**DESAIN NUSANTARA**

Desain menurut Widadgo (2001) adalah produk kebudayaan hasil dari dinamika sosial, teknologi, ekonomi, kepercayaan, perilaku dan nilai-nilai yang ada di masyarakat dalam kurun waktu tertentu.

Berdasarkan deskripsi di atas, desain memiliki keterkaitan erat dengan faktor kebudayaan. Untuk itu perlu mendeskripsikan apa yang dimaksud dengan kebudayaan.

Menurut Kuntjaraningrat, kebudayaan dapat mewujud ke dalam tiga hal yaitu

1. ide atau gagasan

2. tindakan

3. artefak

Yang dimaksud dengan wujud kebudayaan sebagai ide atau gagasan adalah segala hal yang bersifat non fisik, merupakan konsep yang mendasari kedua wujud kebudayaan yang lainnya. Konsep tersebut dapat berasal dari sistem pengetahuan, sistem kepercayaan, teknologi atau religi yang dianut oleh suatu masyarakat tertentu.

Yang dimaksud dengan wujud kebudayaan sebagai tindakan adalah segala bentuk aktivitas atau perilaku baik personal maupun kelompok yang dapat dilihat dallam kehidupan keseharian suatu masyarakat tertentu. Merupakan refleksi dari wujud kebudayaan yang pertama.

Yang dimaksud dengan wujud kebudayaan sebagai artefak adalah segala produk yang bersifat fisik, termaterialkan, dapat dilihat langsung dan digunakan untuk mendukung kehidupan suatu masyarakat tertentu baik yang sifatnya praktis maupun untuk kepentingan ritual. Suatu artefak merupakan implementasi dari wujud kebudayaan pertama dan dapat diketahui fungsinya berdasarkan perlakuan, aktivitas masyarakat saat mempergunakannya.

Menurut Agus Sachari (2001) dalam kontek kebudayaan, transformasi merupakan tahapan penting dalam peradaban umat manusia.

Tahapan dalam proses transformasi budaya :

1.tahap dialog antar budaya (budaya origin dengan budaya luar)

2.tahap sintesa budaya , yang diawali oleh

- tahap inkulturasi

- tahap akulturasi

Seluruh tahapan tersebut melibatkan pergeseran dan perkembangan nilai-nilai di kebudayaan origin menjadi sosok kebudayaan baru.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **MATA KULIAH** | **:** | **SDI-7** |
| **SIFAT PERKULIAHAN** | **:** | **PRAKTEK** |
| **SKS** | **:** | **5 SKS** |

**MATERI 1 : PREVIEW MK SDI-7**

Merupakan Mata Kuliah untuk mencapai kemampuan membuat rancangan interior dengan dasar keterampilan mewujudkan gagasan/konsep dari sebuah proyek perancangan yang telah ditetapkan, ke dalam gambar-gambar kerja dan model disertai pertanggungjawaban konseptual berupa laporan tertulis.

Mata kuliah SDI-7 ini memberikan pengetahuan kepada peserta didik untuk memahami sebuah konsep desain melalui analisis tehadap desain yang telah ada, membuat alternatif secara terbatas serta memvisualisasikannya secara benar dengan mempertimbangkan seluruh permasalahan teknis pelaksanaan pekerjaan di lapangan sesuai bekal ilmu yang diperoleh selama studi.

Penilaian mata kuliah dititikberatkan kepada persoalan konseptual dan kualitas keputusan desain yang dipilih dan kemampuan teknis peserta dalam upaya mewujudkan desain (teknis produksi).

1. **KETENTUAN PEMILIHAN PROYEK SDI-7**
	* Proyek tersebut harus merupakan bangunan atau bagian dari bangunan fasilitas publik.
	* Proyek tersebut harus sama dengan proyek yang telah diajukan dan disetujui serta dinilai pada mata kuliah kolokium.
	* Objek perancangan harus dapat disurvey (*researchable/observable*) dan memiliki tingkat kompleksitas permasalahan yang cukup.
	* Proyek merupakan proyek riil yang dapat distudi melalui survey lapangan dan telaah gambar.
	* Dalam perancangan tersebut melibatkan berbagai disiplin ilmu lain, setidaknya

melibatkan disiplin arsitektur, sipil dan M&E (Mechanical and Engineering)

* + Proyek tersebut harus memiliki kelayakan (*feasibility*)
	+ Pengerjaan proyek tersebut bermanfaat bagi pengembangan proyek sejenis.
	+ Terdapat proyek sejenis yang dapat digunakan sebagai studi banding.
	+ Proyek SDI-7 harus menggunakan denah arsitektur asli yang memiliki kelengkapan denah
	+ Proyek SDI-7 harus memiliki luasan untuk denah khusus minimal sebesar 750 m2
1. **JENIS – JENIS PROYEK FASILITAS PUBLIK SDI-7**

Jenis proyek yang dapat dijadikan proyek adalah sebagai berikut \*):

* + Tempat tinggal/pemukiman Ruang Komersial (*commercial space*)

Misalnya: apartemen, kondominium, asrama.

* + Ruang Komersial (*commercial space*)

 Misalnya: toko, ruang pamer, *department store*, *stand*, *outlet*.

* + Tempat Kerja

 Misalnya: kantor (swasta/pemerintah), bank, laboratorium, sekolah.

* + Fasilitas medis dan sosial

 Misalnya: rumah sakit, apotik/klinik, panti jompo, laboratorium kesehatan, spa, panti asuhan dan penyandang cacat.

* + Fasilitas rekreasi dan kegiatan budaya

 Misalnya: teater, bioskop, club house, pusat hiburan dan arena bermain dalam ruang, *sport center*, museum, pameran, perpustakaan.

* + Perjalanan dan liburan

 Misalnya: hotel/motel, kereta api, bandar udara, gedung pelabuhan kapal laut dan ferry, pusat rekreasi.

* + Ruang representasional dan seremonial

Misalnya: kompleks keagamaan, masjid, gereja, vihara, balai kota, auditorium, krematorium

*\*) International Federation of Interior Designers (IFI)*