

# **PRODUK *CONVIVIAL SOCIETY* INDONESIA**

Penulis: Kumara Sadana Putra, S.Ds., M.A.  
(email: kumy01@yahoo.com )

Program Studi Desain Manajemen Produk  
Fakultas Industri Kreatif  
Universitas Surabaya  
Jl.Raya Kalirungkut Surabaya

## **ABSTRACT**

Indonesia has an endless diversity of natural resources and human craftsmanship expertise resources, saving a million potential to be developed. Many products are functional and aesthetic have been produced a long time ago, such as carts, *gendongan jamu, kentongan, bedug, becak, delman, angklung*, etc. Those genius products are appear without the participation of product designer who earned a formal education in the modern era.

Ivan Illich, an Austrian Design Sociology expert, wrote a theory in Tools for Conviviality (1973). Illich saw one other alternative to post industrial society, namely the implementation and development of technology convivial form of integration of ethics, morality, and social change that is more humane. Illich assess, design science of nature can also be used to simplify the tools to enable ordinary people to build their own environment.

Convivial society is a society that has freedom in running their daily life. They are built with the possibility of each of its members to run its system of social life independently without the help of others. Designs that living in such a society, must be the designs that are actually understated, easy to use, the material there is around and the community to create their own.

This theory underlying the exploration from the writer to open the eyes more clearly and observe products around us that have emerged, which still continues to use modern society. So we can more proud to use products made by our own people.

Keywords: convivial society, craftsmanship, cultural heritage, sociology design, vernacular design,

## 1. PENDAHULUAN

Keberadaan *convivial society* di Indonesia tak bisa dipungkiri telah memberi warna pada perkembangan desain produk Indonesia. Kearifan lokal tersebut menjaga masyarakatnya untuk tetap tanggap terhadap lingkungan sekitarnya sehingga memunculkan produk-produk berkualitas yang didesain tanpa keberadaan desainer produk. Teori Ivan Illich tentang *convivial society* menjadi dasar dalam penelitian ini, juga ketika ditarik dari teori desain vernakular yang menggunakan punya hubungan dengan kata kunci tradisional, walau tidak bisa disamakan artinya langsung, yang jika kita amati, banyak produk-produk Indonesia yang muncul berbasis pada teori ini, Sebagai contoh beberapa gerobak berjualan makanan.

Jika kita menilik lebih dalam lagi kearifan lokal *convivial society product* Indonesia ternyata sangat banyak dan beragam setiap daerah. Dipetakan dari data *Locarno Agreement* tentang penggolongan produk-produk industri massal, ternyata produk seperti cangkir, bedug, kentongan, cidomo bias memberi warna kelokalan Indonesia. Hebatnya lagi, Indonesia dengan keberagaman suku dan adat istiadatnya memberikan varian setiap jenis produknya. Seperti kita lihat diferensiasi andong di Jogja, cidomo di Lombok, bahkan delman dipesisir pantai Parangkusumo di selatan Jogja. Satu jenis lini produk yang sama, yaitu moda transportasi darat dengan menggunakan tenaga kuda namun sudah berbeda-beda desainnya,. Kreatifitas lokal yang berbeda-beda tiap daerah ini ternyata juga telah diprediksi oleh desain vernakular. Lingkungan, iklim, budaya, bahan, ternyata menjadi unsur yang menjadi faktor pembeda itu. Berkaca kepada budaya Indonesia yang beragam, yang khas dan ditandai oleh semboyan Bhineka Tunggal Ika. Ternyata semakin menambah perbendaharaan produk yang didesain tanpa peranan desainer.

Jika berbicara tentang *convivial society*, tidak bisa dilepaskan dari teori Desain Vernakular. *Architecture Without Architects* adalah buku yang ditulis oleh Bernard Rudofsky diterbitkan pada tahun 1964. Buku ini memberikan gambaran dari kekayaan artistik, fungsional, dan budaya dari arsitektur vernakular. Desain

vernakular dipengaruhi oleh berbagai besar aspek yang berbeda dari perilaku manusia dan lingkungan, yang mengarah ke bentuk bangunan/produk yang berbeda untuk konteks yang berbeda hampir setiap, bahkan desa-desa tetangga mungkin memiliki pendekatan yang agak berbeda dengan pembangunan dan penggunaan tempat tinggal mereka, bahkan jika mereka pada awalnya tampak sama. Meskipun variasi ini, setiap gedung/produk tunduk pada hukum yang sama dalam fisika, dan karenanya akan menunjukkan persamaan yang signifikan dalam bentuk struktural.



Gambar 1: Bedug-pikulan-angklong-becak, produk *convivial society* Indonesia  
(Sumber : <http://images.djawatempodoeloe.multiply.com>)

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Metode Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memetakan produk-produk *convivial society* Indonesia
2. Untuk mengetahui sejarah-konsep-pengembangan produk-produk tersebut
3. Sebagai penelitian awal tentang keberagaman produk jenis ini di Indonesia, yang nantinya akan dituangkan dalam buku bank data desain produk khas Indonesia

Penelitian akan menggunakan metode deskriptif yaitu paparan dari beberapa literatur dan studi ekskursi untuk mengobservasi produk-produk terkait :

1. Kunjungan ke kota-kota yang memiliki kekhasan kehidupan sosial budaya seperti Jogjakarta, Bali, Aceh. Ataupun daerah yang memiliki kontur geografis yang unik seperti daerah pegunungan, pantai, wilayah kepulauan seperti Bromo, Karimunjawa, Lombok, Batu-Malang

2. Mengkaji data-data tersebut berdasarkan teori *convivial society* dan desain vernakular sebagai dasar teori, lantas mengkategorikannya kedalam penggolongan *Locarno agreement*
3. Membandingkan dengan produk-produk di era modern dan post modern saat ini.
4. Menganalisa konsep desain produk-produk *convivial society*

## **2.2 Sosiologi Desain**

Untuk mengetahui sejauh mana permasalahan di atas telah diteliti oleh peneliti lain, maka dilakukanlah kajian pustaka beberapa makalah dan buku literatur terbaru terkait dengan konsep desain produk vernacular dalam hubungannya dengan sosiologi desain dan teori *convivial society*.

### **Sosiologi desain sebagai wilayah kajian baru**

Tiga tokoh di bawah ini dinilai penulis merupakan perintis kajian-kajian sosiologi desain, meskipun kurang begitu populer di lingkungan ilmu-ilmu sosial, tapi dikalangan para desainer, banyak gagasan-gagasannya yang mengilhami pelbagai kebijakan desain.

#### a) Pemikiran Nigel Cross

- Desain tidak seperti teka-teki silang atau permainan tebak-tebakan.
- Masalah desain mengandung aspek-aspek permasalahan yang tumpang tindih dan kompleks.
- Desainer umumnya bekerja dalam situasi ‘gelap’ dan persoalan-persoalan desain adalah persoalan ‘keras’.
- Biang segala permasalahan sosial merupakan ‘kejahatan’ seorang desainer.

#### b) Pemikiran Victor Papanek

- Para desainer dituntut mempertimbangkan perilaku sosial.
- Desainer harus memiliki tanggung jawab sosial, memberi alternatif desain bagi yang cacat jasmani dan masyarakat miskin di dunia.
- Papanek memberikan perhatian terhadap ketimpangan sosial.

### c) Pemikiran Ivan Illich

- Penerapan dan pengembangan *convivial technology* dan konsep *convivial society*.
- Ilmu desain digunakan untuk menyederhanakan alat-alat guna memungkinkan orang awan agar mudah digunakan, yang benar-benar bersahaja dan dapat dibuat oleh masyarakat.

### 2.3 Produk Vernakular

Istilah vernakular ini berasal dari *vernaculus* Bahasa Latin, yang berarti "domestik, asli, pribumi"; dari *Verna*, yang berarti "budak pribumi" atau "budak rumah-lahir". Kata ini mungkin berasal dari kata Etruscan yang lebih tua.

Dalam linguistik, vernakular mengacu pada menggunakan bahasa tertentu ke tempat, waktu atau kelompok. Dalam arsitektur, mengacu pada jenis arsitektur yang asli dengan waktu tertentu atau tempat (tidak diimpor atau disalin dari tempat lain). Hal ini paling sering digunakan untuk bangunan perumahan.

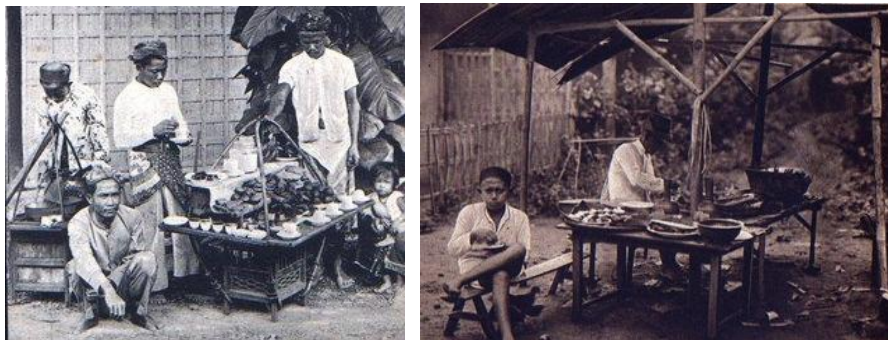
Ronald Brunskill telah mendefinisikan paling dalam arsitektur vernakular sebagai:

... Sebuah bangunan yang dirancang oleh amatir tanpa pelatihan dalam desain, individu akan telah dipandu oleh serangkaian konvensi dibangun di wilayah itu, dan sedikit fokus untuk lebih *fashionable*. Fungsi bangunan itu akan menjadi faktor dominan, pertimbangan estetika, meskipun hadir untuk beberapa detail kecil, yang cukup minimal. bahan-bahan lokal akan digunakan sebagai hal yang lumrah, bahan lain yang dipilih dan diimpor cukup luar biasa.

Istilah ini tidak boleh disamakan dengan apa yang disebut arsitektur/desain produk "tradisional", meskipun ada hubungan antara keduanya. Arsitektur/desain produk tradisional juga dapat mencakup bangunan/produk yang menanggung elemen desain sopan: "vernakular" kuil dan istana, misalnya, yang biasanya tidak akan disertakan di bawah kolom. Dalam hal arsitektur, 'vernakular' dapat kontras dengan 'sopan', yang dicirikan oleh unsur-unsur gaya desain yang sengaja dimasukkan oleh seorang arsitek profesional untuk tujuan estetika yang melampaui kebutuhan fungsional suatu bangunan. Contohnya: konstruksi kayu-fondasi batu yang tertinggal setengah, La Rioja, Spanyol.

Sementara itu ensiklopedia arsitektur vernakular dunia mendefinisikan arsitektur vernakular sebagai:

... Terdiri dari tempat tinggal dan semua bangunan lain dari rakyat. Terkait dengan konteks lingkungan dan sumber daya yang tersedia. Terkait dengan kebutuhan pemilik atau komunitas yang dibangun, menggunakan teknologi tradisional. Semua bentuk arsitektur vernakular dibangun untuk memenuhi kebutuhan spesifik, mengakomodasi nilai-nilai, ekonomi dan cara hidup budaya yang menghasilkan mereka.



Gambar 2: Produk vernakular sebagai pendukung *convivial society* di Indonesia  
(Sumber: <http://images.djwatempodoe.com>, 2012)

#### **2.4 Locarno Agreement**

Proses pencarian literatur terkait dengan penggolongan produk industri massal mendapatkan hasil penggolongan 31 produk industri berdasar *Locarno Agreement*. Perjanjian Locarno mengenai klasifikasi Internasional untuk Desain Industri diadopsi pada 8 Oktober 1968 oleh sebuah konferensi diplomatik di Locarno, Swiss. Negara yang diundang semua negara anggota Konvensi Paris untuk Perlindungan Properti Industri (selanjutnya disebut "kesepakatan Locarno", "Klasifikasi Locarno").

Klasifikasi Locarno terdiri dari:

- (i) daftar kelas dan subkelas;
  - (ii) daftar kategori, contoh desain dengan indikasi kelas yang sesuai dan subkelas.
- Dari penggolongan ini akan coba dijadikan dasar dalam proses pemetaan produk-produk *convivial society* di Indonesia.

**Tabel 1** Locarno agreement

<b>Class</b>	<b>Category</b>
01	<b>Foodstuff</b>
02	<b>Clothing &amp; Haberdashery</b> <i>Lingerie, corsets, brassieres, nightwear, garments, headwear, footwear, socks &amp; stockings, Neckties, scarves</i>
03	<b>Travel Goods, Cases, Parasols &amp; Personal Belongings</b> <i>Trunks, suitcases, briefcases, bags, keyholders, cases specially designed for their contents, wallets, umbrellas, parasols, sunshades &amp; walking sticks,</i>
04	<b>Brushware</b> <i>Brushes &amp; brooms for cleaning, toilet brushes, clothes brushes &amp; shoe brushes, Brushes for machines, Paintbrushes</i>
05	<b>Textile Piecegoods, Artificial &amp; Natural Sheet Material</b> <i>Spun articles, lace embroidery ribbons, braids &amp; decorative trimmings textile fabrics, or natural sheet material</i>
06	<b>Furnishing</b> <i>Beds &amp; seats, tables &amp; similar furniture, storage furniture, composite furniture other furniture &amp; furniture parts mirrors &amp; frames, clothes hangers mattresses &amp; cushions Curtains &amp; indoor blinds Carpets, mats &amp; rugs Tapestries Blankets &amp; other covering materials, household linen &amp; napery</i>
07	<b>Household Goods</b> <i>China, glassware, dishes &amp; other articles of a similar nature, Cooking appliances, utensils &amp; containers, Tables knives, forks &amp; spoons, Appliances &amp; utensils, hand-manipulated, for preparing food or drink, Flatirons &amp; washing, cleaning &amp; drying equipment, Fireplace implements</i>
08	<b>Tools &amp; Hardware</b> <i>Tools &amp; implements for drilling, milling or digging, Hammers, Cutting tools &amp; implements, Screwdrivers, Handles, knobs &amp; hinges, Locking or closing devices, Fastening, Metal fittings &amp; mountings for doors, windows &amp; furniture, Bicycle racks Gloves</i>
09	<b>Packages &amp; Containers for the Transport or Handling of Goods</b> <i>Bottles, flasks, pots, carboys, demijohns, &amp; containers with dynamic dispensing means, Storage cans, drums &amp; casks, Boxes, cases, containers, tins or cans, Hampers, crates &amp; baskets, Bags, sachets, tubes &amp; capsules, Ropes &amp; hooping materials, Pallets &amp; platforms for forklifts, Refuse &amp; trash containers &amp;</i>
10	<b>Clocks &amp; Watches &amp; Other Measuring Instruments, Checking &amp; Signalling Instruments</b> <i>Clocks &amp; alarm clocks, Watches &amp; wrist watches, apparatus &amp; devices Instruments, Signalling, Casings, dials</i>
11	<b>Articles of Adornment</b> <i>Jewellery Trinkets, table, mantel &amp; wall ornaments, flower vases &amp; pots, Medals &amp; badges, Artificial flowers, fruit &amp; plants, Flags, festive decorations</i>
12	<b>Means of Transport or Hoisting</b> <i>Vehicles drawn by animals, Handcarts, wheelbarrows, Locomotives &amp; rolling stock for railways, chair lifts &amp; ski lifts, Elevators, Ships &amp; boats, Aircraft &amp;</i>

	<i>space vehicles, Motor cars, buses &amp; lorries, Tractors, Cycles &amp; motorcycles, Special-purpose vehicles, Tyres &amp; anti-skid chains for vehicles, Parts</i>
13	<b>Equipment for Production, Distribution or Transformation of Electricity</b> <i>Generators &amp; motors, Power transformers, rectifiers, batteries</i>
14	<b>Recording, Communication or Information Retrieval Equipment</b> <i>Equipment for the recording or reproduction of sounds or pictures, Communications equipment, wireless remote controls &amp; radio amplifiers</i>
15	<b>Machines</b> <i>Engines, Pumps &amp; compressors, Agricultural, Construction, Washing, cleaning &amp; drying machines, Textile, sewing, knitting &amp; embroidering, Refrigeration &amp; apparatus</i>
16	<b>Photographic, Cinematographic &amp; Optical Apparatus</b> <i>Photographic cameras &amp; film cameras, Projectors &amp; viewers, Photocopying apparatus &amp; enlargers, Accessories</i>
17	<b>Musical Instruments</b> <i>Keyboard, Wind instruments, Stringed, Percussion, Mechanical</i>
18	<b>Printing &amp; Office Machinery</b> <i>Typewriters &amp; calculating machines, Printing machines, Bookbinding machines, printers stapling machines</i>
19	<b>Stationery &amp; Office Equipment, Artists' &amp; Teaching Materials</b> <i>Writing paper, cards for correspondence &amp; announcements, Office equipment, Calendars, Books, Materials &amp; instruments for writing by hand, for drawing, for painting, for sculpture, for engraving &amp; for other artistic techniques Teaching materials, Other printed matter</i>
20	<b>Sales &amp; Advertising Equipment, Signs</b> <i>Automatic vending machines, Display &amp; sales equipment, Signs</i>
21	<b>Games, Toys, Tents &amp; Sports Goods</b> <i>Games &amp; toys, Gymnastics &amp; sports apparatus, Other amusement &amp; entertainment articles, Tents</i>
22	<b>Arms, Pyrotechnic Articles, Articles for Hunting, Fishing &amp; Pest Killing</b> <i>Projectile weapons, Other weapons Ammunition, rockets, Targets &amp; Hunting &amp; fishing equipment, Traps</i>
23	<b>Fluid Distribution Equipment, Sanitary, Heating, Ventilation &amp; Air-conditioning Equipment, Solid Fuel</b> <i>Fluid distribution equipment, Sanitary appliances, Heating equipment</i>
24	<b>Medical &amp; Laboratory Equipment</b> <i>Apparatus &amp; equipment for doctors, hospitals &amp; laboratories, Medical instruments, instruments &amp; tools for laboratory use, nursing &amp; medical care</i>
25	<b>Building Units &amp; Construction Elements</b> <i>Building materials, Prefabricated or pre-assembled building parts, Houses, garages, Steps, ladders &amp; scaffolds</i>
26	<b>Lighting Apparatus</b> <i>Candlesticks &amp; candelabra, Torches &amp; hand lamps &amp; lanterns, Public lighting fixtures, Luminous sources, electrical or not, Lamps, standard lamps, chandeliers, wall &amp; ceiling fixtures, lampshades,</i>



27	<b>Tobacco &amp; Smokers' Supplies</b> <i>Tobacco, cigars &amp; cigarettes Pipes, cigar &amp; cigarette holders Ashtrays Matches Lighters Cigar cases, cigarette cases, tobacco jars &amp; pouches</i>
28	<b>Pharmaceutical &amp; Cosmetic Products, Toilet Articles &amp; Apparatus</b> <i>Pharmaceutical products Cosmetic products, Toilet articles &amp; beauty parlor equipment, Wigs, false hairpieces</i>
29	<b>Devices &amp; Equipment Against Fire Hazards, for Accident Prevention &amp; for Rescue</b> <i>Devices &amp; equipment against fire hazards Devices &amp; equipment for accident prevention &amp; for rescue</i>
30	<b>Articles for the Care &amp; Handling of Animals</b> <i>Animal clothing, Pens, cages, kennels &amp; similar shelters Feeders &amp; waterers Saddlery, Whips &amp; prods Beds &amp; nests</i>
31	<b>Machines &amp; Appliances for Preparing Food or Drink</b>


(Sumber : [www.wipo.int/classifications/nivilo/locarno](http://www.wipo.int/classifications/nivilo/locarno), 2013)







Dari 31 kelas tersebut akan dijadikan dasar bagi penulis untuk menggolongkan hasil observasi di kota-kota yang telah disebutkan di metode penelitian untuk dipilah sesuai kategori masing-masing dengan paparan pada poin pembahasan dibawah ini.






### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN




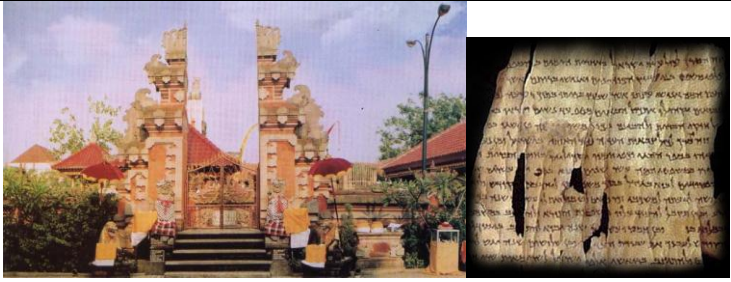
Jika kita menilik lebih dalam lagi kearifan lokal *convivial society product* Indonesia ternyata sangat banyak dan beragam setiap daerah. Dipetakan dari data *Locarno Agreement* tentang penggolongan produk-produk industri massal, ternyata produk seperti phinisi, sempoa, sasando, tenun songket bisa memberi warna kelokalan Indonesia. Penggolongan klasifikasi produk industri tersebut adalah










**Tabel 2. Produk Convivial Society Indonesia**



Class	Category	Produk Convivial Society
01	<i>Foodstuffs</i>	Termasuk produk servis
02	<i>Clothing &amp; Haberdashery</i>	Setagen, kopiah, blangkon, baju adat tiap suku, kelom geulis, koteka
		
03	<i>Travel Goods, Cases, Parasols &amp;</i>	Kain sewek, payung tasikmalaya

	<i>Personal Belongings</i>	
		
04	<i>Brushware</i>	Sapu lidi, tembakau <i>nginang</i>
		
05	<i>Textile Piecegoods, Artificial &amp; Natural Sheet Material</i>	Songket, batik, ulos, ikat, gringsing, tapis, sutra Bugis, prada Bali
		
06	<i>Furnishing</i>	Amben, tikar anyaman, kasur samarinda, anyaman kelarai, gebyok
		
07	<i>Household Goods</i>	Kapak perimbas, alas kayu pencuci, ulekan
		
08	<i>Tools &amp; Hardware</i>	Tombak biring wadon, parang, golok
09	<i>Packages &amp; Containers for the Transport or Handling of Goods</i>	Gerobak, pikulan, pedati, anyaman rotan, tali sabuk kelapa, wadah bambu legen
		
10	<i>Clocks &amp; Watches &amp; Other Measuring</i>	Bedug, Kentongan

	<i>Instruments, Checking &amp; Signalling Instruments</i>	
11	<i>Articles of Adornment</i>	Perhiasan tradisional, peralatan sekaten, peralatan ngaben
		
12	<i>Means of Transport or Hoisting</i>	Andong, tangga bambu enau, kapal phinisi, becak, karapan sapi, sepeda kebo, perahu tambangan
		
13	<i>Equipment for Production, Distribution or Transformation of Electricity</i>	Kincir angin tradisional 
14	<i>Recording, Communication or Information Retrieval Equipment</i>	Tin can 
15	<i>Machines</i>	Alat tenun songket, canting, bajak, bebegig 
16	<i>Photographic, Cinematographic &amp;</i>	Layar tancep, layar wayang

	<i>Optical Apparatus</i>	
		
17	<i>Musical Instruments</i>	Angklung, gamelan, bedug, sasando, kulintang, rebana, rebab, terompet reog, sampek, serune kalee, karinding, seruling
		
18	<i>Printing &amp; Office Machinery</i>	Semproa 
19	<i>Stationery &amp; Office Equipment, Artists' &amp; Teaching Materials</i>	Batu bertulis, sabak
20	<i>Sales &amp; Advertising Equipment, Signs</i>	Gerbang kampung, rambu-rambu kampung, peta daun lontar
		
21	<i>Games, Toys, Tents &amp; Sports Goods</i>	Patil lele, lompat tali karet, bakiak, batok kelapa, olahraga tradisional, engrang, kelereng, dakon, pletokan, gasing,

		 
22	<i>Arms, Pyrotechnic Articles, Articles for Hunting, Fishing &amp; Pest Killing</i>	Keris, rencong, piso surit, karih, piarit, badik, kujang, clurit, mandau, perangkap tikus, ketapel, tulup, alat pancing tradisional, pukot harimau
	 	
23	<i>Fluid Distribution Equipment, Sanitary, Heating, Ventilation &amp; Air-conditioning Equipment, Solid Fuel</i>	Api unggun
24	<i>Medical &amp; Laboratory Equipment</i>	Alu, gerobak jamu
	 	
25	<i>Building Units &amp; Construction Elements</i>	Stager bambu, rumah adat
		
26	<i>Lighting Apparatus</i>	Petromak, obor, lampu semprong
27	<i>Tobacco &amp; Smokers' Supplies</i>	Pemilin tembakau
28	<i>Pharmaceutical &amp; Cosmetic Products, Toilet Articles &amp; Apparatus</i>	Toilet portabel
		

29	<i>Devices &amp; Equipment Against Fire Hazards, for Accident Prevention &amp; for Rescue</i>	Kentongan, Bedug
30	<i>Articles for the Care &amp; Handling of Animals</i>	Sarang burung, permainan topeng monyet, kandang bekisar
		
31	<i>Machines &amp; Applicances for Preparing Food or Drink</i>	Kendi, cangkir & poci the, kendil, anglo, centong, tumbu, tambir
		

#### 4. KESIMPULAN & SARAN

Indonesia memiliki budaya sangat luhur, semangat untuk menciptakan sesuatu yang didasarkan pada keterampilan dan kerajinan tangan yang tinggi membawa kita menjadi negara yang memiliki kemampuan kreativitas yang baik. Ketersediaan sumber daya alam negara kita juga mendukung hal tersebut. Banyak produk yang fungsional dan memiliki estetika telah diproduksi sejak lama, seperti gerobak, jamu Gendongan, kentongan, bedug, becak, delman, angklung, dll. Beragam desain produk budaya ini muncul tanpa peranan desainer produk yang memperoleh pendidikan formal di era modern. Produk vernakular cenderung berkembang dari waktu ke waktu untuk mencerminkan konteks lingkungan, budaya dan sejarah di mana produk itu berada. Hal ini sering dianggap sebagai sesuatu yang mentah dan dimurnikan, tetapi juga memiliki pendukung yang menyoroti pentingnya dalam desain saat ini untuk meningkatkan desain masa depan Indonesia.

**Faktor-faktor yang mempengaruhi produk *convivial society***

Melalui serangkaian penggolongan produk industri diatas didapatkan sebuah analisa faktor-faktor yang mempengaruhi keberadaan dan desain produk convivial society Indonesia yaitu:

#### a. Iklim

Salah satu pengaruh yang paling signifikan pada arsitektur/produk vernacular adalah iklim makro daerah di mana bangunan tersebut dibangun. Bangunan dalam cuaca dingin selalu memiliki massa termal tinggi untuk isolasi dari suhu diluar. Mereka biasanya menggunakan segel tradisional untuk mencegah hilangnya panas. Bangunan/produk di iklim hangat, sebaliknya, cenderung terbuat dari material yang lebih ringan.

Dalam kasus produk untuk daerah iklim pantai, banyak sekali kita jumpai alat musik tradisional yang menggunakan material bambu, rotan, seperti tampak pada angklung, sasando, seruling

#### b. Budaya

Cara hidup penghuni bangunan atau pengguna produk, adalah pengaruh yang besar pada bentuk bangunan/produk. Jumlah anggota keluarga, bagaimana makanan disiapkan dan dimakan, bagaimana orang berinteraksi dan banyak pertimbangan budaya lain akan mempengaruhi tata letak tempat tinggal dan ukuran serta bentuk produk.

Misalnya, keluarga dari suku Sasak di Lombok, hidup dalam rumah adat Sade dengan lantai terbuat dari tanah liat yang di *finishing* kotoran kerbau supaya tidak retak, atapnya terbuat dari gerabah padi yang dikeringkan dan diikat. Interaksi sosial dalam keluarga diatur dan privasi disediakan oleh pemisahan antara struktur anggota keluarga. Anak gadis tinggal dikamar bagian dalam, sementara kedua orang tua dan anak lain tidur di teras yang juga berfungsi sebagai ruang tamu dan ruang keluarga ketika siang. Sebuah kearifan budaya local yang syarat makna filosofi budaya untuk melindungi anak gadis.

Budaya juga memiliki pengaruh besar pada penampilan bangunan vernakular, sebagai penghuni sering menghiasi bangunan sesuai dengan adat istiadat setempat dan keyakinan. Seperti rumah adat tongkonan suku Toraja di Sulawesi yang

menghiasi fasad depan rumahnya dengan tanduk kerbau. Banyaknya tanduk yang dipajang menandakan status sosial keluarga tersebut.



Gambar 3: (Kiri) Andong, produk transportasi yang mengadopsi iklim untuk sirkulasi angin pada kabin; (Kanan) Alu padi, alu beras, di samping fungsi budaya untuk merayakan panen padi, uniknya mereka memainkan musik menggunakan mortir & alu)  
(Sumber: koleksi pribadi penulis, 2012)

### c. Lingkungan Hidup dan bahan

Lingkungan lokal dan bahan bangunan dapat memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek arsitektur / desain produk vernakular. Daerah kaya pohon akan mengembangkan kayu pada produk vernakularnya, sementara banyak daerah tanpa kayu dapat menggunakan lumpur atau batu. Indonesia dan negara di benua Asia lainnya umumnya menggunakan bambu, karena material berkualitas baik, banyak dan serbaguna. Vernakular, menurut definisi juga terkait dengan desain berkelanjutan, yang tidak akan menguras sumber daya alam. Jika tidak berkelanjutan, tidak cocok untuk konteks lokal, dan tidak dapat dikatakan vernakular



Gambar 4: (Kiri) Pikulan dawet, produk yang dijinjing untuk menjual dawet, menggunakan rotan yang dapat kita temukan banyak di Indonesia; (Kanan) Kentongan, produk komunikasi jarak jauh yang terbuat dari bambu atau kayu berongga  
(Sumber: koleksi pribadi penulis, 2012)



## **DAFTAR PUSTAKA**

Illich, Ivan. 1973. Tools for Conviviality. Marion Boyars Publishers.

Papanek, Victor. 2005. Design For The Real World. Academy Chicago Publishers.

Rudofsky, Bernard. 1964. Architecture Without Architects. University of Mexico Press.

Sachari, Agus. 1986. Seni, Desain dan Teknologi. Vol.1 .Bandung : Balai Pustaka.

Sachari, Agus. 2002. Sosiologi Desain. Bandung : Penerbit ITB.

[www.wipo.int](http://www.wipo.int).