masyarakat Seni Pertujukan Indonesia, 1999, p. 115-241.

Secara singkat seni wisata memiliki unsur-unsur seni dan karakteristik yang dirumuskan: (1) tiruan dari aslinya; (2) bentuk mini atau dikemas singkat dan padat; (3) ditanggalkan nilai-nilai sakral, magis, dan simbolisnya; (4) penuh variasi; dan murah harganya.<sup>9</sup> Teori tersebut dipergunakan untuk mengevaluasi bentuk-bentuk seni pertunjukan wisata di Indonesia. Dalam penelitiannya, R.M. Soedarsono menempatkan diri sebagai kritikus seni pertunjukan. Demikian pula dalam konteks kajian ini, peneliti berperan sebagai kritikus desain mebel modern di Indonesia.

### **A. Kajian Visualisasi Desain Mebel**

Dalam membuat analisis dan kritik desain, penulis menggunakan konsep John Pile yang membagi tiga unsur nilai dalam kajian desain mebel yaitu kajian tentang (1) nilai fungsi; (2) nilai struktur; dan (3) nilai ekspresi visual.<sup>10</sup> Ketiga unsur nilai tersebut dijadikan kerangka acuan melalui pendekatan teori seni wisata yang sudah dirumuskan R.M. Soedarsono. Kajian visualisasi desain ini dipilih empat kolompok desain mebel yaitu desain kursi, desain meja, desain rak, dan desain ranjang atau tempat tidur. Desain-desain tersebut sudah dipasarkan ke beberapa negara Eropa,

---

<sup>9</sup> R.M. Soedarsono."Impact of Tourism on Indonesian Performing Arts." Laporan Penelitian yang dibiayai oleh University Research for Graduate Education (URGE), Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, p. 93; kemudian dikutip kembali dalam R.M. Soedarsono. *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: Masyarakat Seni Pertujukan Indonesia, 1999, p. 50.

<sup>10</sup> John Pile. *Furniture Modern and Postmodern, Design and Technology*. Second Edition. New York,Chichester, Brisbane, Toronto, Singapore: John Wiley and Sons, Inc., 1990, p. 25-39.

Amerika, Jepang, Korea Selatan, Taiwan, dan Australia. Analisis dan kritik dapat diuraikan sebagai berikut.

### 1. Desain Kursi

Sebagai tempat duduk manusia, nilai fungsi sebuah kursi sangat tergantung pada desain dudukannya, kemudian sandarannya. Kedua aspek tersebut dapat dinyatakan nyaman apabila memenuhi persyaratan fisik berupa standar ergonomi dan antropometri,<sup>11</sup> serta bahan yang dipakai. Ketiga hal tersebut mempunyai hubungan fungsional dengan bentuk-bentuk fisiknya. Fungsi fisik yang tak kalah perannya adalah warna, tekstur, dan sistem konstruksi, karena unsur-unsur visual tersebut terkait erat dengan nilai-nilai keindahan sebagai ekspresi karya seni rupa. Tinggi kursi ditentukan dengan standar antropometri yang berlaku universal, walaupun kenyataannya dalam menentukan ukuran harus mempertimbangkan standar antropometri pemakainya. Oleh karena itu, kursi mempunyai ukuran standar baku yang bersifat universal. Tinggi dudukan antara 40,6 sampai 43,2 cm.<sup>12</sup>

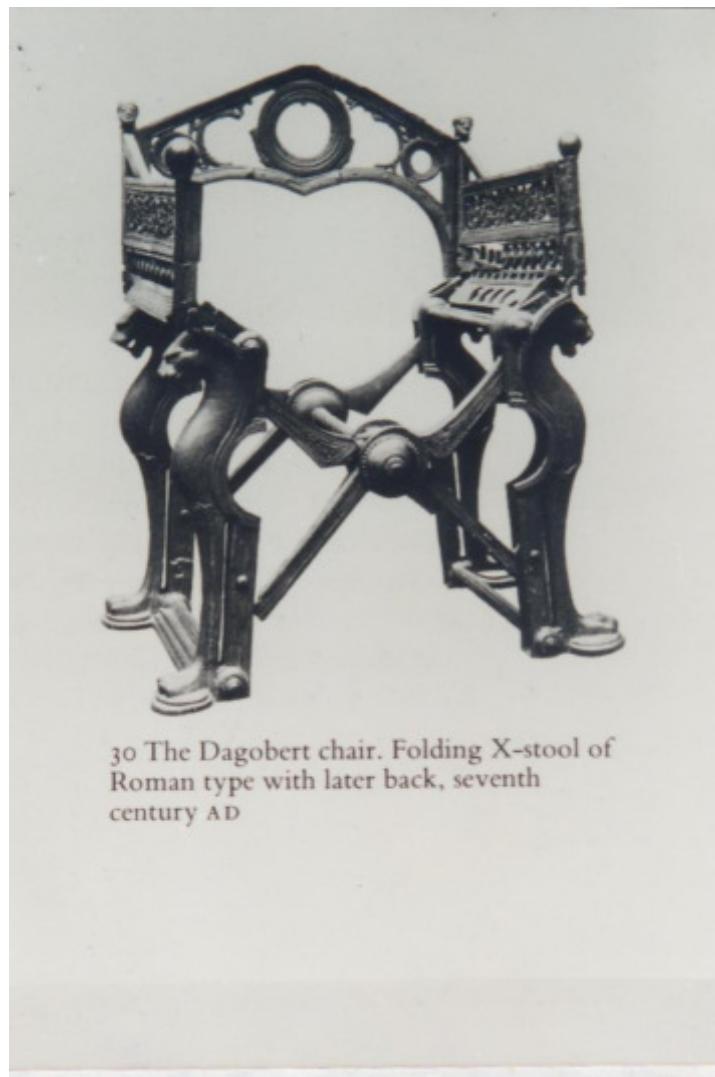
---

<sup>11</sup> Ergonomi adalah suatu ilmu pengetahuan tentang *human abilities*, *human limitations*, untuk melayani berbagai macam karakteristik aktivitas hidup manusia yang relavan dengan desain, agar aktivitas tersebut menjadi sehat, aman, nyaman, dan efisien, periksa Adnyana Manuaba. "Ergonomi Meningkatkan Kinerja Tenaga Kerja dan Perusahaan," dalam kumpulan makalah *Simposium dan Pameran Ergonomi Indonesia 2000 di Bandung*, 18-19 November 1999, p. I-2. Antropometri adalah ilmu pengetahuan tentang ukuran-ukuran tubuh manusia sebagai standar untuk digunakan dalam desain, periksa Julius Panero dan Martin Zelnik. *Human Dimension and Interior Space; A Source Book of Design Reference Standard*. New York: Whitney Library of Design, 1979, p. 15-19.

<sup>12</sup> *Ibid.*, p. 128-129.

Ada banyak desain kursi yang dipesan dan diproduksi di Indonesia. Jenis desain kursi tersebut pada umumnya dirancang dengan sistem struktur konstruksi *stacking chair*, *folding chair*, *knocked-down chair*, *mobile*, bahkan *modular chair*. Akan tetapi hanya *folding chair* dan *knocked-down chair* merupakan primadona dari kelompok desain kursi yang dipesan oleh para pembeli asing.

Jika kita melakukan kilas balik terhadap sejarah desain mebel, ternyata desain *folding chair* (kursi lipat) sudah dibuat sejak zaman Romawi pada abad ke-7 (gambar 32), kemudian dikembangkan pada abad ke-16 (gambar 33) hingga zaman Modern pada abad ke-20, terutama desain kursi lipat buatan *Ikea* yang sudah masuk desain global (gambar 34). Pada Era Globalisasi, *folding chair* merupakan salah satu desain kursi yang banyak diproduksi di Indonesia. Kursi tersebut dikategorikan sebagai kursi yang memenuhi persyaratan sebagai kursi yang praktis, sederhana, fungsional, dan harganya relatif lebih murah jika dibanding reproduksi *folding chair* gaya abad ke-7 atau ke-16 yang penuh dengan hiasan. Modifikasi desain *folding chair* berkembang sangat pesat, sehingga mempunyai banyak variasi.



30 The Dagobert chair. Folding X-stool of Roman type with later back, seventh century AD

Gambar 32. Desain kursi lipat sudah dibuat sejak abad ke-7. Hal itu terbukti dengan hadirnya *Folding X-stool* dari Romawi, dengan nama *Dagobert chair*. Desain dilengkapi dengan hiasan yang indah. (Foto: Edward Lucie-Smith, 1994).



Gambar 33. Desain-desain kursi lipat dari Italia yang dibuat pada abad ke-16 yaitu pada zaman Renaissans. Desain dilengkapi dengan hiasan yang indah dan rumit, ukiran tampak mewah. (Foto: Joseph Aronson, 1965).



Gambar 34. Desain-desain kursi lipat gaya *Ikea* dari Swedia. Desain dibuat praktis, sederhana, ringkas, dan polos tanpa hiasan, dan banyak variasi. (Foto: *Ikea Catalogue*, 1996, 1999).

Secara fisik desain *folding chair* dianggap sudah memenuhi syarat sebagai kursi yang dapat diduduki sesuai kebutuhan proporsi tubuh atau ergonomis. Bentuknya universal, karena mudah diterima diseluruh dunia, terutama masyarakat di negara-negara industri maju. Bahan baku kayu lebih banyak digunakan, karena bersifat alamiah. Struktur dan sistem konstruksi sangat praktis. Kursi yang dapat dilipat itu berguna untuk mempermudah penyimpanan dalam gudang, dalam kontainer, juga dapat menghemat ruang (gambar 35). Kursi lipat juga berfungsi praktis karena dapat dengan mudah *dicangking*.

Selain itu ada juga kursi lipat yang dibuat menjadi kursi santai dari kayu dan *canvas*. Dudukan dan sandarannya bisa diatur sesuai kebutuhan pemakainya. Desainnya ditiru dari Amerika, kemudian dimodifikasi sehingga menjadi lebih sederhana (gambar 36).

Kita juga dapat mengamati desain kursi dari kayu dan *canvas*, tetapi bukan kursi santai dan sering disebut dengan nama *Doxey chair* (gambar 37). Fungsi kursi sebagai tempat duduk di teras rumah. Struktur konstruksinya *knocked-down*, termasuk kanvas dapat dibuka agar dapat dicuci. Desain kursi tersebut berasal dari konsumen Amerika Serikat. Peluang desainer Indonesia hanya membuat desain meja teras sebagai pelengkap saja.

Kursi *knocked-down* mulai banyak dibicarakan dan digunakan ketika Ingvar Kamprad mempopulerkannya melalui merk dagang *Ikea* yang sangat populer di mancanegara sebagai produk mebel yang sukses

di Era Globalisasi. Komponen dipisah-pisah menjadi *component part*, kemudian pembelinya hanya tinggal merakit dengan mengikuti lembaran pedoman perakitan. Kemudahan dalam perakitan yang dilakukan konsumen menjadi salah satu andalan desain mebel *Ikea*. Desain *Doxey chair* dan *Deck chair* yang diproduksi di Indonesia mempunyai sistem pedoman perakitan yang sama dengan mebel *Ikea* (gambar 38). Dalam hal ini, konsumen dapat dengan mudah merakit sendiri mebel yang telah dibelinya.

Nilai fungsi dari struktur konstruksi *knocked-down* (bongkar pasang) tersebut adalah untuk mempermudah pengemasan, pengangkutan, serta distribusi sehingga menjadi lebih ringkas dan padat. Mebel dikemas padat dan ringkas kemudian disusun dalam kontainer untuk dikirim ke luar negeri (ekspor). Selain itu kemasan yang kecil dapat dibawa-bawa (Jawa: *dicangking*). Sistem *knocked-down* juga mempermudah pemakai untuk merakit sendiri, menyimpan digudang, dan mengangkut ke lantai ruang yang lebih tinggi.

Salah satu kasus desain kursi yang dapat dirakit sendiri adalah kursi belajar untuk anak yang desainnya diperoleh dari konsumen Jepang. Keunikannya ada pada posisi dudukan yang dapat dinaikkan dan diturunkan sesuai kebutuhan pemakai dengan cara memindahkan posisi sekerupnya pada lubang yang telah disediakan (gambar 39). Kursi dirancang sederhana, tanpa hiasan, sangat fungsional, ringkas, dan praktis karena menggunakan struktur konstruksi *knocked-down*.

Selain itu, kita dapat pula mengamati kursi yang menggunakan sistem konstruksi dengan struktur *stacking chair* (kursi susun) yang mayoritas hanya dijumpai pada desain kursi rotan yang dikenal dengan kursi “N” (gambar 40). Padahal di Eropa dan Amerika, desain kursi dengan struktur *stacking chair* mendapat peluang besar, tetapi tidak banyak diproduksi di Indonesia. Hal itu disebabkan oleh jenis bahan baku yang digunakan di Indonesia masih dari kayu, pembuatannya dianggap tidak efisien seperti besi atau plastik. Kursi susun yang ada di Indonesia masih merupakan mebel-mebel impor (gambar 41).



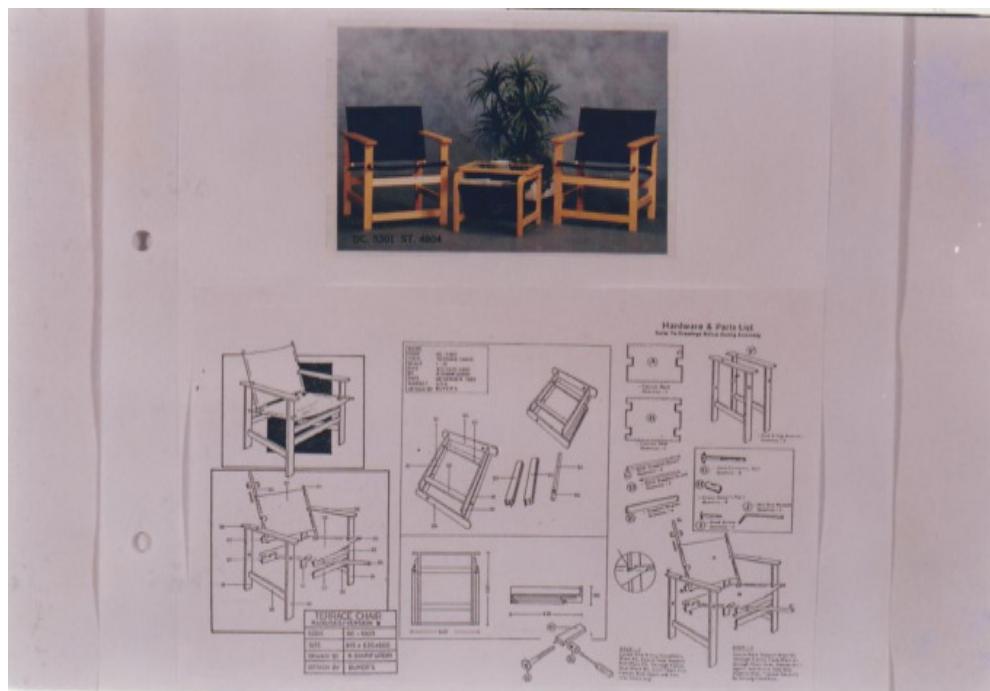
Gambar 35. Penyimpanan *folding chair* di gudang milik PT. Rimbawood Arsilestari Serang dapat menghemat ruangan, karena kursi dalam posisi dilipat dan dimasukan dalam kemasan karton yang ringkas dan padat. (Foto: Eddy Supriyatna, 1998).



Gambar 36. Desain kursi santai atau *deck chair* yang dapat dilipat, dan diproduksi di PT. Bumi Indah Raya Tangerang. Desain dibuat sangat praktis, sederhana, ringkas, dan polos tanpa hiaskan. Dudukan dan sandaran menggunakan kain kanvas yang digantung. (Foto: dokumentasi PT. Bumi Indah Raya Tangerang, 1988; juga dalam Brosur *Beauty Furniture*).



Gambar 37. Desain *doxey chair* yang diproduksi di PT. Bumi Indah Raya Tangerang tahun 1988. Desain dibuat sangat praktis, sederhana, ringkas, dan polos tanpa hiasan. Dudukan dan sandaran menggunakan kain kanvas yang dibentangkan. Warna dibuat bervariasi. Desain diperoleh dari konsumen Amerika Serikat, sedangkan meja teras yang dibuat sebagai pelengkap dirancang oleh Eddy Supriyatna. (Foto: Dokumentasi PT. Bumi Indah Raya Tangerang, 1988)



Gambar 38. Desain *doxey chair* yang diproduksi di Indonesia mempunyai sistem pedoman perakitan yang sama dengan mebel *Ikea*. Tiap komponen dilepas secara rinci, sistematik, dan mudah dibaca oleh konsumennya. (Foto: Dokumentasi PT. Bumi Indah Raya Tangerang, 1988)



Gambar 39. Desain kursi yang dapat dirakit sendiri oleh konsumen adalah kursi belajar untuk anak-anak. Desain diperoleh ditiru dari konsumen Jepang. (Foto: Dokumentasi PT. Gracia Mandiri Tangerang, 1995)



Gambar 40. Desain *stacking chair* (kursi susun 'N') yang terbuat dari rotan dan besi. Mebel diekspor ke Eropa, khususnya Belanda. (Foto: Dokumentasi PT. Golpa Multi Mandiri Tangerang, 1994).



Gambar 41. Desain kursi susun (*stacking chair*) sangat digemari konsumen dari negara industri maju, karena dapat menghemat ruang, praktis, sederhana, dan ringkas. Kursi susun yang tersebar di Indonesia adalah mebel-mebel import produksi negara industri maju seperti Italia, Kanada, dan Jerman. (Foto: Denny Hemming, et al, ed., 1996; juga katalog PT. Vinotindo Jakarta, 1992).

Selain itu, ada juga desain kursi dengan sistem *mobile* dan sistem *modular* (gambar 42) yang lebih banyak diproduksi untuk kebutuhan kantor. Akan tetapi tidak banyak diproduksi di Indonesia, karena bahan baku mayoritas harus impor dengan biaya produksi lebih mahal. Desain dengan struktur *folding chair* dan *knocked-down* yang lebih banyak dipesan di Indonesia. Hal itu dilakukan karena proses produksi secara massal atau *mass production* yang menggunakan mesin-mesin berkapasitas tinggi lebih mudah dilakukan, sehingga berdampak pada harga jual yang murah.

Sebagai akibat berlimpahnya pesanan dari beberapa negara industri maju, maka desain-desain *folding chair* dan *knocked-down chair* menjadi beragam bentuknya. Dari komunitas konsumen Eropa dan Amerika dipesan desain kursi taman (*garden chair*). Desain-desain tersebut dirancang dan dibawa ke Indonesia untuk diproduksi tanpa mengubah bentuknya. Jadi produsen di Indonesia hanya tinggal meniru atau ‘menjiplak’ desain-desain dan spesifikasi yang diminta konsumennya (gambar 43). Dalam kasus ini, produsen hanya sebagai ‘tukang jahit’ dan desainer sebagai ‘tukang gambar’ yang membuat gambar kerja produksinya saja. Desain-desain hasil tiruan itu dapat diamati dari mebel-mebel yang pernah diproduksi di Indonesia (gambar 44 dan 45).

Desain-desain kursi yang diproduksi pada beberapa pabrik mengindikasikan bahwa desain tersebut merupakan tiruan dari aslinya

yaitu dari para pembeli asing. Jadi pengaruh komunitas konsumen asing terhadap kehadiran desain kursi di Indonesia sangatlah kuat sebagai akibat dari arus globalisasi yang tak dapat dibendung.



Gambar 42. Desain kursi dengan sistem *mobile* yang lebih banyak diproduksi untuk kebutuhan kantor. Akan tetapi tidak banyak diproduksi di Indonesia, karena bahan baku mayoritas harus impor dengan biaya produksi lebih mahal. (Foto: Saporiti Italia, 1992).



Gambar 43. Desain kursi lipat atau *William Folding chair* termasuk dalam kelompok *outdoor furniture* atau *garden furniture* yang diproduksi di PT. Inatai Golden Furniture Industries Jakarta, dan PT. Fairco Bogor tahun 1991, dan PT. Federal Furniture (M) Sdn., Bhd., Malaysia. Desain berjeruji, kursi dilipat seperti jari tangan yang disatukan. Desain sangat unik, terbuat dari kayu nyatoh. Desain diperoleh dari konsumen Eropa. (Foto: *South East Asia Furniture: Manufacturers and Exporters*, 1992).



Gambar 44. Desain kursi lipat termasuk kelompok desain *outdoor furniture*. Desain dibuat dengan berbagai variasi bentuk dan warna. Mebel diproduksi oleh PT. Bumi Indah Raya Tangerang, PT. Aromana Bekasi, dan beberapa pabrik yang ada di Jabotabek. Desain dari Eropa dan Amerika. (Foto: Dokumentasi PT. Bumi Indah Raya Tangerang, 1992 dan PT. Aromana Bekasi, 1994).



Gambar 45. Desain kursi lipat yang berfungsi untuk kursi makan atau restoran. Desain dibuat dengan dudukan dan sandaran dari anyaman rotan. Mebel diproduksi oleh PT. Bumi Indah Raya Tangerang, dan beberapa pabrik yang ada di Jabotabek. Desain dari Eropa. (Foto: Dokumentasi PT. Bumi Indah Raya Tangerang, 1992).

## 2. Desain Meja

Nilai fungsi sebuah meja sangat tergantung pada daun mejanya (*table top*), kemudian standar tinggi meja. Seperti halnya kursi, aspek ergonomi dan antropometri berpengaruh terhadap faktor kesehatan, kenyamanan, keamanan, dan efisiensi.

Pada umumnya desain meja mempunyai bentuk daun meja segi empat, bulat, dan oval atau mendekati bentuk oval (gambar 46). Jarang sekali meja menyimpang dari bentuk dasar tersebut. Akan tetapi ada juga meja rendah yang dipesan oleh Jepang mempunyai daun meja seperti buah mangga (gambar 47). Kakinya dapat dibongkar-pasang (*knocked-down*) karena menggunakan sekrup berulir. Meja rendah dengan sistem *folding table* yang dipesan konsumen Jepang dengan variasi bentuk segi empat dengan sudut tumpul menampilkan ekspresi visual yang lebih sederhana. Kaki mejanya mudah dilipat, sehingga praktis, dikemas ringkas, dan mudah *dicangking* (gambar 48).

Dari aspek ergonomi dan antropometri, ukuran tinggi meja tidak sesuai dengan ukuran standar yang berlaku di Barat. Ukuran meja rendah gaya Jepang tersebut sekitar 1 feet (29,2 cm), padahal tinggi meja makan antara 73,7 sampai 76,2 cm,<sup>13</sup> atau tinggi meja tamu antara 30,5 sampai 45,7 cm (gambar 49).<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Julius Panero dan Martin Zelnik, *op. cit.*, p. 225.

<sup>14</sup> *Ibid.*, p. 136.



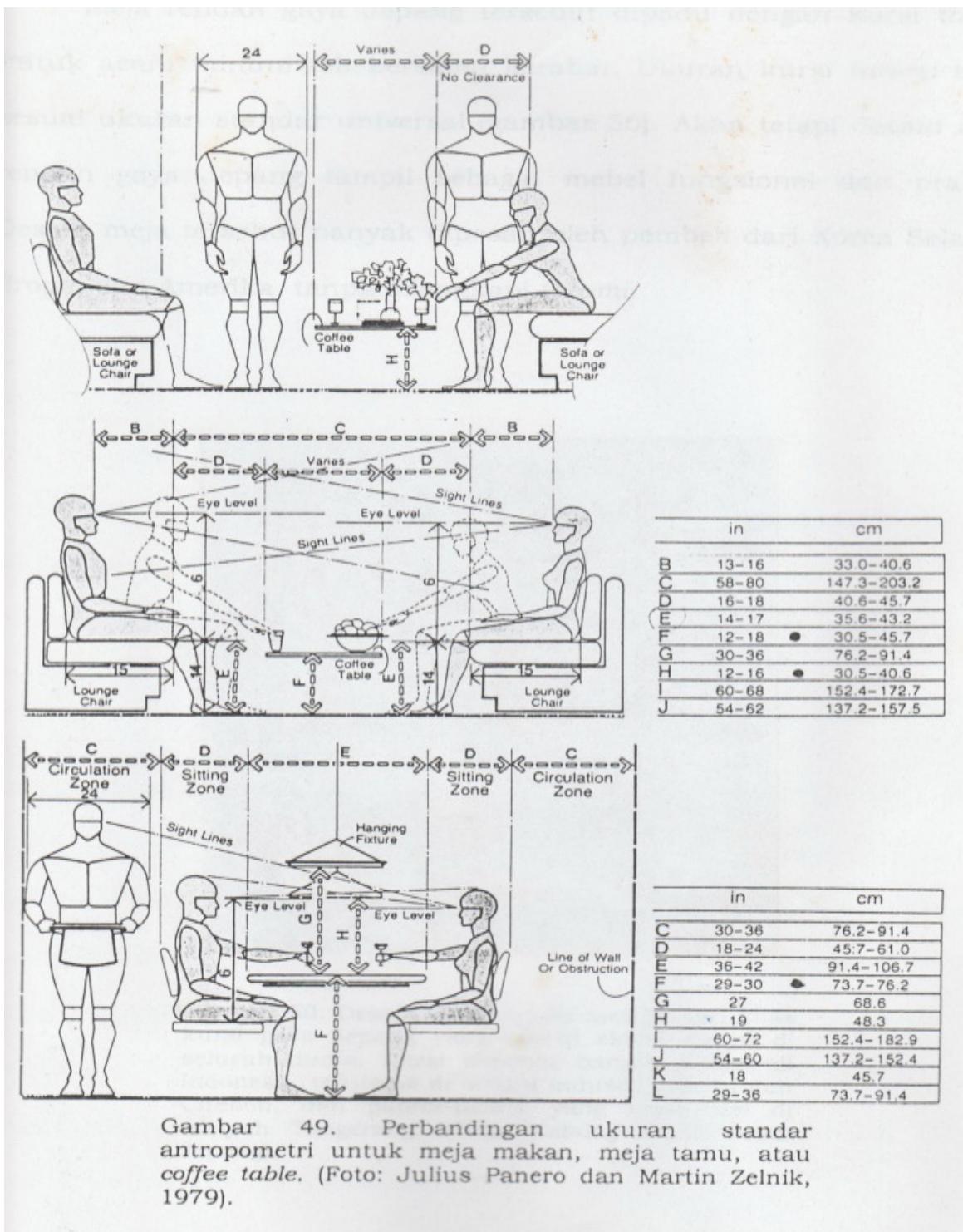
Gambar 46. Desain meja rendah yang berfungsi untuk menempatkan makanan pada acara budaya minum teh gaya masyarakat Jepang. Mebel diproduksi oleh PT. Fajar Santika Serang dan PT. Sandei Inti Karsa Bekasi, serta beberapa pabrik yang ada di Jabotabek. Desain dari Jepang. (Foto: Eddy Supriyatna, 1999).



Gambar 47. Desain meja rendah dengan sistem struktur konstruksi *knocked-down*. Bentuk daun meja seperti buah mangga. Desain dari konsumen Jepang. Produksi PT. Fajar Santika Serang tahun 1993. (Foto: Eddy Supriyatna, 1999).



Gambar 48. Desain meja rendah dengan sistem struktur konstruksi *folding*. Bentuk daun meja segi empat dengan sudut tumpul. Desain dari konsumen Jepang. Produksi PT. Fajar Santika Serang tahun 1993. (Foto: Eddy Supriyatna, 1999).



Gambar 49. Perbandingan ukuran standar antropometri untuk meja makan, meja tamu, atau coffee table. (Foto: Julius Panero dan Martin Zelnik, 1979).

Meja rendah gaya Jepang tersebut dipadu dengan kursi *tatami* untuk acara minum teh bersama kerabat. Ukuran kursi *tatami* tidak sesuai ukuran standar universal (gambar 50). Akan tetapi desain meja rendah gaya Jepang tampil sebagai mebel fungsional dan praktis. Desain meja tersebut banyak dipesan oleh pembeli dari Korea Selatan, Eropa, dan Amerika, tanpa dilengkapi *tatami*.



Gambar 50. Desain kursi *tatami* menjadi ciri khas kursi gaya Jepang yang diakui eksistensinya di seluruh dunia. Kursi tersebut banyak dibuat di Indonesia, terutama di Sentra industri mebel rotan Cirebon, dan pabrik-pabrik yang beroperasi di wilayah Tangerang. (Foto: Katalog mebel rotan Jepang).

Ada lagi meja lipat (*folding table*) yang terbuat dari kayu ramin, daun mejanya mengekspresikan salur-salur (*slated*). Mebel tersebut dirancang untuk pasar Amerika dan Eropa (gambar 51). Selain itu ada meja lipat yang mudah *dicangking*, karena terkesan ringan, ramping, ringkas, dan praktis. Desain mebel tersebut dibawa oleh konsumen dari Amerika dan Eropa dengan berbagai macam variasi desainnya. Desain meja tersebut menjadi primadona para pembeli Amerika dan dikenal dengan nama *Snack Table* (gambar 52).

Desain *Snack Table* sudah menjadi produk unggulan yang universal, karena sangat praktis. Hampir semua pabrik mebel kayu di Indonesia memproduksinya, karena pembuatannya sangat mudah dan murah. Beberapa negara seperti Malaysia dan Thailand juga membuat meja lipat tersebut.

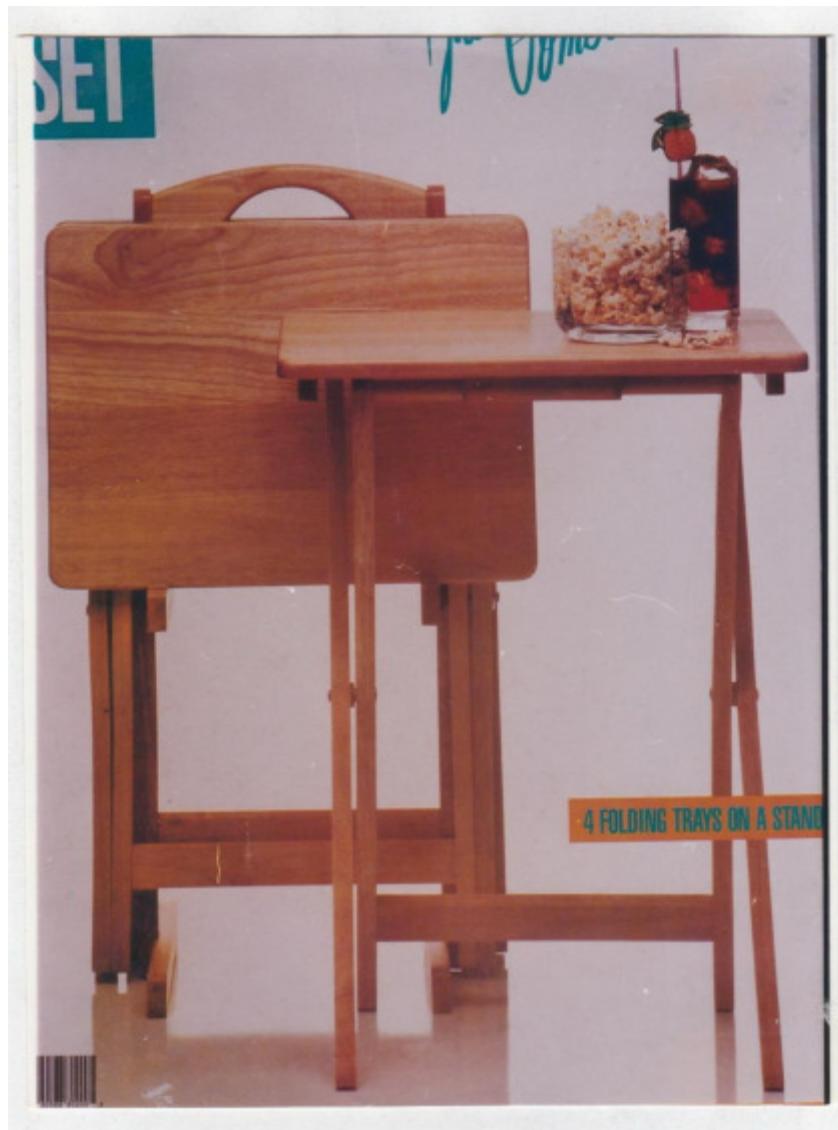
Pada umumnya bahan yang digunakan kayu ramin atau kayu karet, warna alamiah, dan terkadang warna-warni. Nilai fungsi *snack table* sebagai meja makanan kecil pada saat rekreasi ke pantai. Terkadang desain *snack table* dilengkapi oleh gantungan untuk dibawa-bawa denganm mudah. Variasi bentuk *snack table* berkembang menjadi meja lipat dirancang berlubang segi empat, dan daun mejanya bisa terbelah dua, kemudian dilipat (gambar 53). Meja tersebut terbuat dari kayu nyatoh atau kayu durian burung berwarna coklat alamiah. Desain dari konsumen Eropa dan Amerika.

Ada lagi satu desain meja lipat yang ‘dikawinkan’ dengan kursi lipat. Tujuan pembuatan desain mebel tersebut selain untuk meja dan kursi makan, juga sebagai upaya manusia mengatasi keterbatasan ruang arsitektural yang sempit dan menjulang tinggi seperti apartemen. Ruang aktivitas yang berada di gedung-gedung pencakar langit sangat membutuhkan mebel-mebel yang mudah dibawa dalam *lift* secara ringkas dan padat. Dampaknya desain mebel diciptakan sederhana, praktis, efisien, dan mudah dipakai. Desain meja lipat dan desain kursi lipat yang terbuat dari kayu ramin tersebut telah berusaha memenuhi standar fungsional dan universal (gambar 54), sesuai tuntutan kebutuhan masyarakat modern di Era Globalisasi.

Dari aspek desain mebel, peran warna, tekstur, dan struktur konstruksi memberikan kontribusi yang besar terhadap penampilan meja yang sederhana. Ekspresi visual dalam desain meja merefleksikan budaya pada zamannya. Bentuk, fungsi, dan struktur yang praktis, mudah, padat, ringas, dan efisien sehingga harga menjadi murah merupakan realisasi dari ekspresi budaya industri modern.



Gambar 51. Desain meja lipat (*folding table*) yang terbuat dari kayu ramin, daun mejanya salur-salur (*slated*). Meja lipat mudah *dicangking*. Terkesan ringan, ramping, ringkas, kecil, dan praktis. Ukuran meja 49 x 38 x 41 cm. Desain meniru dari desain yang dibawa konsumen Amerika dan Eropa. Produksi PT. Bumi Indah Raya Tangerang tahun 1990. (Foto: Eddy Supriyatna, 1999).



Gambar 52. Desain meja lipat (*folding table*) atau *snack table* yang terbuat dari kayu ramin atau kayu karet. Desain daun mejanya menampilkan ekspresi kesederhanaan segi empat dengan sudut tumpul. Meja lipat mudah *dicangking*. Terkesan ringan, praktis, bahkan ringkih, tetapi desain sangat digemari di negara industri maju. Ukuran meja 48 x 37 x 65 cm. Desain meniru dari desain yang dibawa konsumen Amerika dan Eropa. Produksi tahun 1992-1994. (Foto: Dokumentasi PT. Fajar Santika dan Sandei Inti Karsa Bekasi, 1992).



Gambar 53. Variasi bentuk *snack table* berkembang menjadi meja lipat dirancang berlubang segi empat, dan daun mejanya bisa terbelah dua. Meja tersebut terbuat dari kayu nyatoh atau kayu durian burung berwarna coklat alamiah. Desain dari konsumen Eropa dan Amerika. Dibuat oleh PT. Rimbawood Arsilestari Serang tahun 1998. (Foto: Eddy Supriyatna, 1999).



Gambar 54. Desain meja lipat yang ‘dikawinkan’ dengan kursi lipat. Desain meja lipat itu diciptakan sederhana, tanpa hiasan, praktis, efisien, dan mudah dipakai. Desain meja lipat dan desain kursi lipat yang terbuat dari kayu ramin tersebut telah memenuhi standar fungsional dan universal, sesuai tuntutan kebutuhan masyarakat modern di Era Globalisasi. (Foto: Dokumetasi PT. Incorica Internasional Jakarta, 1995).

### 3. Desain Rak

Fungsi rak sebagai tempat menyimpan barang-barang berupa buku, televisi, makanan, atau barang lainnya. Desain rak yang paling banyak digemari dan dipesan adalah rak dorong (*wagon trolley*) yang berfungsi untuk membawa makanan atau barang-barang lainnya dengan cara didorong (gambar 55). Jadi desain dibuat *mobile system*, dapat digerakkan dengan menggunakan roda. Akan tetapi, struktur konstruksi tetap *knocked-down* agar mudah dikemas dan menghemat volume kontainer.

Bahan dari kayu ramin dan roda terbuat dari plastik yang dibeli dari Taiwan atau Jerman. Desain diperoleh dari konsumen Jepang, kemudian *wagon trolley* dipesan juga oleh konsumen dari Korea Selatan. Warna cenderung alamiah, dengan finishing transparan, sehingga serat kayu masih tetap tampak. Ada pula yang difinishing berwarna coklat alamiah karena kayu yang digunakan *blue stain*, atau kualitas kurang baik. Di Indonesia, desain *wagon trolley* dikembangkan menjadi rak audio-visual untuk rak televisi yang mudah didorong atau dipindah-pindah letaknya.

Banyak pula pabrik yang memproduksi rak untuk audio visual karena laris di pasaran lokal. Bentuk rak sangat praktis, sederhana, bisa didorong, *knocked-down*, dan multi-guna (gambar 56). Desain rak dorong atau *wagon trolley* mendapat inspirasi dari desain-desain *Ikea*.



Gambar 55. Rak dorong (*wagon trolley*) yang berfungsi untuk membawa makanan atau barang-barang lainnya dengan cara didorong. Bentuk sedarhana, praktis, dan dikemas secara ringkas dalam kotak kardus, karena struktur konstruksi dibuat *knocked-down*. Desain sangat praktis dan mudah dipindah-pindakan (*mobile*). Desain *wagon trolley* 1 dan 2 berasal dari Jepang. Desain *wagon trolley* 3 berasal dari Indonesia, dan *wagon trolley* 4 berasal dari Korea Selatan. Diproduksi sekitar tahun 1993-1994. (Foto: Dokumentasi PT. Fajar Santika Serang, 1993).



Gambar 56. Rak audio-visual yang laris di pasaran lokal. Bentuk rak sangat praktis, sederhana, bisa didorong, *knocked-down*, dan multi-guna. Rak dapat dipindah-pindah karena menggunakan sistem *mobile*. Desain original oleh Eddy Supriyatna, diproduksi PT. Fajar Santika Serang tahun 1993. (Foto: Eddy Supriyatna 1993).

Desain rak buku yang dapat dilipat merupakan pesanan dari konsumen Amerika dan Eropa. Rak buku tersebut diberi istilah *folding book shelf* (gambar 57). Lipatan dinding rak kiri dan kanan menggunakan sistem engsel untuk memperkecil kemasan, mempermudah pengangkutan, serta mempermudah pemindahan dengan cara *dicangking* (gambar 58). Ekspresi visualnya tampak ramping dengan bentuk pagar pada dindingnya dari bahan dowel kayu. Warna cat coklat, bahan utama dari kayu durian burung untuk warna coklat, atau dari kayu ramin, bisa juga kayu karet untuk warna alamiah. Rak buku tersebut dirancang sangat praktis, bentuk komponen lurus dan sederhana. Bila ditata di gudang dalam keadaan terlipat, maka akan menghemat ruang.

Ada satu desain rak yang unik dan tampaknya jarang digunakan di Indonesia. Rak yang dimaksud adalah rak minuman beralkohol atau *wine rack* (gambar 59). Desain rak minuman tersebut diperoleh dari masyarakat konsumen Amerika dan Eropa, kemudian dipesan dan diproduksi di Indonesia. Rak tersebut dibuat dari kayu karet yang dicat warna transparan agar terkesan alamiah. Struktur konstruksi *knocked-down*, bentuk sangat sederhana karena komponennya hanya berbentuk lurus.



Gambar 57. Rak buku yang dapat dilipat merupakan pesanan dari konsumen Amerika dan Eropa. Rak buku tersebut diberi istilah *folding book shelf*. Diproduksi sekitar tahun 1993-1994. Rak buku sangat praktis, ringkas, dan padat bila dikemas. (Foto: Dokumentasi PT. Fajar Santika Serang, 1994).



Gambar 58. Desain lipatan dinding rak kiri dan kanan pada rak buku menggunakan sistem engsel untuk memperkecil kemasan, mempermudah pengangkutan, serta mempermudah pemindahan. (Foto: Dokumentasi PT. Bina Cipta Profitama Jakarta, 1994).



Gambar 59. Desain rak minuman atau desain *wine rack* dibuat dari bahan kayu karet. Desain rak diperoleh dari masyarakat konsumen Amerika dan Eropa, kemudian dipesan dan diproduksi di PT. Fajar Santika Serang, PT. Sandimas Inti Karsa Bekasi, dan PT. Inatai Golden Furniture Industries Jakarta. Dibuat sekitar tahun 1992-1993. (Foto: Dokumentasi PT. Sandimas Inti Karsa Bekasi, 1992).

#### 4. Desain Ranjang

Ranjang atau sering juga disebut tempat tidur atau *bed*, berfungsi sebagai tempat untuk tidur atau beristirahat. Jenis ranjang pada umumnya terbagi menjadi tiga kelompok yaitu (1) *single bed* atau ranjang tunggal; (2) *double bed* atau ranjang ganda; dan (3) *bunkbed* atau ranjang susun bertingkat (gambar 60). Pasar untuk produk ranjang Indonesia mayoritas ke Jepang, Korea Selatan, dan Taiwan. Desain meniru dari desain mebel Eropa dan Jepang.

Struktur konstruksi yang digunakan *knocked-down system*. Terbuat dari kayu ramin, pinus, dan kombinasi dengan *plywood*. Keunikan desain ranjang Jepang, selain ukurannya lebih rendah untuk *bunkbed*, alas kasurnya terbuat dari *plywood* yang dilapisi busa tipis dan dibungkus kain. Berbeda dengan desain ranjang untuk Eropa dan Korea Selatan yang dirancang multi-fungsi, terutama *bunkbed* untuk anak-anak. Pada umumnya, desain ranjang dilengkapi meja belajar, rak buku, dan lemari pakaian, tetapi pekerjaan produksinya sangat banyak menyita waktu dan bahan.

Untuk desain ranjang ini variasinya tidak banyak seperti desain kursi atau meja. Pesanan dari desain-desain ranjang Jepang menjadi pilihan produsen untuk diproduksi, karena desainnya sederhana ditinjau dari sisi produksi, walaupun menggunakan bahan pinus yang banyak mata kayunya, atau bisa juga bahan kayu ramin. Ranjang susun menjadi primadona desain-desain ranjang Jepang (gambar 61).



Gambar 60. Kelompok ranjang terdiri dari (1) *Single bed* atau ranjang tunggal, pada gambar 1 dan 2; (2) *double bed* atau ranjang ganda; dan (3) *bunkbed* atau ranjang susun bertingkat, pada gambar 4 dan 5. Ranjang ganda sangat jarang dipesan. Mebel diproduksi sekitar tahun 1992-1998. (Foto: Dokumentasi PT. Bina Cipta Profitama, Jakarta, 1992).



Gambar 61. Dua desain ranjang susun (*bunk bed*) yang bentuknya hampir sama itu merupakan primadona desain-desain ranjang Jepang. Terbuat dari kayu pinus. Desain diperoleh dari konsumen Jepang. Bentuk sederhana, terkesan kaku dan formal, walaupun ada sedikit bubutan pada kaki salah satu ranjang itu hanya berfungsi sebagai unsur hias untuk variasi bentuk saja. Desain ranjang universal. (Foto: Dokumentasi PT. Bumi Indah Raya Tangerang, 1997).

Dengan mengamati dan membandingkan desain-desain tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa mebel-mebel telah diproduksi dengan memanfaatkan bahan utama dari kayu yang spesiesnya berlimpah di hutan tropis Indonesia. Tujuan ekspor mebel terutama ke Eropa, Amerika Serikat, Jepang, Korea Selatan, Singapura, dan Taiwan.

Sumber data utama diperoleh langsung dari lokasi pabrik, dokumentasi perusahaan, brosur, katalog, hasil wawancara dengan para produsen, para pengusaha perdagangan, pejabat Badan Pengembangan Ekspor Nasional (BPEN), pejabat Badan Pusat Statistik (BPS) di Jakarta, dan sebagian diperoleh dari referensi-referensi pendukung seperti buku acuan. Data-data tersebut dipilah-pilah dan diolah untuk dianalisis sesuai dengan konteks zamannya.

Dari berbagai data dapat diidentifikasi bahwa kursi, meja, rak, dan ranjang yang diproduksi hanya untuk memenuhi pesanan dari para pembeli luar negeri yang mengutamakan bentuk sederhana, fungsional, praktis, dan memiliki kualitas produk yang baik. Sebagian besar desain mebel merupakan hasil tiruan dari desain-desain aslinya yang dibawa oleh para konsumen asing, baik dalam bentuk gambar, foto, maupun *prototipe*. Terkadang desain mebel tersebut dimodifikasi atau diubah bentuknya agar sedikit berbeda dari aslinya.

Dari analisis tersebut, desain-desain yang dibawa dari negara asal pembeli itu memiliki karakteristik struktur konstruksi mebel modern sebagai berikut: (1) mudah dibongkar pasang (*knocked-down*); (2) mudah di

susun (*stacking*); (3) mudah dilipat (*folding*); (4) mudah digerakkan (*mobile*); (5) mudah diubah (*adjustable*); (6) dapat ditata sesuai kebutuhan ruang (*modular system*); (7) mudah dirakit (*ready to assembly*); (8) dan multi-guna (*functional variety*).

Adapun hasil analisis karakteristik desain mebel modern di Indonesia yang sudah terurai di atas, dapat disepakati bahwa desain mebel modern memiliki karakteristik yang sama dan selaras dengan ciri-ciri seni wisata yang dirumuskan R.M. Soedersono.

Karakteristik yang selaras meliputi (1) desain yang diproduksi merupakan tiruan dari aslinya yang dibawa oleh para konsumen asing; (2) kemasan mebel dibuat singkat dan padat dengan sistem struktur konstruksi yang praktis; (3) variasi desain sangat beragam, karena didorong oleh kompetisi pasar yang sangat progresif; (4) harga mebel menjadi murah karena diproduksi secara massal dengan menggunakan mesin yang didukung oleh kamajuan teknologi; (5) bentuk mebel sangat sederhana dan tidak ditampilkannya nilai-nilai sakral, magis, dan simbolis. Nilai-nilai tersebut diganti dengan nilai-nilai fungsional, universal, formal, dan global.

Semua desain mebel yang ditiru direalisir dan divisualisasikan menjadi bentuk tiga dimensional melalui suatu proses mesin yang sudah terstandardisasi untuk produksi massal, sehingga bentuk menjadi sama, bahkan seragam atau serupa di seluruh dunia (gambar 56). Seakan-akan semua orang ‘dipaksa’ agar mempunyai selera yang sama, sehingga desain

menjadi universal, gaya internasional, dan budaya Barat menjadi barometernya.

Oleh karena itu, dalam pengkajian diperlukan kritik desain agar dapat menjawab berbagai misteri desain mebel modern yang hadir di Era Globalisasi. Dengan demikian, misteri tentang karakteristik desain mebel modern di Indonesia yang menampilkan bentuk sederhana dan sama persis, tanpa hiasan, serta menggunakan struktur konstruksi yang praktis itu dapat ‘dibedah’ dan dijawab sesuai dengan konteks zamannya. Kajian ini akan menggunakan metode harmeneutik, dan akan mencoba menafsirkan desain-desain mebel modern dalam konteks budaya industri di Indonesia pada Era Globalisasi.



Gambar 62. Semua desain mebel direalisasikan dan divisualisasikan menjadi bentuk tiga dimensional melalui suatu proses mesin yang sudah terstandardisasi untuk produksi massal, sehingga bentuk menjadi sama dan serupa, ringkas dan padat. Desain kursi pesanan dari Eropa dan Amerika. (Foto: Eddy Supriyatna di PT. Rimbawood Arsilestari Serang, 1999).

## B. Tafsir Desain Mebel Modern

Globalisasi budaya telah menciptakan bentuk komoditi yang cenderung menghapus batas-batas selera.<sup>15</sup> Shimon Peres memperkuat bahwa globalisasi merupakan hasil pengembangan, kita tidak menciptakannya. Batas-batas lama, definisi-definisi, aturan-aturan yang diterima sebelumnya dan konvensi-konvensi yang dulu kita gunakan, diam-diam telah menghilang tanpa kita ketahui.<sup>16</sup> Indonesia yang sudah terlibat dalam kancah globalisasi, mau tidak mau harus menghadapi tantangan pasar bebas yang tidak mengenal batas-batas wilayah, bahkan tidak mengenal lagi kekuatan sumber daya material.<sup>17</sup> Akan tetapi, ilmu pengetahuan atau sains, teknologi, informasi, dan desain menjadi tulang punggung kemajuan suatu bangsa.

Globalisasi di bawah semangat Revolusi Industri telah menumbuhkan perasaan homogenitas budaya di masa datang. Kemenangan norma-norma budaya dan peradaban yang satu berada di atas yang lain.<sup>18</sup> Kekuatan ekonomi atau modal menjadi senjata ampuh untuk meraih kemenangan. Desain sebagai salah satu produk budaya industri telah berada pada posisi yang dilematis.

<sup>15</sup> Robert Dunn. "Pasca Modernisme: Populisme, Budaya Massa, dan Garda Depan," dalam majalah *Prisma*, Januari 1993, p.4 .

<sup>16</sup> Shimon Peres. "Melibatkan Diri dalam Tanggung Jawab Sejarah dan Tantangan Masa Depan," dalam Ade Ma'ruf dan Anas Syahrul Alimi, ed. *Shaping Global; Jawaban Kaum Sosialis Demokrat atas Neoliberalisme*. Kumpulan tulisan dalam International Conference 17<sup>th</sup>-18<sup>th</sup> of June 1998, Willy Brant Haus, Berlin. Yogyakarta: Penerbit Jendela, p. 32.

<sup>17</sup> *Ibid.*, p. 35.

<sup>18</sup> Felipe Gonzalez."Eropa dan Globalisasi; Menuju Proyek Eropa," dalam Ade Ma'ruf, et al, ed., *op. cit.*, p. 25.

Oleh karena itu, dari beragam desain yang diproduksi di Indonesia sudah dapat kita tafsirkan bahwa selama periode 1983-1998, Indonesia masuk dalam kelompok model masyarakat Gelombang Kedua yaitu masyarakat modern yang mengandalkan industrialisasi sebagai proses untuk memperoleh devisa negara. Tujuan utamanya adalah upaya peningkatan kemakmuran rakyat dapat segera dicapai. Akan tetapi, Felipe Gonzales mengingatkan bahwa pada Era Globalisasi kita tidak lagi menggunakan referensi-referensi agraris, tetapi referensi-referensi masyarakat industri.<sup>19</sup>

Peringatan Gonzalez itu terbukti, ketika pada tahun 1997 Indonesia terpuruk ke dalam krisis ekonomi global. Penyebab utamanya adalah ketidaksiapan sumber daya manusia yang masih berpikir agraris itu harus berhadapan dengan pola persaingan pasar global yang condong pada pola pikir industrialis dan kapitalis.

Pada Era Globalisasi, Indonesia sudah sangat tergantung pada pemilik modal dari negara-negara kapitalis. Bahkan, secara tak langsung dan tak disadari bahwa kita masih dalam posisi terhimpit, terjajah dan terkungkung oleh kekuatan ekonomi kapitalis dari negara-negara industri maju.

Sadar atau tidak sadar, kita telah terperosok pada pola permainan pasar global. Kehadiran pasar global merupakan manifestasi dari wacana kapitalisme global yang diwarnai dengan corak liberal. Pasar global adalah

---

<sup>19</sup> Gonzalez, *op. cit.*, p. 22.

pasar bebas tanpa sekat-sekat yang menghalangi pendistribusian suatu produk, termasuk mebel. Artinya pasar global juga ditandai oleh suasana produksi yang bebas, konsumsi yang bebas, dan distribusi dalam pasar yang bebas pula.<sup>20</sup> Kompetisi global menjadi kata kunci untuk dapat bersaing dengan berbagai desain mebel dari berbagai penjuru dunia.

Fenomena yang berkembang di Indonesia adalah kesenjangan antara desainer mebel dengan konsumennya. Kreativitas desainer telah dipasung oleh tuntutan konsumen asing karena memiliki kekuatan modal atau uang. Pertumbuhan kompetisi kreativitas desain selalu dibayang-bayangi oleh tujuan-tujuan ekonomi pasar bebas dan dikungkung oleh keterbatasan mesin sebagai alat produksi massal.

Dalam hubungan dengan globalisasi, lebih lanjut Gonzalez memperingatkan bahwa sekarang manusia berada pada sisi ekspresi yang paradoks sebagai penjaga mesin. Manusia menunjukan ekspresi yang senang menjadi bagian dari mesin.<sup>21</sup> Sumber daya manusia yang semula menjadi kekuatan utama produksi telah berubah menjadi pengawas mesin.<sup>22</sup>

Kondisi tersebut bisa terjadi karena kita masih tergantung pada transfer teknologi produksi dari negara maju, masih tergantung pada ilmu pengetahuan yang dikembangkan negara lain, dan yang paling fatal adalah

<sup>20</sup> Lihat Saiful Arif. *Menolak Pembangunanisme*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000, p. 265-166.

<sup>21</sup> Gonzalez memberikan contoh lakon Chaplin dalam “Modern Times,” periksa dalam Ade Ma’ruf, et al, ed., *op. cit.*, p. 23.

<sup>22</sup> *Ibid.*

kita masih mengandalkan desain-desain dari konsumen asing untuk ditiru dan dijiplak. Kita tidak mencoba untuk mengembangkan desain mebel menjadi lebih baik seperti yang selama ini dilakukan oleh Jepang, Korea Selatan, dan sekarang mulai diterapkan oleh Cina.<sup>23</sup>

Di Indonesia, kehadiran desainer dianggap menambah beban biaya produksi, sehingga banyak desainer hanya dijadikan ‘tukang gambar’ untuk meniru atau sekedar membuat mebel yang laku di pasaran. Kecenderungan meniru desain dari para pembeli asing tersebut dilatarbelakangi oleh faktor ekonomi yang memprioritaskan perputaran modal (kapital), penekanan biaya minimal, serta upaya-upaya untuk mendapatkan keuntungan yang sebanyak-banyaknya dalam jangka pendek. Tindakan meniru tersebut lebih mudah dilakukan, karena tidak diperlukan penelitian pasar, tidak perlu percobaan-percobaan, tidak perlu promosi, dan tidak perlu berpikir kreatif untuk menciptakan desain-desain yang baik. Artinya tidak dibutuhkan seorang desainer dalam suatu industri mebel.

Dengan demikian kita dapat menafsirkan bahwa produsen tidak perlu pengeluaran modal (kapital) untuk seluruh kegiatan pengembangan desain produk. Produsen ingin mencari kemudahan-kemudahan jangka pendek yang sesungguhnya merugikan produsen itu sendiri. Produsen

---

<sup>23</sup> Tim Wartawan Bisnis."Produk Cina serbu Indonesia," dalam *headline* berita pada surat kabar *Bisnis Indonesia*, 3 September 2000, p. 1.

ingin mencari jalan pintas, agar modal tidak banyak terkuras, namun laba berlimpah.

Dalam konteks tersebut, desainer hanya ditempatkan sebagai 'tukang gambar,' berarti kita telah menciptakan kesenjangan dan keterbelakangan baru dalam mengantisipasi persaingan pasar global. Kreativitas desainer akan tetap mandul, sehingga mempunyai dampak terhadap pertumbuhan ekonomi. Dengan pengertian lain, nilai tambah yang melekat pada setiap unsur dalam desain mebel akan diambil oleh konsumen dari negara-negara pemasok desain. Jika dilacak dari jejak sejarah kolonial di Indonesia, maka sejak Portugis mendarat pada tahun 1511,<sup>24</sup> Indonesia sudah bersentuhan dengan bangsa Eropa yang berperan sebagai penjajah, kemudian dilanjutkan penjajahan Belanda, Inggris,<sup>25</sup> dan Jepang selama 350 tahun lebih.

Budaya industri telah memecah masyarakat dalam kelas modal dan buruh yang saling bertentangan sehingga menimbulkan ekonomi dunia yang saling bergantung. Sebaliknya hal itu juga dapat menaikkan jumlah barang-barang kebendaan di seluruh dunia. Pada zaman kolonialisme, tanah-tanah jajahan termasuk Indonesia bertambah penting kedudukannya bagi negara penjajahnya sebagai sumber atau gudang bahan mentah, sumber tenaga kerja murah, dan daerah pasaran utama untuk hasil-hasil industrinya. Tanah jajahan, seperti Indonesia,

---

<sup>24</sup> Claire Holt, *op. cit.*, p. 191.

<sup>25</sup> *Ibid.*, p. 4.

kehilangan kepribadiannya dan menjadi sumber utama negara penjajahnya, agar penjajah tetap *survive*.<sup>26</sup> Pada Era Globalisasi penjajahan tetap berlangsung dalam bentuk yang berbeda, yaitu imperialisme kapital dari negara-negara industri maju.<sup>27</sup> Desain pun telah dijadikan alat kapitalis untuk meraup keuntungan. Pada akhirnya, hasil globalisasi tetap dikuasai oleh negara-negara maju.<sup>28</sup>

Pola-pola imperialis terefleksi dari tatanan budaya global yang ditawarkan, termasuk memasok desain-desain dan ekspor modal dengan dalih membantu investasi negara-negara berkembang. Akan tetapi kenyataannya, konsumen-konsumen negara maju tersebut ingin menggali keuntungan yang berlimpah agar mereka tetap *survive* dan menguasai semua negara bekas jajahannya, seperti Indonesia. Negara-negara industri maju yang berperan sebagai konsumen tersebut telah memanfaatkan desain sebagai ‘kendaraan’ ekonomi. Nilai lebih yang diwujudkan dalam bentuk keuntungan berlimpah itu diperoleh dari peningkatan nilai tambah yang diciptakan oleh desainer-desainer mebel modern dari negara asalnya. Dari karakteristik desain mebel modern yang masuk ke Indonesia tersebut tampak jelas bahwa unsur-unsur ekonomi tercermin dalam bentuk yang sederhana, fungsi yang praktis, dan desain mebel dibuat seragam.

<sup>26</sup> Uraian mengenai Revolusi Industri yang dikaitkan dengan penjajahan bangsa Eropa di Indonesia, periksa A.G. Pringgodigdo, et al. *Ensiklopedi Umum*. Yogyakarta: Yayasan Kanisius, 1977, p. 945.

<sup>27</sup> Periksa J.A.C Mackie. *Sejarah Pembangunan Ekonomi dalam Dunia Modern*. Jakarta: PT. Pembangunan, p. 17-18, 182-186.

<sup>28</sup> Lihat A. Muis. “Tantangan Globalisasi terhadap Indonesia,” dalam surat kabar *Media Indonesia*, 15 April 2000, p. 8.

Akan tetapi, pada saat pertama kali kita melihat sebuah mebel modern akan terkesan pada bentuk dan fungsinya, kemudian struktur konstruksi. Setiap desain mebel modern memiliki bentuk yang sederhana dan fungsi yang praktis. Selain itu struktur konstruksi dirancang sangat praktis, sehingga mudah dibawa-bawa, dipindah-pindah, disimpan dalam keadaan terlipat, tersusun atau dalam bentuk siap rakit. Jadi bentuk dan fungsi saling berkait secara struktural. Semua itu berkaitan dengan tujuan yang hendak dicapai, yaitu efisiensi dalam ruang dan waktu sehingga berdampak pada biaya atau pada aspek ekonomi. Oleh sebab itu, desain mebel modern cenderung direproduksi, dibuat massal dengan menggunakan mesin, sehingga desain menjadi sama dan seragam di seluruh dunia. Semuanya seakan-akan menjadi satu sistem global,<sup>29</sup> yang sudah barang tentu bentuknya menjadi universal dan formal dan tampaknya kita tak mampu untuk mengelak lagi.

Kesadaran desain di kalangan produsen mebel di Indonesia masih merupakan impian, karena selama ini pemerintah belum mencanangkan desain sebagai perangkat daya saing ekspor. Jika ada pun hanya sebatas pembinaan yang bersifat proyek pengembangan menyeluruh dan bersifat politis dalam kerangka pembangunan industri secara umum. Sudah saatnya para desainer mebel di Indonesia menciptakan ‘Gerakan Peduli

---

<sup>29</sup> *Ibid.*

Desain' yang memperjuangkan indentitas Indonesia di mata konsumen dunia.

Di Indonesia pertumbuhan industrialisasi masih semu, dan tidak diiringi oleh pengembangan desain industri. Formula desain hanya tercatat di atas kertas, tanpa diperjuangkan implementasinya agar dapat menjadi semacam '*good design.*' Di negara industri maju, konsep '*good design*' telah dicanangkan bukan sekedar slogan, tetapi sebuah kebulatan tekad untuk membangun kekuatannya sendiri. Di Jepang, kegiatan tersebut dilaksanakan untuk mendorong naiknya tingkat industri melalui desain.

Pada Era Globalisasi ini, selain meminjam konsep '*good design*'<sup>30</sup> tersebut, sudah saatnya kita memanfaatkan potensi seni atau desain sebagai titik awal perencanaan pembangunan industri di Indonesia. Seni atau desain dapat dijadikan pendorong lahirnya komoditas ekspor yang dapat diandalkan. Seperti sudah kita pahami bersama bahwa Indonesia memiliki kekayaan budaya dan sumber daya etnik yang berlimpah, juga memiliki identitas budaya yang berbeda dengan negara-negara industri maju. Potensi tersebut sudah sepatutnya digali, dikembangkan, dan disosialisasikan ke mancanegara melalui berbagai media pemasaran ekspor.

---

<sup>30</sup> Setelah Perang Dunia Kedua, konsep "good design" digunakan di negara-negara Eropa dan Amerika Serikat untuk menyeleksi desain-desain yang baik, periksa dalam Guy Julier. *Encyclopaedia of 20<sup>th</sup> Century Design and Designer*. London: Thames and Hudson Ltd., 1993, p. 93-94. Pada tahun 1957, di Jepang, dikenal dengan istilah "G-mark." Untuk desain yang baik diberi tanda "G" pada setiap produknya, lihat Yayasan Desain Jepang. "Seminar Desain yang Lebih Baik untuk Memasuki Pasaran," dalam makalah *Seminar pada Program Kerjasama Promosi Desain di Indonesia*, Maret 1995, p. 11-18.

Penerapan konsep ‘*good design*’ dalam desain mebel modern selayaknya mengacu pada pemikiran *back to culture and back to nature* yang tidak mengabaikan konsep *form follows function* sebagai suatu ideologi dalam desain mebel modern (gambar 63).

Meja tamu pada *living room* yang menggunakan *lesung* (tempat penumbuk padi) dari bahan kayu yang dilengkapi daun meja dari kaca transparan dan penyangga besi. Walaupun tidak praktis, tidak sederhana, dan tidak ada hiasan, namun memiliki nilai budaya (*local genius*) dan alamiah yang dapat dijadikan model desain mebel di Indonesia.



Gambar 63. Desain meja tamu pada *living space* yang menggunakan *lesung* (penumbuk padi) dari bahan kayu dengan dilengkapi daun meja dari kaca transparan yang disangga besi. Walaupun tidak praktis, tidak sederhana, dan tidak ada hiasan, namun memiliki nilai budaya lokal dan nilai tambah. (Foto: Naning Adiwoso 1999).

Oleh karena itu dalam industri mebel ekspor diperlukan desainer yang kreatif untuk mengolah sumber daya lokal agar dapat mengembangkan desain mebel modern secara optimal. Desain mebel modern Indonesia yang mengangkat citra budaya Indonesia ke mancanegara harus tetap mengacu pada tuntutan kebutuhan manusia modern, termasuk tuntutan praktis dan universal. Konsep tersebut dapat digunakan sebagai perwujudan identitas, sekaligus sebagai perangkat daya saing ekspor di Era Globalisasi.

Pengaruh Barat yang dimulai sejak datangnya para pedagang Portugis kemudian disusul dengan hadirnya orang-orang Belanda telah memberikan andil yang sangat kuat terhadap desain di Indonesia. Sudah barang tentu pengaruh-pengaruh itu tidak begitu saja hadir tanpa penyesuaian dengan budaya lokal.<sup>31</sup> Sampai sekarang dapat kita saksikan dalam berbagai bentuk seni dan budaya, terutama karya desain mebel modern yang kian praktis. Oleh sebab itu, desain mebel modern sebagai produk seni rupa sekaligus produk budaya diharapkan mampu untuk menciptakan perubahan dalam kegiatan hidup manusia agar tetap *survive*.

Dalam konteks kajian ini, selayaknya desain dilihat sebagai perencanaan yang dapat mengubah pikiran kita, karena menurut Robert Blaich dan Janet Blaich dikatakan bahwa desain adalah suatu

---

<sup>31</sup> Lihat R.M. Soedarsono. "Arah Perkembangan Seni Budaya Indonesia," dalam *Taman Mini Indonesia Indah*, 1998, p. 52.

perencanaan untuk membuat suatu perubahan.<sup>32</sup> Realitas dalam setiap proses produksi pada kegiatan industri jenis apapun selalu dimulai dari pengolahan desain sebagai titik awalnya. Oleh sebab itu, untuk membuat perubahan-perubahan melalui desain mebel modern perlu dipertimbangkan faktor ekonomis yang mengacu pada tujuan kesehatan, keselamatan, kenyamanan, keamanan, keindahan, kemudahan, dan faktor keuntungan yang selayaknya dapat diciptakan sejak awal perencanaan.

Dari paradigma budaya industri, desain adalah titik awal dari suatu proses perencanaan. Proses tersebut dimulai dari pengolahan bahan mentah yang berubah bentuk menjadi produk jadi dalam suatu rangkaian proses produksi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa desain sebagai titik awal dalam proses produksi dapat berperan sebagai agen perubahan. Dalam konteks ini, desain harus melahirkan sesuatu hal yang baru berupa gagasan kreatif dan original sesuai dengan tuntutan kebutuhan pada zamannya.

Dalam kajian ini, penulis sepakat dengan pendapat A. Muis yang mengatakan bahwa Indonesia masa depan adalah kompromi antara nilai-nilai asing (globalisasi) dan nilai-nilai nasional.<sup>33</sup> Hal itu disebabkan oleh adanya paradoks global yang cenderung menolak keseragaman internasional,<sup>34</sup> termasuk dalam desain mebel modern yang diciptakan sama, serupa, dan seragam di seluruh dunia. Dengan demikian dalam

---

<sup>32</sup> Robert Blaich dan Janet Blaich. 1993. *Product Design and Corporate Strategy: Managing the Connection for Competitive Advantance*. New York: McGraw-Hill, Inc., p. 8.

menghadapi Era Globalisasi, desain mebel modern di Indonesia sudah selayaknya mengadakan kompromi dalam penciptaan desain yang baik atau *good design*.<sup>35</sup> Kompromi tersebut sebagai upaya untuk memadukan selera konsumen mancanegara dengan kekuatan-kekuatan unsur budaya lokal Indonesia yang tidak dimiliki negara mana pun. Bila kompromi penciptaan desain itu berhasil, maka nilai tambah akan diperoleh dari daya jual (*good selling*) yang ditampilkan oleh pesona (*good looking*) desain itu sendiri.

Dalam konteks ini, penyelenggaraan program *design, research and development* menjadi penting untuk dijalankan sebagai program jangka panjang. Hasil penelitian dapat dijadikan bahan acuan dalam pengembangan desain sebelum mebel tersebut diproduksi secara massal. Akan tetapi, sangat disesalkan bahwa kegiatan *research and development* (*R and D*)<sup>36</sup> di Indonesia masih belum diakui keberadaannya, karena program tersebut dianggap akan menghabiskan dana besar dengan pengembalian modal yang lambat.

<sup>33</sup> A. Muis, *loc. cit.*

<sup>34</sup> *Ibid.*

<sup>35</sup> Istilah *good design* telah digunakan di Jepang untuk memberikan penilaian terhadap desain yang akan dipasarkan. Unsur-unsur yang menjadi acuan *good design* adalah *originality, good looking, strong/safe, comfortable, easy making, reasonable price, and good selling*, periksa dalam Y. Yamakawa. "Product Design Development: Rattan Furniture Design," dalam *makalah JICA In-Country Training Program* di Cirebon, 6-18 November 2000, p. 2.

<sup>36</sup> Bahkan anekdot yang berkembang di kalangan pengusaha Indonesia, *R and D* bukan singkatan dari *research and development*, tetapi *R and D* adalah *repeart and duplicate* (pengulangan dan penjiplakan), terungkap dalam wawancara dengan beberapa pengusaha di Tangerang, 19 Juli 1999, dan wawancara dengan Ali Imron dari Badan Pengembangan Ekspor Nasional di Jakarta, 23 Juli 1999.

Para pengusaha kita masih menggunakan cara berpikir pedagang yang mengutamakan keuntungan jangka pendek semata, sehingga negara kita masih tetap menjadi ‘negara tukang.’<sup>37</sup> R & D bukan singkatan *research and development*, tetapi ‘diplesetkan’ menjadi *repeat and duplicate*. Dengan meniru desain asli dari konsumen asing, maka pesanan akan mengalir berulang-ulang. Hal itu masih menjadi sikap dan andalan di kalangan para pengusaha mebel di Indonesia.

Dari seluruh pengkajian dalam tesis ini, penulis menyimpulkan bahwa ada tiga unsur budaya industri di Era Globalisasi yang berpengaruh besar terhadap desain mebel modern di Indonesia. Pertama unsur konsumen, kedua unsur produsen atau pengusaha, dan ketiga unsur distributor. Ketiga unsur tersebut yang telah melahirkan karakteristik desain mebel modern yang meniru dari aslinya, bentuk sederhana, seragam, mengabaikan nilai tradisional, praktis, banyak variasi, dan murah harganya. Secara tidak langsung mereka telah berperan menciptakan negara kita menjadi ‘negara tukang’ dengan upah kerja yang murah.

Dengan demikian kita akan selalu ‘terjajah’ oleh konsumen dari negara-negara maju. Desain-desain mebel yang masuk ke Indonesia dapat ditafsirkan sebagai tanda yang mengindikasikan sebuah bentuk penjajahan gaya baru dari negara-negara industri maju. Sadar atau tidak, nilai tambah dalam pengertian ekonomi telah diambil melalui jalur desain

---

<sup>37</sup> *Ibid.*

mebel modern yang mereka bawa. Kemudian kita meniru dan menjualnya dengan harga murah. Dengan kata lain, barang yang dibayar bukan karena nilai tambah, tetapi keringat kerja kita sebagai tukang yang selalu diunggulkan murah. Kemampuan inovasi dan kreativitas kita dianggap terbelakang, sehingga masih dikelompokan masyarakat jajahan.

Uniknya, terkadang kita masih menikmati kondisi tersebut sebagai keberhasilan yang selama ini kita banggakan, walaupun sesungguhnya hanya keberhasilan semu, yang ingin menempatkan diri sebagai ‘Naga Kecil’ ke tujuh di Asia.<sup>38</sup> Realitas keberhasilan semu tersebut telah terbukti, ketika kita menghadapi krisis ekonomi berkepanjangan yang dimulai tahun 1997, dan puncaknya adalah ketika pemerintahan Orde Baru tumbang pada tahun 1998. Kandidat Naga Kecil ke tujuh akhirnya terpuruk dan tenggelam di tengah arus globalisasi. Hal itu terjadi karena kita terlena dengan konsep besar globalisasi. Di sisi lain, budaya industri kita belum secara optimal menggali dan memanfaatkan sumber daya desain lokal (*local genius*) sebagai perangkat daya saing global.

Keterpurukan kita disebabkan oleh keserakahan kita sendiri dalam mengeksplorasi desain-desain dari konsumen asing. Usaha kita hanya sekedar untuk mendapatkan laba, bukan nilai tambah. Kita luput untuk mengembangkan kreativitas desain yang bersumber dari potensi budaya

---

<sup>38</sup> Tujuh Naga-naga Kecil di Asia adalah Hongkong, Singapura, Malaysia, Korea Selatan, Taiwan, Thailand, dan Indonesia, lihat A. Suyana Sudrajat.”Lahirnya Naga-naga Baru,” dalam majalah *Warta Ekonomi* No. 18, 28 September 1992, p. 90; juga periksa laporan utama Syahrizal Budi Putranto, et al. “ Naga Generasi Kedua di Posisi Juru Kunci,” dalam majalah *Warta Ekonomi* No. 18, 28 September 1992, p. 14-18.

kita sendiri. Beragam budaya kita memiliki potensi besar untuk digali dan dimanfaatkan sebagai elemen unggulan.

Kita memiliki banyak potensi, akan tetapi kita lupa akan jati diri kita sendiri. Seni, desain, dan seluruh aspek kehidupan ini hanya berkiblat ke dunia Barat yang telah mendominasi pikiran kita. Oleh karena itu, desain sebagai perangkat daya saing ekspor sebaiknya diberi peran aktif untuk meningkatkan nilai tambah dari elemen budaya Indonesia. Hal itu layak dilakukan secara kreatif dan inovatif untuk menciptakan karakteristik desain mebel modern yang siap bersaing di Era Globalisasi.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

Pada abad ke-20, ketika Era Globalisasi dihembuskan ke seluruh penjuru dunia, maka Indonesia pun terkena imbasnya yang kemudian melahirkan desain-desain mebel modern hasil tiruan dari aslinya. Bentuk desain mebel yang sederhana, fungsional, praktis, seragam, tanpa hiasan, tidak sakral, dan magis, bukan simbolik, serta harganya murah itu telah menjadi *trend* di kalangan produsen mebel di Indonesia.

Kebiasaan meniru semua produk budaya Barat atau desain dari luar negeri yang dianggap lebih unggul itu merupakan pola pemikiran masyarakat terjajah, bukan pemikiran masyarakat merdeka. Sekarang kita masih seperti masyarakat yang dijajah secara budaya, terutama melalui jalur ekonomi. Kita perlu menyadari bahwa desain-desain mebel dari negara lain sudah sejak lama menjajah kita dengan kekuatan ekonominya.

Budaya ‘meniru’ tersebut sebagai akibat dari persepsi yang kurang tepat terhadap keunggulan dan kemajuan negara-negara industri maju yang dikonotasikan sebagai negara modern di Barat. Pemahaman masyarakat kita terhadap modernisasi sering diterjemahkan sama dengan westernisasi. Seakan-akan semua yang datang dari Barat atau luar negeri merupakan karya desain yang baik, unggul, dan modern.

Dalam konteks seni rupa, peran desain mebel modern tidak hanya dapat dilihat dari paradigma ekonomi semata. Desain mebel modern sudah selayaknya dilihat sebagai produk budaya dan produk sosial yang berpengaruh terhadap perubahan masyarakatnya.

Di Era globalisasi, masyarakat dunia diperlakukan sebagai pasar tunggal yang terintergrasi. Setiap negara harus siap menerima produk-produk dan desain dari negara lain dengan harga internasional. Oleh karena itu, kita dituntut untuk mempersiapkan diri agar kita dapat mengantisipasinya sejak dini.

Setelah mengamati perkembangan desain mebel modern di Indonesia, khususnya desain mebel untuk ekspor pada tahun 1983 sampai 1998 penulis menyimpulkan bahwa mebel modern yang dieksport mayoritas hanya meniru dari desain-desain aslinya yang dibawa oleh konsumen asing. Ada kecenderungan desain mebel yang diproduksi di Indonesia sama persis dengan desain-desain yang diproduksi di negara pesaing.

Akan tetapi, masyarakat kita masih saja terlena dengan kekayaan sumber daya alam termasuk hasil migas dan hasil hutan, sehingga usaha-usaha inovatif, kreatif, dan kompetitif tidak menjadi prioritas pembangunan. Wacana pembangunan pada periode tahun 1983 sampai 1998 telah menempatkan kekayaan sumber daya manusia pada posisi ‘tukang’, seperti tukang gambar, tukang kayu, tukang jahit, dan sejenisnya. Bahkan masyarakat kita sendiri banyak yang beranggapan

bahwa para pekerja industri mebel modern adalah para pekerja pertukangan. Walaupun mereka sudah menggunakan mesin modern yang canggih, tetapi posisi para pekerja industri mebel itu tetap saja sebagai ‘tukang kayu’.

Ketika budaya industri masuk sebagai paradigma baru di Indonesia, maka sumber daya manusia masih tetap saja, tidak berubah dan masih menempatkan pekerja mebel, termasuk desainer sebagai ‘tukang’ yang dapat dibayar murah. Kekayaan sumber daya manusia sebagai aset nasional hanya diperlakukan sebagai alat produksi, sebagai mesin atau robot yang bisa diberi nilai rendah. Sumber daya manusia tidak dijadikan aset yang dapat meningkatkan nilai tambah.

Dalam hal ini, desainer mebel hanya diberi tugas sebagai ‘tukang gambar’ atau ‘mesin gambar’ yang pekerjaannya hanya meniru atau menjiplak desain-desain yang dipesan oleh konsumen asing. Kreativitas desainer tersumbat oleh kehendak para produsen yang ingin cepat mendapat laba berlimpah, atau keinginan konsumen agar membuat mebel sesuai kehendaknya. Dengan demikian produsenpun berperan sebagai ‘tukang jahit’ yang hanya mampu melayani keinginan konsumen, tanpa ada upaya untuk melakukan perubahan-perubahan terhadap cara pandang konsumen tentang desain yang ditawarkan desainer-desainer Indonesia.

Kondisi tersebut adalah salah satu aspek yang telah menciptakan krisis ekonomi di Indonesia dan kemudian terpuruk pada tahun 1997.

Era Globalisasi yang penuh dengan persaingan pasar bebas mulai bergulir dan merambah seluruh sendi kehidupan di Indonesia, tanpa dapat dihindari lagi. Kehadiran desain mebel modern di Indonesia yang meniru dari desain aslinya itu ternyata hanya menguntungkan para pembawa desain dari negara-negara industri maju. Nilai tambah, nilai lebih, dan *design fee* sepenuhnya diambil oleh konsumen asing, karena mereka berperan sebagai pencipta dan berhak atas imbalan desainnya.

Bila kita amati, keunggulan desain-desain yang dibawa dari para konsumen tersebut memiliki karakteristik yang universal dan fungsional. Bentuk selalu mengikuti fungsi (*form follows function*) sebagai ideologi desain mebel modern. Tuntutan kebutuhan masyarakat modern terpenuhi secara universal melalui bentuk yang sederhana, praktis, fungsional, bentuk seragam, sama persis, dan harga relatif murah. Dalam masyarakat modern, pemikiran rasional hanya mengacu pada tuntutan untung-rugi agar dapat cepat mengembalikan modal.

Pendapat R.M. Soedarsono yang menyatakan bahwa wujud seni sebagai produk budaya sangat unik dan penuh misteri perlu digali. Pendapat tersebut menjadi layak untuk dipertimbangkan sebagai ‘daya dorong’ dalam pengembangan desain mebel modern di Indonesia. Dengan memberi peran pada desain mebel modern yang universal dan fungsional diharapkan dapat memperkokoh kehadiran budaya Indonesia di Era Globalisasi yang kian kompetitif dan progresif.

Adapun desain mebel modern gaya Indonesia yang dipertimbangkan untuk menghadapi kompetisi pasar bebas di Era Globalisasi selayaknya memiliki karakteristik yang memenuhi persyaratan gaya internasional yang universal, tetapi tetap memiliki nuansa berbeda dengan desain-desain dari para pesaing.

Karakteristik desain mebel modern yang spesifik adalah menggali dari akar budaya Indonesia. Sudah saatnya desainer Indonesia dan pemerintah berupaya memadukan idealisme global dengan keunggulan elemen lokal. Tidak menutup kemungkinan akan hadir desain-desain mebel modern gaya Asmat, gaya Jepara, gaya Yogyakarta, gaya Madura, gaya Toraja, dan masih banyak lagi gaya yang unik dan khas, yang perlu digali sebagai perangkat daya saing ekspor.

Dalam konteks ini, keputusan politik untuk mengedepankan desain sebagai perangkat daya saing ekspor, idealnya, desain perlu dirumuskan dalam agenda sidang Majelis Permusyawatan Rakyat Republik Indonesia. Pemerintah dan wakil rakyat itu perlu diberi keberanian politik untuk mengangkat desain sebagai kekuatan ekonomi Nasional di tengah kompetisi pasar global.

Karakteristik desain yang ditampilkan dapat merefleksikan elemen-elemen budaya Indonesia yang beragam. Maka dari itu, karakteristik bentuk mebel dibuat praktis, fungsional, ornamental, dengan menanggalkan nilai-nilai sakral, magis, dan simbolis. Bentuk pun dibuat sederhana, singkat, padat, ringan, dan dikemas ringkas. Kita

bisa belajar dari Eropa, Jepang, Amerika, Korea Selatan, dan sekarang Cina yang sukses dalam pengembangan industri di Era Globalisasi. Hal itu disebabkan mereka sangat peduli terhadap peran desain. Desain diposisikan sebagai tulang punggung perekonomian negara dan titik awal dari suatu proses industri. Tujuannya jelas, agar dapat memperoleh devisa negara yang sebesar-besarnya.

Pada tesis ini penulis telah meminjam model teori seni wisata yang dirumuskan oleh R.M. Soedarsono. Dengan mengamati serta membandingkan karakteristik seni wisata dan karakteristik desain mebel modern di Indonesia dapat ditarik kesimpulan bahwa kehadiran seni wisata dalam kasus seni pertunjukan memiliki dampak yang positif. Karakteristiknya mempunyai unsur yang berbeda dengan seni pertunjukan tradisional, bahkan bertolak belakang, akan tetapi kehadiran seni wisata tersebut dapat memperkuat seni pertunjukan tradisional Indonesia.

Pada kasus desain mebel modern, ternyata mempunyai dampak yang berbeda. Karakteristiknya merefleksikan dampak negatif terhadap kelangsungan seni rupa Indonesia, bahkan cenderung dapat menghancurkan keberadaan seni rupa tradisional Indonesia. Unsur-unsur hias tradisional Indonesia tidak tampil dalam desain mebel modern sebagai keunggulan daya saing global. Konsep gerakan desain rasional model Eropa dan Amerika lebih mendominasi desain mebel modern yang muncul di Indonesia. Oleh sebab itu, ada kecenderungan

bahwa penggunaan teori seni wisata sebagai model pendekatan teoretis akan menghasilkan dampak yang berbeda-beda pada setiap kasusnya.

Bila dikaji lebih lanjut, ada dugaan bahwa teori seni wisata tersebut memiliki potensi untuk dijadikan model pendekatan teoretis yang bersifat universal dalam berbagai kajian seni di Era Globalisasi. Oleh karena itu, cukup beralasan jika sejak awal penulis tetap bertahan, tentu dengan segala konsekuensinya, untuk mempertahankan seni wisata sebagai model pendekatan teoretis dalam kajian seni rupa, pada kasus desain mebel modern di Era Globalisasi, khususnya dalam konteks budaya industri di Indonesia.

Penulis telah mengkaji berbagai aspek yang berkaitan dengan desain mebel modern yang muncul di Indonesia pada periode tahun 1983 sampai 1998. Menurut dugaan penulis, karakteristik desain yang dianalisis tersebut merefleksikan kondisi sosial budaya dan sosial ekonomi pada zamannya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Indonesia pada periode tahun 1983 sampai 1998 mempunyai kebijakan pembangunan nasional yang berorientasi pada pola kapitalisme. Kapital tersebut berupa mobilitas modal, investasi asing, dan intervensi desain mebel asing yang telah dijadikan ‘kendaraan’ untuk melegitimasi kekuasaan politiknya, bukan untuk kesejahteraan rakyatnya. Hal itu terbukti dengan gelombang krisis ekonomi yang berkepanjangan, bahkan kehadiran kita di Era Globalisasi ini seperti “itik yang tenggelam di tengah lautan.” Artinya, kekayaan budaya lokal yang berlimpah,

beragam, unik, dan renik, juga kekayaan alam dan sumber daya manusia yang banyak harus kalah bersaing dengan kekuatan budaya asing yang sederhana, praktis, dan kering.

Situasi, kondisi, dan potensi tersebut merupakan cermin budaya industri kita yang selalu ‘mengekor’ budaya Barat. Budaya Barat telah diyakini dapat menciptakan kesejahteraan material bagi rakyatnya, walaupun kenyataannya produk budaya seperti desain mebel modern masih tetap ‘meniru’ budaya asing yang ternyata kering daya saing.

Dalam konteks kajian ini, asosiasi profesi desain, pengusaha, produsen, pemerintah, anggota legislatif, dan masyarakat desain mempunyai tanggungjawab moral untuk memberdayakan potensi desain original Indonesia sebagai perangkat daya saing global.

Demikianlah berbagai hasil pengamatan penulis sebagai jawaban atas ‘misteri’ kehadiran desain mebel modern di Indonesia pada Era Globalisasi.

## **Daftar Pustaka**

- Adi Sasono. "Tangerang dalam Perspektif Industrialisasi di Indonesia," dalam Ahmadun Yosi Herfanda, et al. *Wajah Kota Industri; Potret Pembangunan Kota Tangerang*. Tangerang: Yayasan Publik, 1998.
- Agus Sachari, ed. *Paradigma Desain Indonesia*. Jakarta: CV. Rajawali, 1986.
- Anhar Gonggong, ed. *Seminar Sejarah Nasional V: Subtema Sejarah Industrialisasi*. Jakarta: Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Sejarah Nasional, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 1990.
- Archiv Museum of Design and Magdalena Droste. *Bauhaus, 1919-1933*. Koln: Benedikt Taschen Verlag GmbH., 1993.
- Aronson, Joseph. *The Encyclopedia of Furniture*. New York: Crown Publishers, Inc, 1965.
- Arnason, H.H. *A History of Modern Art*. London: Thames and Hudson, Ltd., 1986
- Asean Timber Technology Centre. *Furniture Production Management*. Malaysia: Asean Timber Technology Centre, 1991.
- Astrid S. Susanto. *Komunikasi Kontemporer*. Jakarta: Binacipta, 1977.
- Attali, Jacques. *Milenium Ketiga; Yang Menang, Yang Kalah dalam Tata Dunia Mendatang*. Diterjemahkan dari bahasa Perancis oleh Leita Connors dan Nathan Gardels. Alih bahasa dari bahasa Inggris oleh Emmy Nor Hariati. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1997.
- Bagas Prasetyowibowo. *Desain Produk Industri*. Bandung: Yayasan Delapan-Sepuluh, 1999.
- Barrett, Terry. *Criticizing Art: Understanding the Contemporary*. Toronto: Mayfield Publishing Company, 1994
- Berger, Arthur Asa. *Signs in Contemporary Culture: An Introduction to Semiotics*. New York: Longman, 1984.
- \_\_\_\_\_. *Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer*. Alih bahasa M. Dwi Marianto dan Sunarto. Yogyakarta: Tiara Wacana, Juni 2000.

Biro Pusat Statistik. "Industri Kayu, Bambu, Rotan, Rumput, dan sejenisnya termasuk Perabot Rumah Tangga," dalam *Statistik Industri Besar dan Sedang*, 1995, p. vi.

Bogart, Doris van de. *Introduction To The Humanities: Painting, Sculpture, Architecture, Music, and Literature*. New York dan London: Barnes dan Noble, Inc., 1977.

Borretti, Pietro. "Guidelines of Product Design and Engineering for The Furniture Industry". *Internasional Seminar on Furniture Development and Promotion*, Kualalumpur, 8-11 Augus 1988.

Blaich, Robert and Janet Blaich. *Product Design and Corporete Strategy: Managing the Connection for Competitive Advantance*. New York: McGraw-Hill, Inc., 1993.

Brewer, Anthony. *Kajian Kritis Das Kapital Karl Marx*, penterjemah Joebar Ajoeb. Jakarta: Teplok Press, 1999.

Brinkerhoff, David B. dan Lynn K. White. *Essentials of Sociology*, San Francisco: West Publishing Company, 1989.

Byars, Mel. *The Design Encyclopedia*. London: Laurence King Publishing, 1994.

Cambier, Yves. "Retail Business in Europe," makalah *Design and Business Forum Aspat*, Manila, 1996.

Coote, Jeremy and Anthony Shelton, (ed.). *Anthropology Art and Aesthetics*. New York: Oxford University Press, 1992.

Deddy Mulyana dan Jalaluddin Rakmat, ed. *Komunikasi Antarbudaya: Panduan Berkomunikasi dengan Orang-Orang Berbeda Budaya*. Edisi Kedua. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1998.

Diermen, Peter van. *Sistem Kewirausahaan Industri Garmen dan Furnitur di Indonesia*. Jakarta : PT. Pustaka CIDESINDO dan Massey University, New Zealand, 1998.

Djoko Soekiman. *Kebudayaan Indis dan Gaya Hidup Masyarakat Pendukungnya di Jawa (Abad XVIII-Medio Abad XX)*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya, 2000.

Dumanauw, J.F. *Mengenal Kayu*. Jakarta: PT. Gramedia, 1984.

Duncan, Alastair. *Art Nouveau*. London: Thames and Hudson Ltd., 1994.

- Echols, John M. dan Hassan Shadily. *Kamus Inggris-Indonesia*. Ithaca and London: Cornell University Press dan PT. Gramedia Pustaka Utama Jakarta, 1990.
- Endang Boediono. *Sejarah Arsitektur*. Jilid 1 dan 2. Dirangkum dan diterjemahkan dari Heinz Studer. *Bauhistorie* dan Ernst Rettelbusch. *Stilhanbuch*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 1997.
- Erman Tirasondajaya. *Ekonomi Industri*. Jakarta: UPT Penerbitan Universitas Tarumanagara, 1977.
- E. Sumaryono. *Hermeneutik: Sebuah Metode Filsafat*. Edisi Revisi. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 1999.
- Faulkner, Ray, Edwin Ziegfeld, and Geral Hill. *Art Today*. New York, Chicago, San Fransisco, Toronto, London: Holt, Rinehart, and Winstone, 1963.
- Featherstone, Mike. *Consumer Culture and Postmodernism*. London: Sage Publications, 1991.
- Fernie, Eric (ed). *Art History and Its Methods: A Critical Anthology*, London: Phaidon Press Limited, 1995.
- Fiel, Charlotte dan Peter Fiel. *Modern Furniture Classics Since 1945*. London: Thames and Hudson, 1991.
- Fichner-Rathus, Lois. *Understanding Art*. Fourth Edition. New Jersey: Prentice-Hall Inc., 1995.
- Freddy Yuliharto, *Gejolak Kapitalisme*. Jakarta: Golden Terayon Press, 1986.
- Friedmann, Arnold, John F. Pile, dan Forrest Wilson. *Interior Design; An Introduction to Architectural Interiors*. New York, England, Amesterdam: Elsevier Publishing Company, Ltd., 1970.
- Giddens, Anthony. *Kapitalisme dan Teori Sosial Modern: Suatu analisis karya tulis Marx, Durkheim dan Max Weber*. Diterjemahkan oleh Suheba Kramadibrata. Jakarta: UI-Press, 1985.
- \_\_\_\_\_. *The Third Way: Jalan Ketiga, Pembaruan Demokrasi Sosial*. Penerjemah Ketut Arya Mahardika. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1999.

- Gie, The Liang. *Garis Besar Estetika (Filsafat Keindahan)*. Yogyakarta: Supersukses, 1983, p. 63.
- Ginandjar Kartasasmita. *Pembangunan untuk Rakyat: Memadukan Pertumbuhan dan Pemerataan*. Jakarta: PT. Pustaka Cidesindo, 1996.
- Gustami, SP. *Industri Seni Kerajinan Mebel Ukir Jepara: Kelangsungan dan Perubahannya*. Pidato Pengukuhan Jabatan Guru Besar pada Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia di Yogyakarta, 1997.
- \_\_\_\_\_. *Seni Kerajinan Mebel Ukir Jepara; Kajian Estetik melalui Pendekatan Multidisiplin*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2000.
- Goman, Carol Kinsey. *Kreativitas dalam Bisnis; Suatu Pedoman untuk Berpikir Kreatif*. Alih Bahasa F.L. Widie Kastyanto. Jakarta: Binarupa Aksara, 1991.
- Gonzalez, Felipe. "Eropa dan Globalisasi; Menuju Proyek Eropa," dalam Ade Ma'ruf dan Anas Syahrul Alimi, ed. *Shaping Global; Jawaban Kaum Sosialis Demokrat atas Neoliberalisme*. International Conference 17<sup>th</sup>-18<sup>th</sup> of June 1998, Willy Brant Haus, Berlin. Yogyakarta: Penerbit Jendela, 2000.
- Hayward, Helena, ed. *World Furniture: An Illustrated History from Earliest Times*. New York: Crescent Books, 1981.
- Heilbroner, Robert L. *Terbentuknya Masyarakat Ekonomi*. Penerjemah Sutan Dianjung. Jakarta: Ghalia Indonesia, 1982.
- Heskett, John. *Industrial Design*. London : Thames and Hudson Ltd., 1980.
- Hiesinger, Kathryn B. and George H. Marcus. *Landmarks of Twentieth-Century Design; An Illustrated Handbook*. New York: Abbeville Press Publishers, 1993.
- Holt, Claire. *Art in Indonesia; Continuities and Change*. Ithaca New York: Cornell University Press, 1967.
- \_\_\_\_\_. *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia*. Alih bahasa R.M. Soedarsono. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2000.
- Husken, Frans, Mario Rutten dan Jan-Paul Dirkse (editor). *Pembangunan dan Kesejahteraan Sosial: Indonesia di Bawah Orde Baru*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia dan Perwakilan Koninklijk Instituut voor Taal-, Land-en Volkenkunde, 1997.

Ibrahim Alfian, T. *Sejarah dan Permasalahan Masa Kini*. Pidato Pengukuhan Jabatan Guru Besar pada Fakultas Sastra Universitas Gajah Mada, di Yogyakarta, tanggal 12 Agustus 1985.

\_\_\_\_\_. "Disiplin Sejarah dalam Merekonstruksi Masa Lampau untuk Menyongsong Masa Depan". *Naskah Lokakarya Nasional Pengajaran Sejarah Arsitektur ke-4* di Yogyakarta, tanggal 23-24 April 1999.

\_\_\_\_\_. "Masalah Eksplanasi dalam Disiplin Sejarah", *makalah seminar Sejarah*, tanpa tanggal dan penerbit, (Tanpa tahun).

Indriyo Gitosudarmo. *Sistem Perencanaan dan Pengendalian Produksi*. Yogyakarta: Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Gajah Mada, 1982.

Imam Buchori Zainudin, Yasraf Amir Piliang, dan Jamaluddin. *Desain meningkatkan mutu produk*. Jakarta: Pusat Desain Nasional, 1998.

Imam Walujo dan Kons Kleden. *Dialog: Indonesia Kini dan Esok*. Jakarta: Lembaga Penunjang Pembangunan Nasional (Leppenas), 1980.

Irawan dan Faried Wijaya. *Pemasaran 2000*. Edisi Pertama. Yogyakarta: BPFE, 1996.

Iskandar Alisjahbana. *Teknologi dan Perkembangan*. Jakarta: Yayasan Idayu, 1980.

Jones, J. Christopher. *Design Methods: seed of human futures*. London: John Wiley and Sons, 1973.

Julier, Guy. *Encyclopaedia of 20th Century Design and Designers*. London: The Thames and Hudson, 1993.

Koentjaraningrat. *Kebudayaan Mentalitet, dan Pembangunan*. Jakarta: PT. Gramedia, 1974.

\_\_\_\_\_. *Kebudayaan, Mentalitet, dan Pembangunan*. Cetakan ketujuh. Jakarta : PT. Gramedia, 1980.

\_\_\_\_\_. *Sejarah Teori Antropologi*. Jilid I dan II. Jakarta: Universitas Indonesia, UI – Press, 1990.

Kottak, Conrad Phillip. *Cultural Anthropology*. New York: McGraw-Hill, Inc., 1991.

- Kuntowijoyo. *Budaya dan Masyarakat*. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana Yogy, 1987.
- Lawson, Bryan. *How Designers Think*. London: The Architecture Press Ltd., 1983.
- Lorenz, Christopher. *The Design Dimension; Product Strategy and the Challenge of Global Marketing*. New York: Basil Blackwell Inc., 1986.
- Lucie-Smith, Edward. *Furniture; A Concise History*. London: Thames and Hudson, 1994.
- \_\_\_\_\_. *Dictionanry of Art Terms*. London: Thames and Hudson, 1995.
- Lury, Celia. *Budaya Konsumen*. Diterjemahkan oleh Hasti T, Champion. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 1998.
- Mainwaring, R.M. dan TF. Honour. *Sosiologi dan Bisnis*. Diterjemahkan oleh A. Hasyim Ali. Jakarta : Bina Aksara1988.
- Miklouho-Maklai, Brita L. *Menguak Luka Masyarakat; Beberapa Aspek Seni Rupa Kontemporer Indonesia Sejak 1966*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 1998.
- Muljana, BS., *Pembangunan Ekonomi dan Tingkat Kemajuan Ekonomi Indonesia*. Jakarta : Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia, 1983.
- Naisbitt, John and Patricia Aburdene. *Megatrends 2000: Ten New Direction for the 1990's*. (Disadur oleh Kuscahyanto). Jakarta : Penggeber Warta Ekonomi, 1990.
- \_\_\_\_\_. *Megatrends Asia: Delapan Megatrend Asia yang mengubah dunia*. Alih bahasa oleh Danan Priyatmoko dan Wandi S. Brata. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1996.
- Nawan, J.L. "Peningkatan Perdagangan Mebel ke Amerika Serikat," makalah seminar KIAS. 2 Mei 1991.
- Page, Marian. *Furniture Designed by Architects*. New York: Library of Design, 1983.
- Panero, Julius dan Martin Zelnik. *Human Dimension and Interior Space; A Source Book of Design Reference Standard*. New York: Whitney Library of Design, 1979.

- Panglaykim, J. *Beberapa Aspek Ekonomi dan Bisnis Nasional dan Internasional*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 1983.
- Parikh, Anoop. *The Book of Home Design Using Ikea Home Furnishing*. Great Britain: George Weidenfeld and Nicolson Ltd., 1995.
- Peres, Shimon. "Melibatkan Diri dalam Tanggung Jawab Sejarah dan Tantangan Masa Depan," dalam Ade Ma'ruf dan Anas Syahrul Alimi, ed. *Shaping Global; Jawaban Kaum Sosialis Demokrat atas Neoliberalisme*. International Conference 17<sup>th</sup>-18<sup>th</sup> of June 1998, Willy Brant Haus, Berlin. Yogyakarta: Penerbit Jendela, 2000.
- Papanek, Victor. *Design for The Real World: Human Ecology and Social Change*. Second Edition. London: Thames and Hudson, 1983.
- Paz, Octavio. *Levi-Strauss; Empu Antropologi Struktural*. Penerjemah Landung Simatupang. Yogyakarta: Lkis, 1997.
- Peursen, c. a. van. *Strategi Kebudayaan*. Diindonesiakan oleh Dick Hartoko. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 1976.
- Pile, John. *Furniture Modern and Postmodern; Design and Technology*. New York/Chichester/Brisbane/Toronto/Singapore: John Wiley and Sons, Inc., 1990.
- Piliang, Yasraf Amir. *Hiper-Realitas Kebudayaan*. Yogyakarta: Lkis, 1999.
- Pringgodigdo, A.G., et al. *Ensiklopedi Umum*. Yogyakarta: Yayasan Kanisius, 1977.
- Mackie, J.A.C. *Sejarah Pembangunan Ekonomi dalam Dunia Modern*. Jilid 1. Jakarta: PT. Pembangunan, 1984.
- Mangunwijaya, Y.B., ed. *Teknologi dan Dampak Kebudayaannya*. Volume I. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 1993.
- Manuaba, Adnyana. "Ergonomi Meningkatkan Kinerja Tenaga Kerja dan Perusahaan," dalam kumpulan makalah *Symposium dan Pameran Ergonomi Indonesia 2000 di Bandung*, 18-19 November 1999.
- Massey, Anne. *Interior Design of the 20th Century*. London: Thames and Hudson Ltd., 1990.

- Matejka, Ladislav dan Irwin R. Titunik (ed.). *Semiotics of Art*. Cambrige, Massachusetts dan London: The Massachusetts Institute of Technology Press, 1984.
- Meulen, .W.J. Van der *Belajar dari Lahirnya Industrialisasi di Eropa*. Jakarta: Yayasan Kerjasama Perguruan Tinggi Katolik, (tanpa tahun),.
- Mudji Sutrisno dan Christ Verhaak. *Estetika: Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Kanisius, 1993.
- Myers, Bernard S. *Understanding The Arts*. New York, Chicago, San Francisco, Toronto, London: Hold, Rinehart, and Winston, Inc., 1964.
- Naning Adiwoso. "The Spice Islands; Art and Interior Design," makalah seminar *desain mebel hasil kolaborasi dengan PT. Vinotindo Grahasarana Jakarta*, 1999.
- Radius Prawiro. *Pergulatan Indonesia Membangun Ekonomi; Pragmatisme dalam Aksi*. Penyunting : Frans M. Parera.. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo - Kelompok Gramedia, 1998.
- Regairaz, Anick. "Marketing Treds For Furniture in Europe," makalah seminar *Design and Business Forum Aspat di Manila*, 1996.
- Republik Indonesia. *Rencana Pembangunan Lima Tahun Ke enam 1994/1995 - 1998/1999*. Buku III. Jakarta: Sekretariat Kabinet RI, 1994.
- Rogers, Everett M dan F. Flold Shoemaker. *Memasyarakatkan Ide-Ide Baru*. Disarikan Abdillah Hanafi. Surabaya: Usaha Nasional, 1981.
- Romein, J.M. *Aera Eropa; Peradaban Eropa sebagai Penyimpangan dari Pola Umum*. Diterjemahkan oleh Noer Toegiman. Bandung, Jakarta, Amesterdam: NV. Ganaco, 1956.
- Saiful Arif. *Menolak Pembangunanisme*. Malang: Pustaka Pelajar, 2000.
- Sartono Kartodirdjo. *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1993.
- \_\_\_\_\_. *Kebudayaan Pembangunan dalam Perspektif Sejarah*. Cetakan ketiga. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1994.
- Schoorl, J.W.. *Modernisasi: Pengantar Sosiologi Pembangunan Negara-negara sedang Berkembang*. Diindonesiakan oleh R.G. Soekadi. Jakarta: PT. Gramedia, 1981.

- Sembach, et al. *Meubeldesign van de 20ste eeuw*, Bednedikt Taschen Verlag GmbH and Co, Nederland, 1989.
- Sheffield School of Interior Design. *Period Furniture Twentieth Century Styles*. Sheffield School of Interior Design, (Tanpa tahun).
- Soedarsono, R.M. *Peranan Seni Budaya dalam Sejarah Kehidupan Manusia: Kontinuitas dan Perubahannya*. Pidato Pengukuhan Jabatan Guru Besar pada Fakultas Sastra Universitas Gajah Mada di Yogyakarta, tanggal 9 Oktober 1985.
- \_\_\_\_\_. *Dampak Pariwisata terhadap Perkembangan Seni di Indonesia*. Pidato Ilmiah pada Dies Natalis Kedua Institut Seni Indonesia Yogyakarta tanggal 26 Juli 1986 di Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_. *Wayang Wong: Drama Tari Ritual Kenegaraan di Keraton Yogyakarta*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1997.
- \_\_\_\_\_. *Arah Perkembangan Seni Budaya Indonesia*. Jakarta: Taman Mini Indonesia Indah, 1998.
- \_\_\_\_\_. "Pengaruh Perubahan Sosial terhadap Perkembangan Seni Pertunjukan di Indonesia," makalah *Simposium Internasional Ilmu-Ilmu Humaniora V* dalam rangka menyambut Purna Bahkti Guru Besar Fakultas Sastra UGM Prof. Dr. Umar Kayam dan Prof. Dr. Djoko Soekiman pada tanggal 8 dan 9 Desember 1998 di Fakultas Sastra Universitas Gajah Mada Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_. *Metodologi Penelitian: Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999.
- \_\_\_\_\_. "The Impact of Tourism on Indonesian Performing Arts," dalam *Laporan Penelitian Tahun Kedua*, Proyek URGE, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1999.
- Soerjanto Poespowardojo dan K. Bertens, ed. *Sekitar Manusia: Bunga Rampai Tentang Filsafat Manusia*. Jakarta: PT. Gramedia, 1978.
- Soeparno, M. *Rekayasa Pembangunan Watak dan Moral Bangsa*. Jakarta: PT. Purel Mondial, 1992.
- Spencer, Dorothy. *Total Design: Objects by Architects*. San Francisco: Chronicle Books, 1991.

- Stem, Seth. *Designing Furniture from Concept to Shop Drawing: A Practical Guide*. Edited Laura Tringali. Newtown: The Taunton Press, 1989.
- Sumitro Djojohadikusumo. *Perdagangan dan Industri dalam Pembangunan*. Cetakan ketiga. Jakarta: LP3ES, 1991.
- Suriasumatri, Jujun S. *Ilmu dalam Perspektif: Sebuah Kumpulan Karangan Tentang Hakekat Ilmu*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, LEKNAS-LIPI, dan PT. Gramedia, 1981.
- Supranto, J., dkk. *Perkembangan Ekspor dan Pengaruhnya terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia*. Jakarta : Badan Penerbitan Universitas Tarumanagara, 1988.
- Suwarsono dan Lukia Zuraida. *Manajemen Pemasaran Global*. Yogyakarta: UPP AMP, 1987.
- Ulrich, T. Karl, and Steven D. Eppinger. *Product Design and Development*. New York : McGraw-Hill International Editions, 1995.
- Umar Kayam. *Seni, Tradisi, Masyarakat*. Jakarta: Sinar Harapan, 1981.
- Usunier, Jean Claude. *Marketing Across Cultures*. Second Edition. London : Prentice Hall, 1996.
- Vitra Design Museum. *The Vitra Design Museum Collection*. Weil am Rhein. Swiss: Vitra Design Museum and Authors, 1996.
- Walker, John A. *Design History and The History of Design*. London: Pluto Press, 1989.
- Wijaya, Albert. *Budaya Politik dan Pembangunan Ekonomi*. Jakarta: LP3Es, 1982.
- Willard, Rudolph. *Furniture Construction*. Fourth Edition. North Carolina: Department of Industrial Engineering North Carolina State University Raleigh, 1982.
- Winters, Jeffrey A. *Power in Motion; Modal Berpindah, Modal Berkusa; Mobilitas Investasi dan Politik di Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1999.
- Williams, Raymond. *Culture*. Glasgow: A Fontana Original, 1983.
- Wolff, Janet. *The Social Production of Art*. New York: St. Martin's Press, 1981.

- Wong, Wucius. *Principles of Two-Dimensional Design*. New York: Van Nostrand Reinhold, 1972.
- Woodham, Jonathan M. *Twentieth Century Design*. New York: Oxford University Press, 1997.
- Yates, Simon. *An Encyclopedia of Chair*. London: Quintet Publishing Limited, 1988.
- Yayasan Desain Jepang. "Seminar Desain yang lebih baik untuk memasuki pasar," makalah seminar *Desain Jepang* di Jakarta, Maret 1995.
- Zen, M.T. *Sains, Teknologi, dan Hari Depan Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia dan PT. Gramedia, 1981.

### **Jurnal, Majalah, dan Surat Kabar**

- Abdurrahman Wahid, Soerjanto Poespowardojo, Sastraprataedja, dan Slamet Rahardjo. "Penafsiran Teoritis Terhadap Hasil Penelitian Orientasi Sosial Budaya di Lima Daerah," majalah *Prisma*, No. 3 Tahun XI, Maret 1982, p. 26-31.
- Ahimsa-Putra, Hedy Shri. "Sebagai Teks dalam Konteks: Seni dalam Kajian Antropologi Budaya," jurnal *Seni* VI/10, 1996.
- Asia Pacific Design Conference, "Design Application Example of Regional Industries in Indonesia, Japan, Malaysia, Taiwan, and Thailand," kumpulan makalah, *Pusat Desain Nasional Jakarta*, 23-30 Oktober 1998.
- A. Suryana Sudrajat. "Lahirnya Naga-naga Baru," majalah *Warta Ekonomi* No. 18, 28 September 1992.
- Amir Sambodo, "Lembaga Bantuan Teknologi; Alternatif Membudayakan Teknologi", surat kabar *Kompas*, 13 Maret 1982,
- Awuy, Tommy F. "Logika Kultural Kapitalisme Global," surat kabar *Kompas*, 16 September 1997.
- \_\_\_\_\_. "Demi Survive," majalah *Gatra*, 14 Maret 1998.
- Baryl. "Furnitur dan Arsitektur," majalah *Pola* Edisi 20, Maret 1977, p. 26-29.
- Bob Sugeng Hadiwinata, "Theatrum Politicum: Postmodernisme dan Krisis Kapitalisme Dunia, " jurnal *Kebudayaan Kalam*, 1994, p. 29.

Bondan Winarno."Tongkrongan Global, Paradigma Lokal," surat kabar *Kompas*, 28 Juni 2000.

BM, "Perkembangan Ekspor Mebel Indonesia," majalah *Mebel Indonesia*, Pebruari 1992.

"Dalam Persaingan dengan Negara Lain; Kesenian-Kebudayaan Layak Dikedepankan," surat kabar *Kedaulatan Rakyat* Yogyakarta, 15 September 1983, p.1.

"Desainer Indonesia kurang dihargai," laporan Khusus dalam majalah *Warta Ekonomi* No. 18/Th. IV/28 Sepetember 1992, p. 57.

Djoko Moelyono. "Peranan Desainer dalam Industri Mebel," majalah *Pola*, edisi 23, 1977.

Dunn, Robert. "Pascamodernisme: Populisme, Budaya Massa dan Garda Depan," majalah *Prisma*, Januari 1993, p. 41.

Eddy Supriyatna Marizar. "Institut Seni Indonesia (ISI); Proyek Pendidikan Tritunggal Keilmuan," surat kabar *Kedaulatan Rakyat*, 23 Juli 1984.

\_\_\_\_\_. "Desain mebel untuk pasar bebas; Siasat menghadapi Era Globalisasi," majalah *Industri Konstruksi* No. 262, November 1997.

\_\_\_\_\_, "Desain sebagai Pemicu Daya Saing," majalah *Industri Konstruksi* No. 280, April-Mei 1999.

Featherstone, Mike. "Moderen dan Pascamoderen: Tafsiran dan Tetapan," majalah *Prisma*, Januari 1993, p. 3-14.

Fit. "Mebel Cantik, Mebel Menarik", surat kabar *Kompas*, 26 Januari 1996.

Gustami, SP. "Tokoh Wanita di Balik Perkembangan Industri Seni Kerajinan Mebel Ukir Jepara," majalah *Seni*, Desember 1977.

Hadi Soesastro."Setelah Muncul Globaphobia, Harus Bagaimana Hadapi Globalisasi?," surat kabar *Kompas*, 28 Juni 2000.

Harry Wibowo. "Produksi Makna, Konsumsi Massal," majalah *Prisma* Januari 1993, p.2.

Hendra Wiyanto. "Fleksibilitas Strategi dalam Era Globalisasi," jurnal *Manajemen* Fakultas Ekonomi Universitas Tarumanagara, 1998.

- Ibrahim Alfian, Teuku. "Sekapur Sirih," dalam S.P. Gustami. *Seni Kerajinan Mebel Ukir Jepara; Kajian Estetik melalui Pendekatan Multidisiplin*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2000, p. xiv.
- Iskandar Alisjahbana. "Evolusi Pembaruan Budidaya Masyarakat Terbuka Global," surat kabar *Kompas*, 1 Januari 2000.
- Ina M. Handayani. "Furnitur Rotan dengan Desain dan Selera Konsumen Internasional," surat kabar *Suara Pembaruan*, 18 Juli 1997.
- "Industri Mebel," majalah *Pola*, Edisi 23, 1977, p. 32-34.
- Khairina. "Manajemen Pemasaran Global," jurnal *Publikasi FE Untar*. Jakarta: Studi Pengembangan Manajemen dan Akutansi FE Untar. 1998.
- Kinno, Hayato. "Trends in Populer Products in Japan," makalah *Design Seminar Jepang* di Jakarta, 24-25 Nopember 1997.
- Kleden, Leo. "Teks, Cerita dan Transformasi Kreatif," jurnal *Kebudayaan Kalam* Edisi 10, 1997.
- "Mebel Pontianak Menjadi Andalan Ekspor Kalbar," surat kabar *Kompas*, 3 November 1997.
- Mohtar Mas'oed. "Ekonomi-Politik Internasional Pembangunan Indonesia," majalah *Prisma*, No. 2 Tahun XXV, Februari 1996, p. 3-11.
- Muis, A. "Tantangan Globalisasi terhadap Indonesia," surat kabar *Media Indonesia*, 15 April 2000, p. 8.
- "Nilai Ekspor Rotan Turun," surat kabar *Suara Pembaruan*, 21 Juli 1999.
- Pande Radja Silalahi, "Industrialisasi di Indonesia dan Revolusi Industri Kedua", surat kabar *Kompas* , 25 Agustus 1982.
- Piliang, Yasraf Amir. "Mesin-mesin Antiperubahan," surat kabar *Kompas*, 2 Oktober 2000, p. 4-5.
- Rachman Wiriosudarmo, "Profil Industri Nasional," surat kabar *Kompas* , 5 Agustus 1985.
- Rahini Ridwan. "Ada yang Tidak Beres Dalam Kebudayaan Kita," surat kabar *Kedaulatan Rakyat*, 8 Agustus 1978.
- Read, Herbert. *The Meaning of Art*. Revised. London: Faber and Faber, 1968.

Retno Winahyu dan Soedarso Sp. "Tantangan Pasar Global pada Perkembangan Seni Kriya," jurnal *Seni VI/01-Mei 1998*.

RTM. "Membanjir, Peminat Industri Mebel," surat kabar *Kompas*, 2 Maret. 1990.

Sanento Yuliman. "Dua Seni Rupa," surat kabar *Kompas*, 15 Januari 1985.

Sihotang, Kilian. "Strategi Kompetisi Bisnis Internasional," majalah *Prisma* No.7 Tahun XXII, 1993.

Sirajuddin Ahmad. "Sistem Ekonomi Indonesia," majalah *Gatra*, 12 Juli 1997, p. 124.

Siti Farzani Goenawan. "AFTA, Deregulasi Sektor Riil Juli 1992 dan Kaitannya dengan Tata Niaga Batik," jurnal *Ekonomi Universitas Tarumanagara Jakarta*, Tahun II Januari 1997, p.2,3.

Soedarsono, R.M. "Arah Perkembangan Seni Budaya Indonesia," dalam *Taman Mini Indonesia Indah*. Jakarta : TMII, 1998.

\_\_\_\_\_. "Kata Pengantar," dalam jurnal *Seni Rupa dan Desain Visual Universitas Tarumanagara Jakarta*, Volume 3 No. 2, 2000, p. 2.

Solichin Gunawan. "Disain di Indonesia: Suatu pembukaan dari serangkaian tulisan mengenai perkembangan disain di Indonesia," majalah *Pola*, edisi 23, 1977, p. 44-49.

Tim Wartawan Bisnis. "Produk Cina Serbu Indonesia," surat kabar *Bisnis Indonesia*, 3 September 2000, p. 1.

Yamakawa, Y. "Product Design Development: Rattan Furniture Design," makalah dalam *JICA In-Country Training* di Cirebon, 7 November 2000.

Zen, MT. "Simposium Seni Rupa dan Teknologi," surat kabar *Kompas*, 5 September 1983.

### **Direktori, Katalog, Brosur, dan Leaflet**

Department of Export Promotion. "Thailand's Furniture Makers; Your Competitive Edge," dalam cataloge of Royal Thai Government, 1992

“Friendly Rattan,” *catalog manual of Japan*, 1998.

“Ikea: The Incredible Furniture Store from Sweden,” *cataloge Ikea*, 1 September 1995, 1990, 1996, 1999.

*Malaysia Furniture: Manufacturer and Exporter Directory 1993/94.*  
Malaysia: Asia Medialine (M) SDN BHD, 1994.

Pusat Desain Nasional. "Pendahuluan," *leaflet Pusat Desain Nasional* (tanpa tahun).

*South East Asia Furniture; Manufacturer and Exporter Directory 1992.*  
Malaysia: Asia Medialine (M) SDN BHD, 1992.

Saporiti Italia Contract Division. “Saporiti Italia,” *catalogue* (tanpa tahun).

Statistik Industri Besar dan Sedang. *Ringkasan Eksekutif Industri Besar dan Sedang*. Jakarta: Badan Pusat Statistik, 1997.

“Taiwan Furniture,” *Cens Publications No. 59*, November 1986.

The Malaysian Timber Industry Board, “Furniture of Malaysia,” *catalog manual of Malaysia*, 2<sup>nd</sup> Edition, 1986,

### **Nara Sumber**

Ali Imron, 49 tahun, pendidikan sarjana ekonomi. *Head of Distribution Information and Publication Division, Ministry of Industry and Trade National Agency for Export Development* (NAFED) yang dikenal dengan nama Badan Pengembangan Eksport Nasional (BPEN). Alamat kantor Jl. Gadjah Mada No.8 Jakarta.

Rahayu Dharma Kusuma, 42 tahun, sekretariat manufaktur PT. Bumi Indah Raya (Bumi Raya Utama Group). Alamat: Jl. Raya Karawaci No. 27, Tangerang.

Rudi Halim, 38 tahun, pendidikan sarjana teknik, pengusaha *woodworking and furniture industries*. Nama perusahaan PT. Rimbawood Arsilestari. Alamat Jalan Raya Cikande-Rangkasbitung Km. 6,5 Serang, Jawa Barat.

Suryamin, 50 tahun, pendidikan S3 (doktor ekonomi di Filipina), *Large and Medium Manufacturing Statistics Division*, Badan Pusat Statistik (BPS). Jalan Dr. Sutomo No. 6-8 Jakarta.

Sudjono Kosasih, 36 tahun, pendidikan sarjana muda, pengusaha *woodworking and furniture industries*. Nama perusahaan PT. Gelora Salix Prima, alamat Jalan Raya Serang KM. 25,8 Balaraja Tangerang.

The Peng Sun, 35 tahun, pendidikan di Taiwan, *marketing International* dari PT. Aromana Sejati. Alamat: Norogong Bekasi, Jawa Barat. Kini pengusaha mebel ekspor (*trading company*) di Tangerang.