

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pemahaman Set Mebel

a. Definisi mebel

Mebel atau furniture adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. Mebel berasal dari kata *movable*, yang artinya bisa bergerak atau mobilitasnya sebagai barang lepas di dalam Interior arsitektural. Pada zaman dahulu meja, kursi, dan lemari relatif mudah digerakkan dari batu besar. Sedangkan kata *furniture* berasal dari bahasa Prancis *fourniture* (1520-30 Masehi). *Furniture* mempunyai asal kata *fournir* yang dalam bahasa Inggris di terjemahkan dalam kata *furnish* yang artinya prabot rumah atau ruangan. Walaupun mebel dan furniture punya arti yang beda, tetapi yang ditunjuk sama yaitu meja, kursi, lemari, dan seterusnya. Dalam kata lain, mebel atau furnitur dengan pengertiannya secara umum adalah semua benda pakai yang dapat dipindahkan, berguna bagi kegiatan hidup manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain dan sebagainya, yang memberi kenyamanan dan keindahan bagi pemakainya (Marizar, 2005).

Mebel merupakan salah satu produk olahan yang rata-rata terbuat dari kayu. Ada beberapa jenis kayu yang kerap dijadikan mebel, antara lain jati, kamper dan nyatoh. Setiap jenis kayu yang telah disebutkan tersebut memiliki karakteristik khusus yang unik untuk dibentuk menjadi mebel. Karakteristik ini dikenali dari warna, tekstur, urat kayu, permukaan, struktur dan bau kayu. Semuanya tinggal menyesuaikan dengan minat dan desain apa yang akan di adopsi (Swastha, 1996).

Jika ingin membuat mebel, sedapat mungkin harus menampilkan keindahan dan karakteristik dari kayu tersebut, sehingga akan mendapatkan mebel yang cantik dan berkualitas. Akan tetapi, pemakaian kayu yang cantik dan berkualitas saja tidaklah cukup, akan lebih baik jika di dukung dengan material-material lain yang menjadi tren saat ini. Dengan demikian terciptalah mebel-mebel yang inovatif, yang dapat diterima oleh semua kalangan atau golongan masyarakat.

b. Definisi set mebel

Set mebel adalah elemen pengisi ruangan yang berupa benda-benda yang saling berhubungan, saling keterkaitan dan saling mendukung fungsi dan kegunaan dari kegiatan yang di lakukan atau di kerjakan.

2.2. Pemahaman Ruang dalam Rumah Tinggal

a. Definisi rumah tinggal

- Dalam arti umum, rumah adalah bangunan yang dijadikan tempat tinggal selama jangka waktu tertentu. Rumah bisa menjadi tempat tinggal manusia maupun hewan, namun tempat tinggal yang khusus bagi hewan biasa disebut sangkar, sarang, atau kandang.
- Dalam arti khusus, rumah mengacu pada konsep-konsep sosial-kemasyarakatan yang terjalin di dalam bangunan tempat tinggal, seperti keluarga, tempat bertumbuh, makan, tidur, beraktivitas, dll.

Sebagai bangunan, rumah berbentuk ruangan yang dibatasi oleh dinding dan atap, biasanya memiliki jalan masuk berupa pintu, bisa berjendela ataupun tidak. Lantainya bisa berupa tanah, ubin, babut, keramik, atau bahan lainnya. Rumah modern biasanya lengkap memiliki unsur-unsur ini, dan ruangan di dalamnya terbagi-bagi menjadi beberapa kamar yang berfungsi spesifik, seperti kamar tidur, kamar mandi, ruang makan, ruang keluarga, ruang tamu, dapur, garasi, gudang, teras, dan pekarangan. Rumah dapat berfungsi sebagai: tempat untuk menikmati kehidupan yang nyaman, tmpat untuk beristirahat, tempat berkumpulnya keluarga, dan tempat untuk menunjukkan tingkat sosial dalam masyarakat.

c. Definisi ruang

Definisi ruang menurut beberapa sumber:

- Menurut Jayadinata, 1992 Ruang adalah seluruh permukaan bumi yang merupakan lapisan biosfer, tempat hidup tumbuh - tumbuhan, hewan dan manusia
- Menurut UU NO 26 tahun 2007 tentang penataan ruang yaitu wadah yang meliputi ruang darat, ruang laut, dan ruang udara, termasuk ruang di dalam

bumi sebagai satu kesatuan wilayah, tepat manusia dan makhluk lain hidup, melakukan kegiatan, dan memelihara kelangsungan hidupnya

- Menurut kamus besar bahasa Indonesia, ruang adalah sela - sela antara dua (deret) tiang atau sela - sela antara empat tiang (di bawah kolong rumah)
- Menurut Samadi, Ruang merupakan tempat bagi komponen - komponen lingkungan hidup dalam melakukan setiap proses, yaitu saling mempengaruhi (interaksi), saling berhubungan (interelasi), dan saling ketergantungan (interdependensi)
- Menurut ilmu grafologi, Ruang merupakan simbol kebebasan, sekaligus pembatasan
- Menurut Newton, ruang merupakan suatu kuantitas mutlak yang ada tanpa memperhatikan keberadaan atau distribusi materi dalam semesta
- Menurut Koeswinaro, ruang merupakan satu abstraksi baru dalam kajian modestist, dimana ruang tidak hanya mengandung pengertian yang fisik, namun juga abstrak dan simbolis

d. Jenis-jenis ruangan dalam rumah tinggal

Rumah tinggal biasanya terbagi-bagi menjadi ruang-ruang lebih kecil yang fungsinya bergantung kepada kebutuhan dan kegiatan yang ada di dalamnya sehingga di dalam rumah biasanya ada beberapa ruang utama, yaitu ruang duduk tempat berkumpulnya seluruh anggota keluarga, ruang makan, dapur dan kamar tidur, ruang tamu. Selain itu, juga ada beberapa ruang tambahan seperti ruang-ruang servis, ruang hobi atau ruang bermain, garasi dan kamar mandi (Akmal, 1996).

Jenis-jenis ruang yang akan dijelaskan meliputi:

1. Ruang Tamu

a. Definisi ruang tamu



Gambar 2.1 Interior ruang tamu

Sumber: <http://idesainrumahminimalis.net/tips-menata-ruang-tamu-rumah-minimalis/>

Ruang tamu bisa jadi menjadi ruang terdepan apabila rumah tidak memiliki foyer. Namun, ruang tamu bisa juga merupakan ruangan kedua apabila rumah memiliki foyer. Tetapi yang paling penting, fungsi ruang tamu adalah sebagai area penerima tamu. Disinilah tamu duduk dan berbincang-bincang dengan pemilik rumah.

Kenyamanan ruang tamu dibentuk oleh beberapa hal, yaitu pemilihan furnitur yang baik, susunan yang tepat, serta suasana yang hangat. Mengingat kini sebagian besar pemilik rumah tidak menerima tamu sesering dan sebanyak orang dulu, ruang tamu tidak perlu terlalu luas dan furniturnya secukupnya saja. Namun untuk beberapa kasus, kebanyakan pemilik rumah menggabungkan fungsi antara ruang tamu dan ruang keluarga, mengingat furnitur yang ada didalam ruangan sama, dan fungsinya juga sama, yaitu untuk duduk dan bercengkrama. Satu buah sofa, satu *coffee table* dengan beberapa *single chair* atau puff sudah cukup. Pernak-pernik tetap diperlukan, namun jaga kuantitasnya agar tidak tampil berlebihan (Akmal, 1996).

b. Tipe ruang tamu

1) Ruang tamu dalam rumah



Gambar 2.2. Ruang tamu di dalam rumah

Sumber : <http://idesainrumahminimalis.net/tips-menata-ruang-tamu-rumah-minimalis/>

Ruang tamu ini adalah yang paling sering dijumpai, biasanya terletak setelah pintu masuk. Tipe ruang tamu ini member kesan ramah dan penerimaan yang baik terhadap tamu, namun kesan terbuka tersebut membutuhkan

kompensasi besaran luas rumah. Sehingga kurang cocok untuk diterapkan pada lahan terbatas.

2) Ruang tamu teras



Gambar 2.3 Ruang tamu teras

Sumber: <http://www.carikredit.com/berita/detail/29/07/2013/1618/tiga-trik-mengakali-rumah-mungil/>

Ruang tamu ini biasanya terletak diteras rumah. Kelebihannya, privasi dan keamanan rumah dapat lebih terjaga dan ruang dalam rumah juga menjadi lebih efisien. Kelemahannya ialah kesan penerimaan yang kurang terasa. Seringkali tipe ruang tamu ini dipakai oleh pemilik rumah yang berkarakter lebih tertutup. Bagi tamu yang dianggap lebih dekat atau akrab akan langsung mereka jamu di ruang tengah atau ruang keluarga mereka di dalam rumah (Agar teras rumah tampil cantik).

3) Ruang tamu terpisah



Gambar 2.4 ruang tamu terpisah

Sumber: <http://properti.kompas.com/read/2012/07/26/1316398/Menyulap.Teras.sebagai.Ruang.Tamu.Dadakan.>

Ruang tamu tipe ini biasanya terletak di halaman rumah atau bangunan lain yang lebih kecil di samping bangunan utama. Namun kelemahannya, tipe ini lebih jarang dipakai karena membutuhkan besaran luas rumah yang cukup besar,

sehingga lebih cocok diterapkan pada rumah-rumah mewah dengan tanah yang luas (Tabloid hunianku).

c. Furnitur dalam ruang tamu

Beberapa furniture yang umum di temukan di sebuah ruang tamu :

1) Sofa

Sofa merupakan tempat dimana baik pemilik rumah maupun tamu dapat duduk dengan nyaman sambil mengobrol. Sofa sendiri memiliki bermacam-macam tipe serta bahan yang bervariasi. Tipe sofa yang paling sering ditemui di rumah-rumah adalah tipe sofa sudut, sofa bed, dan reclining sofa. Sofa sudut adalah jenis sofa yang paling umum, yang dapat ditemukan hampir disetiap rumah, sofa bed adalah jenis sofa yang sekaligus dapat difungsikan sebagai tempat tidur sedangkan reclining sofa adalah sofa yang memiliki mekanisme agar kaki kita bisa diluruskan ketika duduk di atas sofa ini. Adapun untuk bahan sofa sendiri biasanya ada dua macam, yakni sofa yang terbuat dari kulit atau sofa yang terbuat dari kain. Semua itu tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan sendiri. Di bagian dalam sofa umumnya diisi oleh busa yang membuat sofa menjadi empuk ketika diduduki. Selain bahan, kini model sofa pun beragam. Mulai dari sofa dengan 1dudukan, 2 dudukan, 3 dudukan, hingga 4 dudukan dapat ditemui di toko-toko furniture.

2) Meja tamu

Meja tamu umumnya ditempatkan di depan kursi atau sofa. Fungsi dari meja tamu sendiri yakni untuk meletakkan suguhan kepada tamu. Di tengah meja tamu sering ditempatkan vas bunga untuk mempercantik ruang tamu. Meja tamu biasanya terbuat dari kayu atau kaca dengan kaki meja yang terbuat dari logam. Selain meja tamu utama, terdapat meja tamu kecil yang biasanya diletakkan di samping kursi atau sofa. Fungsi meja kecil tersebut adalah untuk meletakkan lampu meja atau foto keluarga (Furniture yang umumnya terdapat di ruang tamu).

2. Ruang Keluarga
 - a. Definisi ruang keluarga



Gambar 2.5. Ruang keluarga

Sumber: <http://bitofknittery.com/desain-dan-penataan-ruang-keluarga/47/>

Ruang duduk atau ruang keluarga adalah pusat atau jantung rumah. Diruang inilah seluruh anggota keluarga berkumpul untuk menikmati saat-saat santai. Oleh karena itu, tidak heran banyak sekali kegiatan yang ditampung diruang ini, yang paling umum adalah kegiatan menonton televisi bersama. Selain itu, ruangan ini kerap digunakan oleh anggota keluarga untuk melakukan kegiatan masing-masing, misalnya membaca atau mengerjakan hobi.

Suasana hangat adalah hal terpenting yang perlu dipertimbangkan dalam ruang keluarga agar tercipta keakraban antar anggota keluarga. Penyusunan furnitur di ruang keluarga cenderung lebih bebas, dibandingkan dengan ruang tamu. Tidak harus merupakan susunan terfokus di pusat, karena perhatian bisa menyebar ke beberapa tempat sesuai dengan fungsinya (Akmal, 1996).

- b. Menata ruang keluarga

Ruang keluarga merupakan center dari sebuah rumah karena di ruang inilah keluarga berkumpul untuk bercengkerama baik sebelum atau sesudah melakukan kegiatan sehari-hari. Ada hal-hal dasar yang perlu diketahui jika hendak menata ruang keluarga:

- 1) Menentukan tema dan gaya/style

Menentukan tema dan suasana sebagai langkah awal dalam perencanaan untuk ruang keluarga. Sifatnya lebih personal. Bisa disesuaikan dengan tema dan gaya dari rumah atau menekankan pada tema khusus untuk memberikan kesan mendalam. Pendekatan tema dan gaya dapat melalui pertimbangan dari

fungsi ruang, kebutuhan anggota keluarga dan luas bangunan secara keseluruhan.

2) Memilih dan menata furniture

Furniture memiliki dua tipe, *Loose Furniture* (Furniture yang mandiri dan mudah dipindahkan (movable)) dan *Build in Furniture* (furniture yang tertanam menyesuaikan bentuk ruangan dan pemasangannya terinstal secara permanen). Biasanya untuk tipe *Loose Furniture* terdiri dari sofa dan *coffee table*, sama seperti furniture pada ruang tamu. Untuk tipe *Build in Furniture* biasanya di terapkan pada rak televisi atau rak penyimpanan dalam ruang keluarga.

3. Ruang Makan

a. Definisi ruang makan



Gambar 2.6. Ruang makan

Sumber: <http://www.makponoo.com/ruang-makan-keluarga.html/design-ruang-makan-modern>

Kegiatan makan merupakan kebutuhan rutin setiap hari, sehingga sebuah rumah tinggal biasanya dilengkapi dengan ruang makan. ruang ini kerap diletakkan berdekatan dengan dapur atau pantry untuk memudahkan sirkulasi dalam persiapan dan penyajian makanan. Ada ruang makan yang letaknya terpisah, ada pula yang satu kesatuan dengan dapur.

Selain menyantap hidangan, ruang makan juga sering dijadikan area berkumpul yang menyenangkan. Jadi, sudah sepantasnya ruang makan ditata dengan lebih baik supaya kegiatan makan dan berkomunikasi lebih menyenangkan (Akmal, 1996).

b. Orientasi kegiatan makan

Ada dua jenis orientasi desain yang biasanya dilakukan :

1) Terpusat

Kegiatan makan dengan orientasi terpusat adalah semua yang duduk mengelilingi meja makan dengan posisi tubuh menghadap pusat meja. Pola penataan duduk secara terpusat menciptakan suasana lebih akrab dan hangat karena memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah dan kontak visual yang baik diantara penggunanya.

2) Linear

Posisi makan berjejer dimana semua pengguna menghadap ke satu arah yang sama. Pola ini sangat cocok untuk diaplikasikan pada ruang kecil dan untuk menciptakan suasana kasual.

c. Furnitur ruang makan

Furnitur ruang makan biasanya terdiri atas meja besar dan beberapa kursi makan. Jumlah kursi disesuaikan dengan jumlah anggota keluarga dan kursi cadangan untuk tamu. Bentuk meja makan tersedia dalam bentuk persegi panjang, bujur sangkar, bundar atau oval. Tipe meja makan apapun yang dipilih, sebaiknya disesuaikan dengan bentuk dan luas ruang yang tersedia (Akmal, 1996).

4. Kamar Tidur

a. Definisi kamar tidur



Gambar 2.7. Kamar Tidur

Sumber: <http://nul.is/wp-content/uploads/2013/02/Desain-Interior-Kamar-Tidur.jpg>

Ruang tidur adalah salah satu ruang terpenting di dalam rumah. Ruang ini merupakan area pribadi sang pemilik. Setiap hari menghabiskan waktu beberapa jam di dalamnya untuk tidur dan beristirahat (Akmal, 1996).

b. Fungsi kamar tidur

Ruang tidur harus memenuhi dua fungsi utamanya yaitu:

- 1) Fungsi fisik, ruang tidur dapat menjadi tempat untuk mengakomodasi segala macam barang dan kegiatan penghuni rumah yang sifatnya sangat privat.
- 2) Fungsi psikologis, ruang tidur diharapkan menjadi tempat yang dapat memberi kenyamanan optimal ketika penghuni benar-benar membutuhkan istirahat.
(Arti dan fungsi desain interior kamar tidur)

c. Jenis kamar tidur

Menurut usia penggunanya, kamar tidur dapat dibedakan menjadi:

1) Kamar tidur utama

Selain mempertimbangkan agar rumah terasa sejuk alami dan agar rumah terlihat cantik serta indah, dalam merancang bangunan sebuah rumah sebaiknya dipertimbangkan pula untuk menyediakan ruang sebagai kamar tidur utama. Kamar tidur utama adalah kamar peraduan suami dan istri, karena keutamaannya itulah, maka desain untuk kamar tidur utama dibuat seindah dan menyenangkan mungkin. Selain memperhatikan tema desain, haruslah mempertimbangkan juga letak dan luas kamar tidur utama, sehingga tidak hanya indah dipandang, namun juga nyaman ditempati.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menciptakan kenyamanan dalam kamar tidur, adalah:

- Letak kamar tidur utama jangan di depan rumah, jika tidak mempunyai taman yang indah dan sejuk di depan rumah. Sebaiknya di letakan di bagian tengah atau belakang.
- Luas kamar tidur utama sebaiknya seperti kamar tidur hotel kelas deluxe atau suite yang terasa cukup luas dan lapang, apabila mempunyai tanah cukup luas. Buatlah kamar tidur utama minimal sebesar 5×4 atau 5×5 meter persegi. Perbanyak bukaan dengan membuat taman di dalam kamar yang dibatasi dengan jendela kaca supaya mendapatkan suasana yang nyaman, santai dan sejuk.

- Menentukan dan memilih tema desain untuk kamar tidur utama yang tepat, yang dapat menciptakan kesan nyaman dan santai untuk beristirahat.

2) Kamar tidur remaja

Saat anak beranjak menjadi seorang remaja, elemen – elemen furnitur dan aksesoris pada dekorasi kamar tidur mungkin akan terasa tidak lagi cocok. Solusinya adalah dengan menata ulang furnitur yang sudah ada dan mungkin dengan mengubah warna dinding kamar. Setelah itu barulah menentukan tema atau gaya desain yang akan di gunakan pada ruangan tersebut dengan memperhatikan setiap furnitur dan aksesoris yang ditempatkan pada kamar tersebut (Dekorasi kamar tidur untuk remaja).

3) Kamar tidur anak

Ruang untuk tidur anak yang terdiri atas bed frame dan kasur yang nyaman untuk beristirahat. Bentuk bed frame dapat dikreasikan sesuai dengan keinginan anak. Sedangkan pemilihan warna dan motif bed cover mengambil tema warna yang cerah seperti dominan pink pada kamar anak perempuan atau dominan biru pada anak laki-laki. Sedangkan warna tua seperti merah, kuning, orange dan hijau dapat dipadupadankan untuk bidang dinding dan aksesoris furniture.

Ada beberapa pilihan colour tone yang tepat digunakan untuk desain kamar anak, yaitu warna-warna solid yang cerah atau warna-warna pastel yang menenangkan. Tetapi jangan sekali-sekali mewarnai seluruh dinding dengan warna solid karena akan mematikan suasana ruang. Gunakan warna solid di dinding hanya sebagai aksesoris pada satu sisi dinding saja. Pemilihan furnitur tentunya mempunyai persyaratan yang aman (*safety*) bagi anak-anak, terutama untuk furniture yang tinggi, seperti rak-rak, panjatan, ayunan atau permainan bergantung (Desain interior kamar remaja)

d. Pemilihan warna

Warna sangat menentukan suasana yang terbentuk pada sebuah kamar tidur. Warna juga memberi pengaruh terhadap perasaan atau mood penghuninya. Sehingga untuk menentukan warna pada kamar tidur sebaiknya disesuaikan dengan kesan apa yang ingin dimunculkan.

Memilih warna untuk kamar tidur juga harus disesuaikan dengan peruntukannya, apakah warna tersebut untuk kamar tidur utama (orang tua), kamar tidur untuk anak remaja, atau kamar tidur untuk anak balita. Hal ini tidak berbeda dengan memilih warna kamar berdasarkan usia.

- 1) Kamar tidur utama, warna-warna yang cocok untuk kamar tidur utama diantaranya adalah warna putih, krem, coklat, abu-abu, ataupun ungu.
- 2) Kamar tidur anak remaja, anak remaja biasanya sudah bisa menentukan warna apa yang mereka suka. Namun, umumnya untuk remaja putri cenderung menyukai warna seperti pink, ungu pastel, dan hijau. Sedangkan remaja laki-laki lebih menyenangi warna biru dan abu-abu.
- 3) Kamar tidur Anak Balita Sampai 12 Tahun, sebaiknya gunakan warna-warna cerah yang memiliki karakter ceria sehingga dapat membentuk suasana riang sesuai dengan karakter anak-anak yang selalu gembira. Selain itu, warna cerah seperti kuning, oranye, hijau citrus, atau biru primer dapat membantu perkembangan syaraf motorik dan mampu mendorong sang anak untuk lebih kreatif (Warna-warna kamar tidur sesuai tingkatan usia).

e. Furnitur untuk kamar tidur

1) Tempat tidur

Sebuah kamar tidur tidak mungkin tanpa tempat tidur atau ranjang. Tempat tidur adalah merupakan bagian penting untuk ruangan ini. Memilih desain yang sesuai dengan gaya rumah dan memilih kasur yang empuk yang mendukung ukuran tubuh dan kenyamanan tubuh menjadi permasalahan utama. Untuk menambahkan kenyamanan ruang, bisa ditambahkan karpet yang memberikan kesan hangat sebagai pelapis lantai kamar tidur.

2) Wardrobe / lemari pakaian

Wardrobe tidak kalah pentingnya dari Tempat tidur. Wardrobe berfungsi untuk menyimpan pakaian. Desain dapat dibuat seirama atau seragam dengan

tempat tidur. Fungsi pembagian ruang dalamnya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan jumlah pakaian.

5. Dapur

a. Definisi dapur



Gambar 2.8. Dapur

Sumber: <http://divinekitchens.com/>

Dapur sangat penting fungsinya di dalam rumah. Disinilah tempat menyiapkan, mengolah dan memasak makanan untuk seluruh anggota keluarga. Begitu penting fungsi dapur sehingga sering ketika memilih atau merancang rumah, dapurlah yang menjadi pertimbangan utama. Letak dan luas besar dapur selalu menjadi pertanyaan pertama, terutama bagi pihak yang bertanggung jawab atas kegiatan masak-memasak di rumah (Akmal,1996).

b. Klasifikasi dapur

1) Dapur tradisional

Dapur tradisional biasanya hanya menggunakan peralat masak tradisional untuk memasak makannanya. Alat itu berupa tungku batu, atau tungku semen. Bahan bakar yang digunakan biasanya berupa kayu atau arang. Peralatan masaknya pun biasanya masih menggunakan tanah liat atau kuningan. Belum menggunakan stainless steel seperti peralatan modern.

2) Dapur modern

Pengertian dapur modern sebenarnya relative, peralatan masak yang digunakan menjadi tolak ukur kemodernan suatu dapur. Karena peralatan masak saat ini terus berinovasi dan menghasilkan penemuan alat masak yang semakin canggih, maka dapur modern adalah dapur yang sudah tidak lagi memakai tungku sebagai alat masaknya. Biasanya, pada rumah modern ada 2 jenis dapur, yaitu dapur basah dan dapur kering. Dapur basah fungsinya untuk

meracik dan memasak makanan sehari-hari yang biasanya sedikit rumit dan menyebabkan sedikit kotor. Sedangkan dapur kering hanya digunakan untuk memanaskan makanan yang sudah jadi dan membuat aneka minuman (Pengertian dapur).

c. Tipe dan jenis dapur

Berbagai tipe dan jenis dapur berpedoman pada pembagian zona tersebut, layout dapur dapat ditata dalam beberapa tipe, tergantung kebutuhan dan luas ruang yang tersedia, maka dari itu dapur dibuat secara *custom* sesuai dengan luasan yang ada. Tipe-tipe tersebut antara lain:

1) Dapur dalam satu garis linear (*single line kitchen*)

Layout ini berupa sebuah garis linear. Artinya, seluruh aktivitas dapur menempel di dinding. Tipe ini cocok untuk ruangan sempit, memanjang atau untuk dapur mungil. Bak cuci biasanya diletakkan di tengah, diapit kompor dan kulkas. Sangat cocok untuk ruang sempit dan kecil.

2) Dapur tipe koridor (*Double Line Kitchen*)

Layout dapur seperti ini bisa diletakkan pada kedua sisi dinding yang saling berhadapan, bisa pula pada salah satu sisi dinding dan area di tengah ruang.

3) Dapur tipe L

Dapur ini menciptakan area sirkulasi yang optimal atau ruang gerak yang lapang bagi penggunaannya. Amat cocok untuk tipe dapur besar maupun kecil. Sebagai alternatif penataan, gunakan sisi panjangnya sebagai zona memasak dan letak bak cuci, sementara zona penyimpanan diatur di sisi yang lain.

4) Dapur tipe U

Merupakan salah satu tipe dapur yang dapat menciptakan tempat penyimpanan yang cukup banyak dan efektif, ketiga sisinya bisa dimanfaatkan sebagai tempat penyimpanan. Penataan zonanya juga lebih fleksibel, tergantung kebutuhan penggunaannya.

5) Dapur dengan *island*

Biasanya layout-nya terbentuk dari tipe *single line* atau tipe L dengan tambahan *island* (meja tengah). Selain berupa meja permanen, *island* juga bisa berupa meja kerja berbentuk troli yang mudah dipindahkan. Fungsi *island*

sendiri tidak hanya sebagai meja kerja atau kompor, namun bisa pula berfungsi sebagai pemisah dapur dan ruang dengan denah terbuka.

d. Pembagian zona dalam dapur

Pembagian zona di dalam dapur untuk melancarkan kegiatan masak-memasak. Tatanan desain dapur sebaiknya dibagi menjadi 3 zona, yaitu zona memasak, zona penyimpanan, dan zona penyediaan air bersih (area *sink*).

- 1) Zona Memasak adalah area yang menampung kegiatan menyiapkan bahan, meracik, memasak, sampai menyajikan makanan. Zona ini meliputi meja kerja atau persiapan, kompor, oven, microwave, mixer, grill dan sebagainya.
- 2) Zona Penyimpanan adalah area untuk meletakkan bahan makanan, baik basah maupun kering. Bahan makanan basah biasanya disimpan di kulkas, sedangkan bahan makanan kering dapat diletakkan di dalam lemari atau tempat penyimpanan lain. Beras di tempat beras merupakan contohnya.
- 3) Zona Penyediaan air bersih adalah zona untuk membersihkan atau menyuci bahan makan dan segala perangkat memasak atau alat makan, lalu di keringkan (Pembagian zona di dalam dapur).

6. Kamar Mandi

a. Definisi Kamar Mandi



Gambar 2.9. Kamar mandi

(Sumber: <http://www.kevindarmody.ie/bathroom/heritage.htm>)

Kamar mandi adalah suatu ruangan di mana seseorang dapat mandi untuk membersihkan tubuhnya. Kadang-kadang kamar mandi juga dilengkapi dengan wastafel (tempat cuci tangan) dan juga kakus. Seperti halnya dapur, membuat kamar mandi tergantung kebutuhan dan luas ruang yang tersedia, maka dari itu kamar mandi dibuat secara *custom* sesuai dengan luasan yang ada (Kamar mandi).

b. Jenis Kamar Mandi

Kamar mandi terdiri dari tiga jenis, yaitu:

1) Kamar mandi basah

Kamar mandi ini memang merupakan jenis kamar mandi dimana ada bak air atau *shower* dan kloset yang menyatu. Ini merupakan kamar mandi yang paling umum ada dan biasanya lantainya selalu basah dan air terpercik kemana-mana. Umumnya di Indonesia memakai tipe kamar mandi seperti ini.

2) Kamar mandi setengah kering

Biasanya kamar mandi seperti ini terdiri dari area *shower* dan kloset yang dibatasi oleh tirai atau tembok atau partisi kaca. Area *shower* merupakan area yang selalu basah dan area kloset serta wastafel merupakan area kering.

3) Kamar mandi kering

Untuk kamar mandi seperti ini biasanya menggunakan *bath tub* sehingga benar-benar kering karena aktivitas mandi dilakukan di *bath tub* dan air tidak terpercik. Umumnya yang memakai *bath tub* adalah orang-orang di Negara bagian Barat (Mengenai ragam kamar mandi).

2.3. Hubungan Antar Ruang

Hubungan Antar Ruang adalah dasar-dasar cara menghubungkan ruang-ruang suatu bangunan sehingga terorganisir menjadi pola-pola bentuk ruang (Ching, 2008), yaitu terdiri dari:

a. Ruang di dalam ruang

Sebuah bangunan yang luas yang dapat melingkupi, mencakup dan memuat sebuah ruangan lain yang lebih kecil di dalamnya.

b. Ruang-ruang yang saling berkaitan

Suatu hubungan ruang yang saling berkaitan terdiri dari dua buah ruang yang kawasannya membentuk volume berkaitan seperti, masing-masing ruang mempertahankan identitasnya dan batasan sebagai ruang.

c. Ruang-ruang yang bersebelahan

Bersebelahan adalah jenis hubungan ruang yang paling umum. Hal tersebut memungkinkan definisi dan respon dari masing-masing ruang menjadi lebih jelas terhadap fungsinya dan persyaratan-persyaratan simbolisnya.

d. Ruang-ruang yang dihubungkan oleh ruang bersama

Dua buah ruang yang terbagi oleh jarak dapat dihubungkan atau dikaitkan satu sama lainnya oleh ruang ketiga yaitu ruang pertama. Hubungan akan kedua ruang tersebut menempati satu ruang bersama-sama.

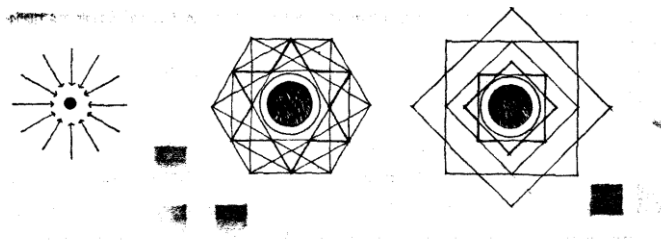
2.4. Organisasi Ruang

Penyusunan ruang dapat menjelaskan tingkat kepentingan relatif, dan fungsi serta peran simbolis ruang tersebut di dalam suatu organisasi bangunan. Keputusan mengenai jenis organisasi yang akan digunakan dalam situasi khusus, tergantung pada kebutuhan atas program bangunan, seperti pendekatan fungsional sebagai persyaratan ukuran, klasifikasi hirarki ruang-ruang dan syarat-syarat pencapaiannya, pencahayaan atau pemandangan. Kondisi-kondisi eksterior dari tapak yang mungkin akan membatasi bentuk atau pertumbuhan organisasi atau yang mungkin merangsang organisasi tersebut untuk mendapatkan gambaran-gambaran tertentu tentang tapaknya dan terpisah dari bentuk-bentuk lainnya (Ching, 2008).

Bentuk-bentuk organisasi ruang secara umum adalah sebagai berikut :

1. Terpusat

Merupakan komposisi terpusat yang terdiri dari sejumlah ruang-ruang sekunder yang dikelompokkan mengelilingi sebuah ruang pusat yang besar dan dominan.



Gambar 2.10. Organisasi Terpusat

Sumber : (Ching, 2008)

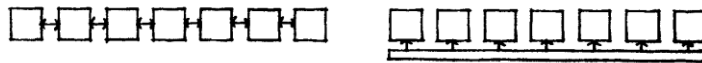
Ruang pemersatu terpusat, dari suatu organisasi pada umumnya berbentuk teratur dan ukurannya cukup besar untuk menggabungkan sejumlah ruang sekunder di sekelilingnya.

Ruang-ruang sekunder mungkin berbeda satu sama lain dalam hal bentuk atau ukurannya sebagai tanggapan terhadap kebutuhan-kebutuhan individu akan fungsi, menunjukkan kepentingan relatif, atau suasana lingkungan sekitarnya. Pola sirkulasi dan pergerakan dalam suatu organisasi terpusat mungkin berbentuk radial, lup atau Spiral. Walaupun hampir dalam setiap kasus pola tersebut akan berakhir di dalam atau di sekeliling ruang pusat. Organisasi-organisasi terpusat yang bentuk-bentuknya relatif padat dan secara geometrik teratur dapat digunakan untuk menetapkan titik-titik atau “tempat-tempat” di dalam ruangan, menghentikan kondisi-kondisi aksial, dan berfungsi sebagai suatu obyek di dalam daerah atau volume ruang yang tetap.

2. Linier

Biasanya terdiri dari ruang-ruang yang berulang mirip dalam hal ukuran, bentuk dan fungsi. Dapat juga terdiri dari ruang-ruang linier yang diorganisir menurut panjangnya sederetan ruang-ruang yang berbeda ukuran, bentuk dan fungsi.

Dalam kedua kasus di atas, tiap-tiap ruang di sepanjang rangkaian tersebut memiliki hubungan dengan ruang luar.



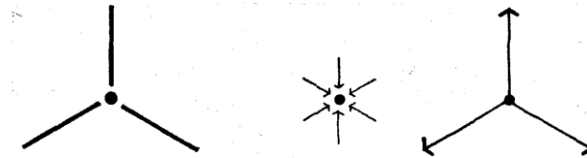
Gambar 2.11. Organisasi Linier

Sumber : (Ching, 2008)

3. Radial

Organisasi ruang radial memadukan unsur-unsur baik organisasi terpusat maupun linier. Organisasi ini terdiri dari ruang pusat yang dominan di mana sejumlah organisasi linier berkembang menurut arah jari-jarinya. Apabila suatu organisasi terpusat adalah sebuah bentuk yang introvert yang memusatkan pandangannya ke dalam ruang pusatnya, maka sebuah organisasi radial adalah sebuah bentuk yang

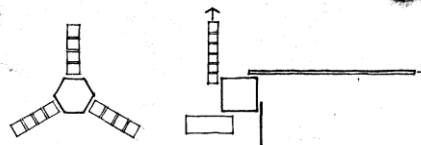
ekstrovert-nya yang mengembang keluar lingkungannya. Dengan lengan-lengan liniernya, bentuk ini dapat meluas dan menggabungkan dirinya pada unsur-unsur atau benda-benda tertentu pada tapaknya.



Gambar 2.12. Organisasi Radial

Sumber : (Ching, 2008)

Seperti pada organisasi-organisasi terpusat, ruang pusat pada suatu organisasi radial pada umumnya berbentuk teratur. Lengan-lengan linier dimana ruang pusat menjadi porosnya, mungkin mirip satu sama lain dalam hal bentuk dan panjang dan mempertahankan keteraturan bentuk organisasi secara keseluruhan. Lengan-lengan radialnya juga dapat berbeda satu sama lain untuk menanggapi kebutuhan-kebutuhan individu akan fungsi dan konteksnya. Variasi tertentu dari organisasi radial menghasilkan suatu pola dinamis yang secara visual mengarah kepada gerak berputar mengelilingi ruang pusatnya.



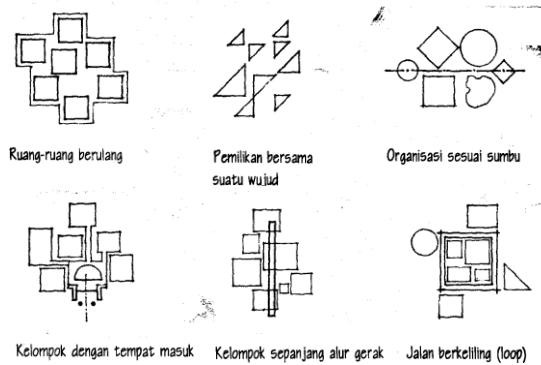
Gambar 2.13. Perkembangan Organisasi Radial

Sumber : (Ching, 2008)

4. *Cluster*/Mengelompok

Untuk memperkuat dan menyatukan bagian-bagian organisasi dalam bentuk kelompok atau cluster, perlu mempertimbangkan pendekatan fisik untuk menghubungkan suatu ruang terhadap ruang lainnya. sering kali organisasi ini terdiri dari ruang-ruang selular yang berulang yang memiliki fungsi-fungsi sejenis dan memiliki sifat visual yang umum seperti wujud dan orientasi.

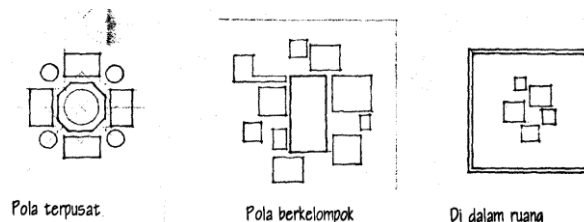
Sebuah organisasi mengelompok juga dapat menerima di dalam komposisinya, ruang-ruang yang berlainan ukuran, bentuk dan fungsinya, tetapi harus berhubungan satu dengan yang lain berdasarkan penempatannya atau alat penata visualnya, seperti kesimetrisan atau sebuah sumbu. Bentuk suatu organisasi mengelompok bersifat fleksibel dan dapat menerima pertumbuhan dan perubahan langsung tanpa mempengaruhi karakternya.



Gambar 2.14. Organisasi *Cluster* yang Bersifat Fleksibel

Sumber : (Ching, 2008)

Ruang-ruang mengelompok atau cluster dapat dikelompokkan berdasarkan luasan daerah atau volume ruang tertentu. Pola ini serupa dengan organisasi terpusat, tetapi kurang dalam hal kepadatan dan keteraturan geometri akhirnya. Ruang-ruang suatu organisasi mengelompok dapat juga dimasukkan kedalam suatu daerah atau volume ruang yang telah terbentuk.

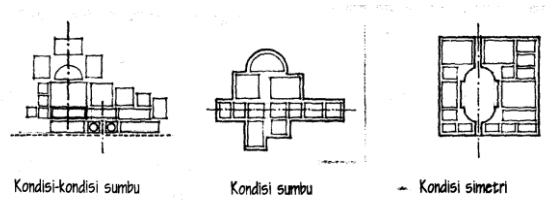


Gambar 2.15. Organisasi *Cluster* Dengan Pola Berkelompok

Sumber : (Ching, 2008)

Karena tidak adanya tempat utama di dalam pola organisasi berbentuk mengelompok, maka tingkat kepentingan sebuah ruang harus

ditegaskan lagi melalui ukuran, bentuk atau orientasi di dalam polanya. Kondisi simetris, atau aksial dapat dipergunakan untuk memperkuat atau menyatukan bagian-bagian suatu organisasi kelompok dan membantu menegaskan pentingnya sekelompok ruang atau ruang dalam organisasi.



Gambar 2.16. Organisasi *Cluster* Dengan Sumbu Simetris

Sumber : (Ching, 2008)

2.5. Sirkulasi Ruang

1. Linier

Semua jalan pada dasarnya adalah linier. Jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir utama untuk satu deret ruang-ruang. Di samping itu, jalan dapat berbentuk lengkung atau berbelok arah, memotong jalan lain, bercabang-cabang, atau membentuk putaran (*loop*).

2. Radial

Konfigurasi radial memiliki jalan-jalan lurus yang berkerembang dari atau berhenti pada sebuah pusat, titik bersarna.

3. Spiral (berputar)

Sebuah konfigurasi spiral adalah suatu jalan tunggal menerus, yang berasal dari titik pusat, mengelilingi pusat dengan jarak yang berubah.

4. Grid

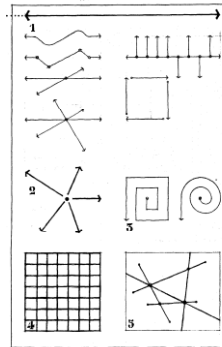
Konfigurasi grid terdiri dari dua pasang jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujur sangkar atau kawasan-kawasan ruang segi empat.

5. Jaringan

Suatu konfigurasi jaringan terdiri dari jalan-jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu di dalam ruang.

6. Komposit (gabungan)

Pada kenyataannya, sebuah bangunan umumnya membuat kombinasi dari pola-pola di atas. Hal terpenting dalam setiap pola adalah pusat kegiatan, jalan masuk ke ruangan atau kamar, serta tempat untuk sirkulasi vertikal berupa tangga-tangga, landaian, dan elevator.



Gambar 2.17. Pola Sirkulasi

Sumber : (Ching, 2008)

2.6. Elemen Pembentuk Ruang

a. Lantai

Lantai adalah bidang ruang yang mempunyai dasar yang rata. Sebaiknya bahan lantai dipilih berdasarkan pertimbangan baik fungsi maupun estetikanya. Berkaitan langsung dengan kekuatan lantai adalah mudahnya pemeliharaan agar lantai dapat dirawat dalam kondisi yang baik. Untuk bagian lantai yang mudah menjadi basah disarankan untuk menghindari penggunaan material lantai yang keras dan licin. Permukaan lantai yang lentur, dan bertekstur atau berongga dapat menyerap suara benturan yang terjadi (Ching, 2008).

Lantai merupakan bagian bangunan yang berhubungan langsung dengan beban, baik beban mati, bergerak dan gesek. Karakter lantai harus mempunyai daya tahan yang kuat dalam mendukung beban-beban yang datang dari segala perabotan, aktivitas manusia dalam ruang dan lain-lain. Selain itu, lantai harus bersifat kaku dan tidak bergetar.

Berdasarkan karakteristiknya lantai terbagi menjadi empat, yaitu :

1. Lantai lunak, terdiri dari semua tipe permadani dan karpet.

2. Lantai Semi Keras, terdiri dari pelapisan lantai seperti vinyl, aspal dan cor.
3. Lantai Keras, terdiri dari semua jenis batuan dan logam yang dipakai sebagai bahan lantai.
4. Lantai Kayu (parquet), terdiri dari berbagai jenis dan motif bahan lantai yang terbuat dari kayu.

b. Dinding

Dinding merupakan unsur penting dalam pembentukan ruang, baik sebagai unsur penyekat atau pembagi ruang maupun sebagai unsur dekoratif. Dalam proses perancangan suatu "ruang dalam" dinding mempunyai peranan yang cukup dominan dan memerlukan perhatian khusus, di samping unsur-unsur lain seperti tata letak, desain furniture serta peralatan-peralatan lain yang akan disusun bersama dalam suatu kesatuan dengan dinding. Setelah fungsi dinding tercapai dan untuk menambah keindahan ruang, dinding dipergunakan sebagai "*point of interest*" dari ruang dinding samping memberi atau menambah keindahan ruang (Suptandar, 1999).

c. Plafon

Plafon adalah bagian dari suatu bangunan, maka ia tidak lepas dari fungsi, bentuk, dan karakter bangunan tersebut. Pengertian plafon adalah melindungi dari suatu bidang penyekat sehingga terbentuk suatu ruang. Pada saat ini peranan plafon juga mengalami perubahan fungsi dan bentuk walaupun prinsip – prinsip dari plafon masih tetap dipertahankan. Perkembangan teknologi yang muktahir memberikan kemungkinan yang banyak dalam bentuk, struktur, fungsi, bahan, tekstur dan penampilan lain dari hanya sekedar plafon (Suptandar, 1999).

2.7. Perancangan Berbasis Budaya

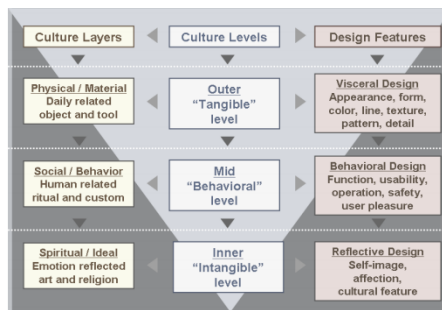
a. Budaya dan Fitur Desain Budaya

Budaya telah dipanggil untuk menjadi "cara hidup untuk menyatukan seluruh masyarakat" (Ho, Lin, & Liu, 1996; Leong & Clark, 2003). Umumnya mengacu pada pola aktivitas manusia dan struktur-struktur simbolis yang memiliki arti atau nilai filosofi. Ketentuan nilai suatu budaya dicerminkan pada dasar-dasar teori yang berbeda, perbedaan karena pemahaman, atau kriteria untuk

mengevaluasi, dan perbedaan karena aktivitas manusia. Berasaskan linguistik, antropologi, dan kajian sosiologi, budaya telah digambarkan sebagai cara untuk menghadapi hasil proses evolusioner pada manusia peradaban, suatu proses yang melibatkan bahasa, adat, agama, seni, pola berpikir dan pola perilaku (Lin, 2006).

b. Tiga Tingkat Sistem Kebudayaan

Dari sudut pandang desain, K. Lee (2004) telah mengusulkan struktur budaya dengan lapisan-lapisan ganda atau berlapis, yakni lapisan yang mewakili artifak, nilai, dan asumsi dasar. Lapisan ini diidentifikasi oleh sifat-sifat rancangan utama, termasuk sifat yang mencerminkan fungsi, estetika, dan simbol. Leong dan Clark (2003) mengembangkan sebuah kerangka kerja untuk mempelajari objek budaya tersebut, dan dibedakan oleh tiga tingkat atau tahap: tingkat "nyata atau berwujud" atau yang disebut *Outer*, tingkat "tingkah laku" atau yang disebut *Mid*, dan tingkat "abstrak atau wujud budaya" atau yang disebut *Inner* (Lin, 2006).



Gambar 2.18. tiga tingkat sistem kebudayaan

Gambar 2.18 menawarkan sebuah kerangka kerja untuk belajar mengenai objek budaya (R. Lin, 2005, 2006), di mana budaya dapatkah digolongkan ke tiga lapisan:

- 1) jasmaniah atau bahan budaya, yaitu termasuk makanan, pakaian, dan benda-benda yang berkaitan dengan transportasi,
- 2) budaya sosial atau tingkah laku, yaitu termasuk hubungan-hubungan manusia organisasi sosial,
- 3) budaya rohani atau wujud budaya, yaitu termasuk seni dan agama.

Tiga lapisan budaya ini dapat dihubungkan ke dalam kerangka kerja Leong, yang memiliki tiga tingkat kebudayaan, di mana objek budaya dapat digabungkan dengan desain kebudayaan.

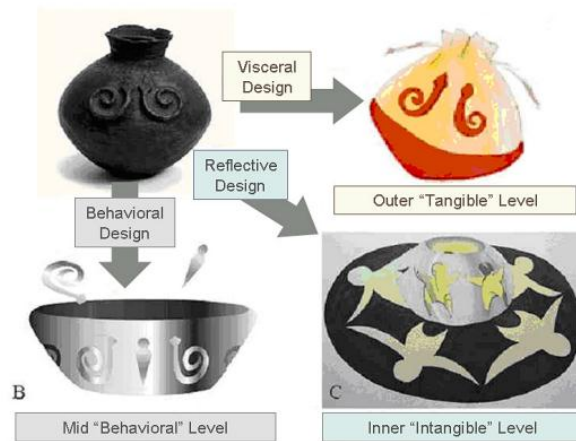
Tiga ciri perancangan dapat dikenali dengan spesifik, yakni sebagai berikut:

- 1) tingkat bagian dalam (*inner*), berhadapan dengan reflektif, pencitraan, afeksi dan wujud budaya.
- 2) tingkat pertengahan (*mid*), berhadapan dengan fungsi, perilaku, daya guna, kepuasan pengguna.
- 3) tingkat bagian luar (*outer*), berhadapan dengan *visceral*, warna, tekstur, bentuk atau model, dekorasi, pola, dan detail.

c. Contoh ciri perancangan berbasis budaya

Menggunakan budaya asli Taiwan sebagai suatu contoh, (Gambar 2.19) mengilustrasikan ciri-ciri perancangan ke-tiga tingkat tersebut kedalam sebuah pot keramik dari Taiwan (Lin, 2005).

Tiga tingkat objek budaya dapat dipetakan sebagai tiga tingkat ciri perancangan: *Inner*, *Mid* dan *Outer* (Norman, 2005). Desain *Inner (Reflective)* berfokus pada wujud budaya dan pencitraan dari satu objek budaya yang bertujuan untuk mengubah bentuk, tekstur, dan pola ke satu produk baru. Hal terpenting dalam ciri perancangan *Inner* adalah paling rentan terhadap variabilitas, sebagai akibat dari perbedaan dalam kultur pengalaman dan pendidikan, serta perbedaan individual sehingga penampilan dan kesan pertamanya akan berbeda dari bentuk atau objek budaya aslinya. Desain *Mid (Behavioral)* berfokus pada daya guna dan fungsi dari satu objek budaya ke satu produk baru. Ciri perancangan *Mid* lebih berfokus pada kegunaan suatu produk. Desain *Outer (Visceral)* berfokus pada model, detail, dan pola satu objek budaya ke satu produk baru. Ciri perancangan *Outer* adalah penampilan dan kesan pertama yang terbentuk sangat penting, kebanyakan rentan terhadap perubahan (Lin, 2006).



Gambar 2.19. Tahap perubahan bentuk

d. Produk budaya model desain

Budaya desain produk merupakan suatu proses meninjau atau memikirkan kembali fitur budaya, kemudian mengartikannya kembali dalam rangka untuk mendesain produk baru yang dapat cocok di semua kalangan masyarakat dan dapat memuaskan konsumen, namun tetap estetik secara budaya (ho et al, 1996). Menggunakan fitur budaya menjadi suatu nilai tambahan untuk produk-produk baru, yang tidak hanya bermanfaat bagi pertumbuhan ekonomi masyarakat, tapi juga dapat mempromosikan keunikan dari sebuah budaya lokal ke pasar internasional. Karena itu, mentransfer fitur budaya ke sebuah produk budaya menjadi masalah utama.

Kerangka kerja untuk dapat mentransfer fitur budaya ke dalam sebuah produk adalah dengan menggabungkan 'tingkat', lapisan budaya dan fitur desain, seperti yang ditunjukkan dalam gambar 3, dalam rangka untuk memfasilitasi pemahaman tentang produk desain budaya (Lin, 2006).

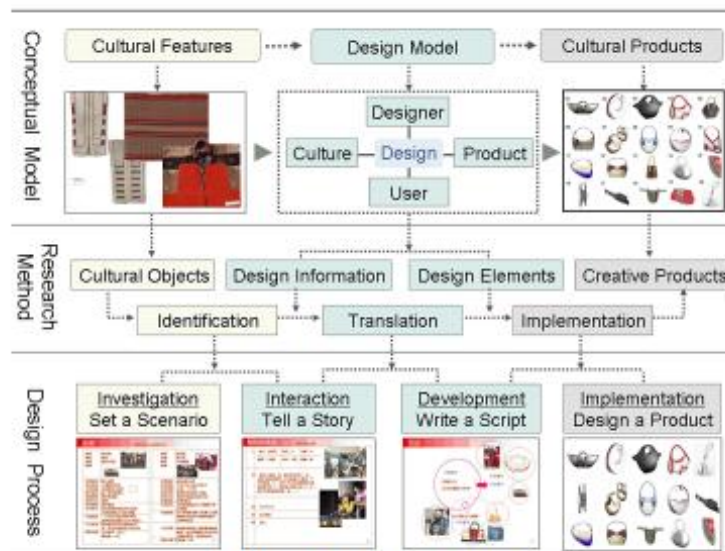


Figure 3. Cultural product design model.

Gambar 2.20. Tahap desain berbasis budaya

Tiga fase budaya desain produk (gambar 2.20) terdiri dari tiga tahap utama, yaitu: model konseptual, metode penelitian, dan proses perancangan.

Model konseptual berfokus pada, bagaimana untuk mengekstrak fitur-fitur budaya dari sebuah objek dan kemudian fitur tersebut ditransfer untuk model desain. Menciptakan model desain terdiri dari tiga langkah, seperti yang ditunjukkan dalam tahap metode penelitian: metode identifikasi (penggalan fitur budaya asli dari sebuah objek), budaya terjemahan (mengubah fitur ini menjadi rancangan informasi dan elemen desain) dan implementasi (merancang produk budaya). Tahap metode penelitian terdiri dari tiga tahap, adalah sebagai berikut:

1. Tahap identifikasi: mengidentifikasi fitur budaya dari sebuah objek, yang terkait dengan tingkat *Outer*, *Mid*, *Inner*. Hasil dari ke-tiga tingkat tersebut lalu di bawa ke tahap telling story untuk di gali lebih lanjut. Melalui proses identifikasi ini, para desainer dapat menggunakan metode ilmiah, dan menggunakan metode lainnya dengan penyelidikan yang mampu memperoleh informasi desain dari sebuah objek budaya dan kemudian mengevaluasi sehingga dapat memanfaatkan hasil informasi.

2. Tahap penerjemahan: pada tahap penerjemahan, informasi desain yang diperoleh dari sebuah objek budaya diterjemahkan ke dalam pengetahuan desain. Proses perancangannya mencapai beberapa tahap dalam pengalaman prakteknya yang berkaitan dengan fitur desain, dan pada saat yang sama dapat

berhubungan juga dengan pengetahuan desain untuk mengatasi masalah desain dalam masyarakat modern.

3. Tahap pelaksanaan: melibatkan tahap implementasi yang mengungkapkan pengetahuan desain yang terkait dengan fitur budaya, serta pemahaman desain tentang makna budaya, kepekaan / estetika, dan mengubah fitur budaya Aborigin Taiwan menjadi produk berdesain modern yang fleksibilitas untuk dapat beradaptasi dengan berbagai desain. Pada tahap perancangan ini, keuntungannya adalah pengetahuan terhadap objek budaya dan pemahaman terhadap spektrum budaya dan nilai yang berkaitan dengan objek budaya tersebut. (Lin, 2006).

e. Empat langkah dari proses desain budaya

Produk-produk budaya ini dirancang menggunakan skenario dan pendekatan bercerita. Dalam proses desain praktis, empat langkah yang digunakan untuk merancang produk berbasis budaya, yaitu, penyelidikan (pengaturan skenario), interaksi (menceritakan sebuah kisah), pengembangan (menulis script), dan pelaksanaan (merancang produk). Seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.21. Empat langkah proses desain produk-produk budaya ini lebih lanjut digambarkan sebagai berikut:

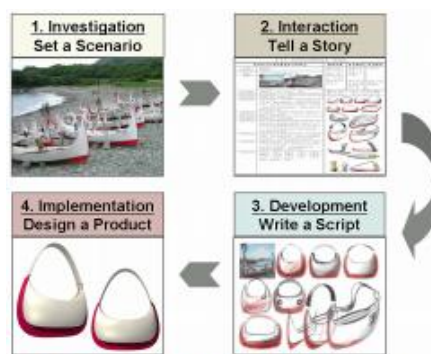


Figure 4. The cultural product design process.

Gambar 2.21. Empat langkah proses desain

1. Penyelidikan/pengaturan skenario: langkah pertama adalah menemukan kunci fitur budaya di objek budaya asli dan mengatur sebuah skenario yang sesuai dengan ke-tiga tingkat. Berdasarkan fitur budaya, skenario harus mempertimbangkan keseluruhan lingkungan di mana objek digunakan,

termasuk hal-hal seperti isu-isu ekonomi, sosial budaya dan aplikasi teknologi. Dalam langkah ini, perancang berusaha untuk menganalisis fitur budaya melalui objek untuk menentukan fitur budaya yang dapat diterapkan untuk mewakili produk.

2. Interaksi/menceritakan sebuah kisah: berdasarkan skenario sebelumnya, langkah ini berfokus pada penggunaan yang berbasis pengamatan untuk mengeksplorasi lingkungan sosial budaya dalam rangka untuk menentukan produk yang memiliki makna budaya dan gaya yang berasal dari objek budaya asli. Oleh karena itu, beberapa interaksi harus dieksplorasi dalam langkah ini, termasuk interaksi antara budaya dan teknologi, dialog antara pengguna dan desainer, dan pemahaman tentang kebutuhan pengguna dan lingkungan budaya. Menurut interaksi ini, pendekatan yang berpusat pada pengguna berdasarkan cerita dikembangkan untuk menggambarkan kebutuhan pengguna dan fitur dari produk.

3. Pengembangan atau menulis sebuah skrip: langkah ini adalah konsep langkah realisasi dan pengembangan desain. Tujuan dari langkah ini adalah untuk mengembangkan sketsa ide dalam bentuk teks dan piktograf yang didasarkan pada skenario dan cerita yang dikembangkan. Dalam langkah ini, skenario dan cerita mungkin memerlukan modifikasi untuk mengubah makna budaya menjadi produk budaya secara logis dan benar. Langkah ini menyediakan sarana untuk mengkonfirmasi atau menjelaskan alasan mengapa konsumen membutuhkan produk dan bagaimana untuk merancang produk yang memenuhi kebutuhan pengguna.

4. Pelaksanaan atau merancang sebuah produk: langkah ini berkaitan dengan fitur budaya yang sebelumnya diidentifikasi dan produk dalam konteks budaya. Pada titik ini, Semua fitur budaya harus tercantum dalam tabel matriks, sebagai cara untuk membantu desainer memeriksa fitur budaya yang diterapkan dalam proses desain. Selain itu, perancang perlu mengevaluasi fitur, makna, dan kelayakan produk. Perancang mungkin membuat perubahan dalam prototipe berdasarkan hasil dari evaluasi ini, dan mungkin diterapkan pada prototipe dan melakukan evaluasi lebih lanjut (Lin, 2006).

2.8. Budaya Tato Dayak

a. Sejarah Kepunahan Penduduk Dayak berserta Tradisi Tato

Pada tahun 1977-1978 saat itu, benua Asia dan pulau Kalimantan merupakan bagian nusantara yang masih menyatu, yang memungkinkan ras mongoloid dari asia mengembara melalui daratan dan sampai di Kalimantan dengan melintasi pegunungan yang sekarang disebut pegunungan "Muller-Schwane". Suku Dayak merupakan penduduk Kalimantan yang sejati. Namun setelah orang-orang Melayu dari Sumatra dan Semenanjung Malaka datang, mereka makin lama makin mundur ke dalam.

Belum lagi kedatangan orang-orang Bugis, Makasar, dan Jawa pada masa kejayaan Kerajaan Majapahit. Suku Dayak hidup terpencar-pencar di seluruh wilayah Kalimantan dalam rentang waktu yang lama, mereka harus menyebar menelusuri sungai-sungai hingga ke hilir dan kemudian mendiami pesisir pulau Kalimantan.

Arus besar berikutnya terjadi pada saat pengaruh Islam yang berasal dari kerajaan Demak bersama masuknya para pedagang Melayu (sekitar tahun 1608). Sebagian besar suku Dayak memeluk Islam dan tidak lagi mengakui dirinya sebagai orang Dayak, tapi menyebut dirinya sebagai orang Melayu atau orang Banjar. Sedangkan orang Dayak yang menolak agama Islam kembali menyusuri sungai, masuk ke pedalaman di Kalimantan Tengah, dan sebagian lagi terus terdesak masuk ke hutan rimba.

Keberadaan suku Dayak yang masih tersisa didaerah pedalaman harus tersingkir dengan masuknya pengusaha-pengusaha kelapa sawit yang mengambil alih hutan tempat mereka tinggal. Sehingga keberadaan suku Dayak asli di pulau Kalimantan menjadi sangat minim.

Minimnya penduduk suku Dayak di Kalimantan serta masuknya kehidupan modern dan perkembangan teknologi membuat tradisi dan budaya yang ada mulai mereka tinggalkan. Tradisi memanjangkan telinga dan tato merupakan salah satu keunikan budaya yang ada di Kalimantan. Budaya ini sudah terlanjur erat hubungannya dengan suku Dayak. Akan tetapi, seiring dengan berjalannya waktu tradisi ini semakin menghilang. Awalnya hanya sebagian masyarakat Dayak yang masih memiliki telinga panjang dan tato pada badan mereka, pada umumnya hanya generasi tua yang masih mempertahankan tradisi ini. Namun

dengan seiring berkembangnya jaman dan modernisasi, menggeser tradisi turun temurun ini. Tradisi telinga panjang dan tato secara perlahan mulai punah. (Anneahira).

b. Pandangan Umum Tentang Tato

Tato atau tatuase adalah seni merajak yang di selenggarakan dan diwujutkan di atas benda yang sangat mudah rusak, yaitu pada tubuh manusia. Baru pada abad ke 13 tato mulai berkembang dan mulai di kenakan di Asia, sedangkan di Kalimantan Timur baru pada sekitar abad ke-18 sampai abad ke-19. Tato merupakan suatu atribut untuk menunjukkan identitas pada salah satu suku bangsa karena tiap-tiap suku memiliki motif tersendiri. Seni lukis pada tubuh dalam pengertinnya dan merupakan bentuk relief atau lukisan yang berbeda-beda menurut tingkat sosial mempunyai arti bagi orang Dayak pada umumnya (Taihuttu, 1984).

c. Sejarah Tato

Tato secara administratif tato itu dipergunakan sebagai symbol (lambang) identifikasi yang dipergunakan mula-mula di Thailand pada kerajaan Sukhothai dalam abad ke-13. Para ahli berpendapat bahwa tato tidak pernah dilakukan secara luas di Cina, tetapi Marcopolo menerangkan bahwa orang-orang yang datang dari Indis muka ke Caiton untuk bertato. Hal ini diperkirakan oleh para ahli bahwa tato itu diperkenalkan melalui Chuan Chou, dimana sejumlah para pedagang China yang sangat moderat menemukan jalan ke Kalimantan.

Dalam penemuan tato di Kalimantan belum ada yang mengetahuinya sampai menjelang abad ke-19 sebab tato ini tidak di praktekan oleh masyarakat pesisir yang sering mengadakan kontak dengan pedagang-pedagang asing. Daerah pedalaman masih dianggap daerah berbahaya dan penduduknya sangat ditakuti. Oleh sebab itu maka sedikit sekali orang dapat mengetahui akan keberadaan mereka sebelum abad ke-18, sampai dengan adanya penyelidikan atau penjelajah zaman Victoria dan Misionaris mereka yang mulai mengambil jalan menelusuri sungai sampai ke bagian hulu pedalaman Kalimantan, dimana pandangan tato di Kalimantan mulai menjadi jelas.

Para sumber menyebutkan bahwa laki-laki suku Dayak Kayan ditato sejak masih kanak-kanak sedangkan kepala pemburunya juga mempunyai tato pada tangan dan jari-jarinya. Dengan berkembangnya tato yang dimulai dari suku Dayak Kayan jelas bahwa perkembangan tato di Kalimantan Timur mulai berkembang dan penyebarannya melalui sungai dari Utara sehingga menyebar ke suku Dayak lainnya (Taihuttu, 1984).

d. Asal-usul dan Penyebaran Tato di Kalimantan Timur

Seluruh tato Kalimantan aslinya adalah dari suku Dayak Kayan salah satu suku Dayak yang datang mula-mula dan mereka adalah cabang dari suku Karon yang mendiami daerah pegunungan di Birma dan Thailand Utara. Masyarakat Dayak Kayan dipercaya telah menyebarkan dan migrasi kearah selatan melalui Malaysia dan masuk ke Kalimantan beberapa ratus tahun yang lalu. Merekalah yang memperkenalkan tato kepada suku-suku Dayak lainnya.

Kedatangan mereka disebut dengan kelompok proto melayu (melayu tua) dan melalui jalan pertama ini mereka masuk dari utara Kalimantan kemudian mereka menguasai sungai-sungai dan turun ke sebelah timur dan sebagian melalui sungai apo kayan dan disebut dengan suku Dayak Apo Kayan, dan sebagian lagi melalui sungai bahau, maka disebut sebagai Dayak Bahau dari utara sehingga melalui mereka tato dapat dikembangkan ke suku Dayak lainnya (Taihuttu, 1984).

e. Filosofi Tato Bagi Masyarakat Dayak

Tato bagi masyarakat etnis dayak merupakan bagian dari tradisi, religi, status sosial seorang dalam masyarakat, serta bisa pula sebagai bentuk penghargaan suku terhadap kemampuan seseorang. Karena itu, tato tidak bisa dibuat sembarangan.

Bagi masyarakat Dayak Kenyah dan Dayak Kayan di Kalimantan Timur, banyaknya tato menggambarkan orang tersebut sudah sering mengembara. Karena setiap kampung memiliki motif tato yang berbeda, banyaknya tato menandakan pemilikinya sudah mengunjungi banyak kampung. Jangan bayangkan kampung tersebut hanya berjarak beberapa kilometer. Di Kalimantan, jarak antar kampung bisa ratusan bahkan ribuan kilometer dan harus ditempuh menggunakan perahu

menyusuri sungai lebih dari satu bulan. Karena itu, penghargaan pada perantau diberikan dalam bentuk tato.

Baik tato pada lelaki atau perempuan, secara tradisional dibuat menggunakan duri buah jeruk yang panjang dan lambat – laun kemudian menggunakan beberapa buah jarum sekaligus. Yang tidak berubah adalah bahan pembuatan tato yang biasanya menggunakan jelaga dari periuk yang berwarna hitam. Karena itu, tato yang dibuat warna – warni, ada hijau kuning dan merah, pastilah bukan tato tradisional yang mengandung makna filosofis yang tinggi.

Tato warna – warni yang dibuat kalangan anak-anak muda saat ini hanyalah tato hiasan yang tidak memiliki makna apa-apa. Gambar dan penempatan dilakukan sembarangan dan asal-asalan. Tato seperti itu sama sekali tidak memiliki nilai religius dan penghargaan, tetapi cuma sekedar untuk keindahan, dan bahkan ada yang ingin dianggap sebagai jagoan (Taihuttu, 1984).

f. Fungsi Tato Dayak

Seperti halnya tato pada suku Mentawai, tato Dayak juga memiliki beberapa fungsi.

1. Fungsi Religius

Tato pada suku Dayak adalah sebuah wujud ungkapan kepada Tuhan terkait dengan kosmologi Dayak. Bagi masyarakat Dayak, alam terbagi tiga, yaitu dunia atas, tengah, dan bawah. Simbol yang mewakili kosmos atau dunia atas terlihat pada motif tato burung enggang, bulan, dan matahari. Dunia tengah, tempat hidup manusia, disimbolkan dengan pola setan, pola hantu, katak, bunga terung, andu atau pohon kehidupan. Sedangkan ular naga adalah motif yang memperlihatkan dunia bawah.

2. Fungsi Kosmologis

Tato adalah wujud penghormatan suku Dayak pada leluhur mereka. Dalam kebudayaan Dayak Iban dan Dayak Kayan, mentato diyakini sebagai simbol dan sarana untuk mengungkapkan dan menggambarkan alam: pelindung dan penguasa kehidupan (sebagai langit dilambangkan burung enggang), penghuni dan pemberi kehidupan (sebagai bumi dilambangkan bunga terung), penjaga kesuburan

(sebagai neraka di lambangkan naga). Karena mereka percaya bahwa selain manusia, roh-roh juga merupakan penghuni alam, maka tato juga dipercaya mampu menangkal roh jahat, serta mengusir penyakit ataupun roh kematian.

3. Fungsi Sosial

Dalam budaya Dayak, tato menunjukkan status kekayaan seseorang. Semakin banyak tato seseorang, artinya semakin kaya orang tersebut. Artinya, tato masyarakat Dayak berfungsi sebagai simbol strata sosial, karena walaupun suku Dayak tidak mengenal sistem kasta, tato dapat membantu meningkatkan harga diri seseorang. Selain itu, tato berfungsi sebagai proses inisiasi, di mana setelah mendapatkan tato, seorang Dayak dapat sepenuhnya mengambil bagian sebagai anggota masyarakat. Orang Dayak ditato pada usia 16 tahun, dan pada saat itulah orang tersebut bertanggung jawab untuk kehidupannya sendiri dan dapat melaksanakan tanggung jawabnya sebagai anggota masyarakat Dayak. Tato digunakan sebagai simbol status dalam masyarakat. Masyarakat kelas atas, seperti kepala suku, dukun, dan kepala perang, biasanya mempunyai tato yang melambangkan dunia atas. Simbol dunia tengah biasanya digunakan oleh seorang imam, yang menjadi perantara antara dunia atas dan dunia bawah atau neraka. Orang biasa ditato dengan gambar yang melambangkan dunia bawah. Jenis dan simbol tato akan diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Satu kelompok tidak diperbolehkan untuk menggunakan simbol dari kelompok lain. Dengan kata lain, tato melambangkan kekerabatan, yang artinya orang-orang dengan tato yang sama berasal dari satu keluarga.

4. Fungsi Estetis

Teknik dan desain tato terbaik dimiliki oleh suku Dayak Kayan. Pada awalnya, pentatoan dilakukan jika seorang laki-laki Dayak telah memenggal kepala musuhnya. Namun setelah tradisi memenggal kepala dilarang, tato hanya dipakai untuk kepentingan estetika. Sekarang mereka menganggap tato sebagai lambang keindahan.

Tradisi memenggal kepala musuh itu dikenal dengan istilah ngayau, yakni peperangan antar suku yang di peruntukan untuk laki-laki Dayak. Disinilah kejantanan laki-laki Dayak dinilai, meskipun begitu hanya orang-orang tertentu yang berani melakukannya. Untuk menghargai kejantananannya, diberikan tato uker

degok yang melambangkan keberanian di leher mereka. Tato yang dikhususkan bagi laki-laki yang telah melakukan ngayau (Patebang, 2000).

g. Tato untuk Pengembara

Bagi masyarakat Dayak, banyaknya tato menggambarkan orang tersebut sudah sering mengembara. Karena biasanya setiap perkampungan dayak yang mentradisikan tato memiliki jenis motif tato tersendiri bahkan memiliki penempatan tato tersendiri di bagian tubuh mereka yang merupakan ciri khas suku mereka. Sehingga bagi mereka banyaknya tato menandakan pemiliknya sudah mengunjungi banyak kampung. Jangan bayangkan kampung tersebut hanya berjarak beberapa kilometer. Di kalimantan, jarak antar kampung bisa ratusan bahkan ribuan kilometer dan harus ditempuh menggunakan perahu menyusuri sungai lebih dari satu bulan. Karena itu, penghargaan pada perantau diberikan dalam bentuk tato bunga terung. Bunga terung di sekeliling pinggang dengan jumlah 8 buah menandakan bahwa pengembara sudah puas mengembara (Taihuttu, 1984).

h. Tato untuk Bangsawan

Tato bisa pula diberikan kepada bangsawan. Di kalangan masyarakat dayak, motif yang lazim untuk kalangan bangsawan (paren) adalah burung enggang (anggang) yakni burung endemik Kalimantan yang dikeramatkan. Bagi mereka burung enggang merupakan rajanya segala burung yang melambangkan sosok yang gagah perkasa, penuh wibawa, keagungan dan kejayaan. Sehingga tato motif jenis ini biasanya diperuntukan hanya untuk para bangsawan yang sudah pernah melakukan ngayau. Burung enggang adalah burung yang di muliakan dan merupakan burung kebesaran masyarakat Dayak. Burung tersebut melambangkan hidup dan matinya suku Dayak, bulunya yang indah melambangkan pemimpin yang dikagumi oleh rakyatnya. Sayapnya yang lebar melambangkan seorang pemimpin yang mampu melindungi rakyatnya, dan ekornya yang panjang melambangkan ketentraman dan kemakmuran. Burung enggang termasuk tipe burung yang setia terhadap pasangan, untuk itulah burung ini di percaya sebagai burung yang dikramatkan (Taihuttu, 1984).

i. Tato pada Perempuan Dayak

Seperti halnya laki-laki yang ditato karena keberhasilannya dalam memburu manusia dan memenggal kepalanya, perempuan Dayak ditato sebagai penghargaan karena keberhasilan mereka dalam menenun, menari, ataupun menyanyi dengan tujuan protektif. Dalam kepercayaan ritual, tenunan menghubungkan mereka dengan roh-roh penolong sebelum mereka merancang tenunannya. Hal ini menginspirasi jiwa yang lain untuk membuat tenunan baru dan tenunan yang dikenal sampai saat ini adalah tenunan ulap doyo, yaitu tenunan khas Dayak. Pekerjaan tekstil, secara sosial dan ritual akan dihargai dengan dibuatnya tato pada tangan wanita.

Perempuan Dayak akan ditato setelah haid pertama. Di kalangan suku Dayak Kenyah, pentatoan dimulai ketika seorang perempuan berusia 16 tahun, atau setelah haid pertama. Dengan tato, seorang perempuan Dayak dianggap dewasa dan hak dan kewajiban mereka sebagai anggota masyarakat benar-benar diakui. Untuk pembuatan tato bagi perempuan, dilakukan dengan upacara adat di sebuah rumah khusus. Selama pembuatan tato, semua pria tidak boleh keluar rumah. Selain itu seluruh keluarga juga diwajibkan menjalani berbagai pantangan untuk menghindari bencana bagi wanita yang sedang ditato maupun keluarganya. Motif tato bagi perempuan lebih terbatas seperti gambar paku hitam yang berada di sekitar ruas jari disebut song irang atau tunas bambu. Adapun yang melintang dibelakan buku jari disebut ikor. tato di pergelangan tangan bergambar wajah macan disebut silong lejau. Adapula tato yang dibuat di bagian paha. Bagi perempuan dayak memiliki tato dibagian paha status sosialnya sangat tinggi dan biasanya dilengkapi gelang di bagian bawah betis. Motif tato di bagian paha biasanya juga menyerupai silong lejau. Perbedaannya dengan tato di bagian tangan, ada garis melintang pada betis yang dinamakan nang klinge. Tato sangat jarang ditemukan di bagian lutut. Meski demikian ada juga tato di bagian lutut pada lelaki dan perempuan yang biasanya dibuat pada bagian akhir pembuatan tato dibadan. Tato yang dibuat di atas lutut dan melingkar hingga ke betis menyerupai ular, sebenarnya anjing jadi – jadian atau disebut tuang buvong asu atau aso (Taihuttu, 1984).



Gambar 2.22. Tato pada wanita Dayak di tangan dan paha
Sumber : www.google.com/images (Tato Perempuan Dayak)

j. Ritual Tato Suku Dayak

Sebelum membuat tato, umumnya orang Dayak melukiskan terlebih dulu motif yang akan dibuat tato. Setelah itu, tato diukir dengan menusukkan mata jarum hingga menembus kulit. Sebelum mengenal jarum, mereka membuat tato dengan menggunakan duri yang didapat dari pohon jeruk. Untuk melukiskan tato di tubuh, masyarakat Dayak menggunakan bahan alam, yaitu berupa arang kayu damar dan kayu ulin sebagai bahan utama yang mereka pakai. Selain itu, bisa juga digunakan jelaga periuk untuk menghasilkan warna hitam. Caranya, arang kayu damar ditumbuk hingga halus. Hasilnya kemudian dicampur dengan minyak tradisional Suku Dayak. Setelah bahan tercampur, kemudian dipakai untuk membuat tato. Untuk melaksanakan pentatoan, harus diadakan upacara adat yang dilakukan di sebuah rumah khusus. Selama pentatoan, semua kaum pria dalam rumah tersebut tidak boleh keluar dari rumah. Selain itu, seluruh anggota keluarga juga wajib menjalani berbagai pantangan. Konon, kalau pantangan itu dilanggar, keselamatan orang yang ditato akan terancam. Ketika mentato seorang anak, agar anak yang ditato tersebut tidak bergerak, lesung besar diletakkan di atas tubuhnya. Anak tersebut juga tidak boleh menangis. Kalau anak tersebut sampai

menangis, tangisan itu harus dilakukan dalam alunan nada yang teratur (Patebang, 2000).

k. Kepercayaan Tentang Tato Pada Suku Dayak

Pada kaum wanita, tato berhubungan dengan kepercayaan atau religi. Tato diyakini menjadi suatu penerangan atau obor yang akan menemani seseorang ketika dia mengalami kematian, yaitu sebagai teman dalam menjalani keabadian. Karena itu, mereka percaya bahwa semakin banyak tato merupakan suatu hal yang baik. Semakin banyak tato di tubuh mereka, berarti semakin banyak obor yang akan menemani mereka menempuh jalan keabadian setelah kematian. Dalam ritual melakukan tato, anggota pria dari keluarga menggunakan pakaian berbahan kulit kayu. Pakaian kulit ini normalnya dipakai pada mayat dari pemimpin suku pada masa pemakamannya atau dipakai oleh para janda. Di saat yang berbeda, para pemburu kepala manusia menggunakannya selama upacara penting. Hubungan antara tato dengan penggunaan pakaian berbahan kulit kayu mengindikasikan bahwa seseorang akan mengalami suatu sisi baru dalam kehidupan setelah mengalami kematian. Orang Dayak percaya bahwa setiap anggota suku yang meninggal akan tinggal bersama para leluhur atau nenek moyang mereka, di suatu tempat yaitu *village of the dead*.

Di sanalah sebuah dunia yang sempurna dibangun, di mana banyak pepohonan dan jalan setapak yang dilapisi emas dan perhiasan, yang merupakan hal yang dianggap paling sempurna oleh suku Dayak pada kehidupan setelah kematian (Patebang, 2000).

l. Teknik Pembuatan Tato

Peralatan yang dipergunakan dalam pembuatan tato ini sangat sederhana, yakni dengan menggunakan sepotongan jarum dari besi yang kembar dua atau hanya satu saja yang di pasang pada sepotongan kayu yang lemah dalam bentuk siku-siku dan bundar dan dihiasi dengan manic dan ramuan lainnya sehingga didalam kepercayaan mereka supaya dalam pelaksanaan tato ini tidak membuat sakit dan dijauhi dari malapetaka.

Bahan yang dipakai sebagai cat untuk pewarna adalah kerak hitam dari wajan atau asap lampu atau arang. Biasanya bahan ini dicampur dengan air gula tebu atau hanya dengan air biasa saja yang di rendam hingga hancur. Bahan ini dibuat tidak terlalu cair dan tidak terlalu kental supaya dapat meresap langsung kedalam kulit. Sesudah itu barulah diambil pola tato yang telah diukir pada kayu yang dibuat oleh mereka yang betul-betul mahir dan memang mereka adalah seorang ahli memahat bentuk relief tinggi biasanya diangkat dari kelompok suku mereka sendiri.

Ahli tato mula-mula mengecat pola yang terbuat dari kayu dengan bahan yang terbuat dari campuran kerak kemudian di tekan pola tersebut kepermukaan kulit. Sesudah itu diambillah jarum yang dicelupkan kedalam bahan pewarna, setelah itu ahli tato mulai menunduk-nunduk kebagian pola yang sudah tergambar secara berulang-ulang sehingga seluruh tato pada permukaan kulit merata dan kelihatan membengkak (Taihuttu, 1984).

m. Motif Tato Berdasarkan Status Sosial

- Untuk masyarakat lapisan atas : motif hiasan orang atau manusia, macan, anjing sakti, burung enggang.
- Untuk masyarakat lapisan menengah : motif hiasan setan atau hantu, katak, kembang, bintang, bulan.
- Untuk masyarakat lapisan bawah : motif hiasan ida telo atau tiga garis berlawanan, motif kowit atau ujung tombak dan panah, ekor burung atau ulu tinggang.
- Untuk masyarakat golongan budak : motif hiasan spiral yang melingkar, dan tiga garis sejajar.

(Taihuttu, 1984).