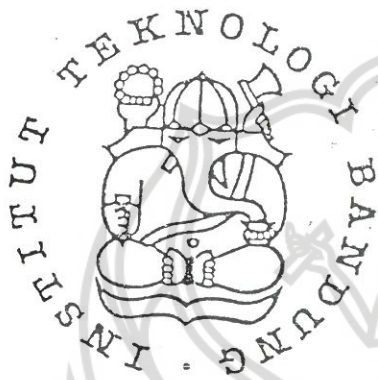


SEJEMPUT CATATAN UNTUK

MENETAPKAN ARAH DESAIN INDONESIA?

Oleh : YUSUF AFFENDI FSRD-ITB



Disampaikan untuk diskusi
TEMU PIKIR DESAIN

8 November 1986 di Galeri Soemardja



A. PERJALANAN PANJANG:

DARI SEKOP SAMPAI PESAWAT ANTARIKSA

1. Fungsionalisme dalam desain, atau seni terpakai, yang berakar dan berkembang pada abad pertengahan abad 19, kini sudah banyak mengalami perubahan. Ketika itu masa "art and industry" yang menjadi dasar penulisan Herbert Read dalam bukunya yang memaparkan batasan-batasan "pure art" dan "applied art".
2. Aliran atau gaya Victoria memantapkan hubungan padu antara nilai estetika, bentuk dan fungsi benda. (R. Redgrave, 1851).
3. Dari Nikolaus Pevsner ("Pioneer of Modern Design"), Adolf Loos ("Ornament and Crime") hingga Walter Gropius dengan Bauhaus-nya, mengumandangkan: kesederhanaan pada bentuk yang berguna, terwujud pada berbagai benda dan arsitektur ketika itu. Jadilah gaya internasional, dari perpaduan desain yang imajinatif dengan teknologi. Itulah sintesa seni dan teknologi (Gropius, Bauhaus, 1919).
4. Rumusan Bauhaus: Bentuk dan fungsi mekanistik = bentuk injinir atau geometrik dengan silhuet yang sederhana mantap, tanpa ornamen.

5. Beda lagi di Utara, desain Skandinavia, tidak membedakan secara prinsip antar kerajinan (craft-work) dan industrial product.

Kenyataan itu pernah diuraikan oleh Ilmari Tapiovaara, desainer, dalam WCC 1985 (World Crafts Exhibition and Conference) di Jakarta, bahwa desain ditumbuhkan oleh masyarakat, plus budayanya, yang membutuhkannya.

Ilmari Tapiovaara seangkatan dengan Hans Wegner, Jørn Utzon, dan di Itali dengan Gino Colombini, Marco Zanuso dan Franco Albini.

6. "Sculptural beauty" dikumandangkan oleh Charles Eames dan Eero Saarinen pada tahun 1940, ketika diselenggarakan Kompetisi "Organic Design in Home Furnishing" oleh Museum of Modern Art (MOMA) di New York.

Bentuk organis dari Eames dan Saarinen berhasil digarap dengan cara memadukan bentuk abstrak dan estetika mesin. Dasar pemikiran itulah yang kelak mempengaruhi pertumbuhan desain di daratan Amerika Serikat.

7. Filsafat ekonomi, kepraktisan dan kegunaan yang memadai menjadi ciri khusus dari perkembangan desain di Inggris. Sejak 1944, Gordon Russell adalah juru bicaranya: "What do we mean by good design?" Jawabnya singkat: teknik produksi, bahan dan tujuan pemakaian dari barang tersebut.

8. Konsumen barang industri Amerika Serikat sudah terbiasa atau kegilaan dengan mode/corak baru setiap tahun. Industriawan terpaksa harus terus-terusan putar otak, hingga timbulah "styling", seperti 'aerodynamic streamlining'. Eliot Noyes berucap: Good design ialah barang sehari-hari yang menampilkan selera dan daya cipta yang indah dari desainernya. Edgar Kaufmann, dedengkot pertama MOMA, menimpali: Penjualan merupakan ciri sukses karir seorang desainer, tetapi kegunaan (use) yang paling utama.
9. Masih di bawah pimpinan E. Kaufmann Jr. MOMA, New York, tahun 1950-1955, secara periodik menyelenggarakan pameran "Good Design" yang merupakan perpaduan dari: bentuk, fungsi, kepraktisan, sederhana dan keindahan. Yang dipamerkan berbagai macam barang produksi pabrik, yang diseleksi berdasarkan kriteria: Keindahan (eye-appeal), konstruksi, dan harga.
10. Max Bill, dedengkot sekolah Ulm, disamping Tomas Maldonado dan Otl Aicher. (Hochschule für Gestaltung) tahun 1957, merencanakan kurikulum yang radikal: Matematika dan logikanya merupakan bagian dari dasar konsep metoda desain dan kemudian dilengkapi oleh pengetahuan sosiologi dan sejarah kebudayaan.
- Jadilah model Ulm: pendidikan desain berdasarkan sains dan teknologi.

Dan sekolah Ulm hubar tahun 1968, sekalipun demikian, gagasannya mengenai pendidikan desain modern mendapat perhatian dunia, digariskan perlunya: sain dan teknologi, studi/riset pemasaran, studi ergonomik, studi psychology dan fisiologi.

11. Kemudian Ergonomik, dikembangkan Raymond Loewy, industriawan A.S. (1956) dan Henry Dreyfuss, yang dikenal dengan istilah "human engineering".
12. Fungsionalisme mengalami krisis, kata Abraham Moles (th. 1967), salah seorang tenaga pengajar Ulm, fungsionalisme bertentangan dengan kecenderungan masyarakat yang hidup semakin kaya, yang bergerak ke arah yang berlawanan. Fungsionalisme selalu memproduksi dan tanpa maaf dan ampun ^{pengusaha} memaksakan untuk menjual dan menjual.
13. Terciptalah NEOKITSCH, yang didesakkan pada lingkungan hidup, dari mulai pasar raya sampai kamar mandi. NEOKITSCH, barang yang sekali pakai terus dibuang, barang yang dibuat tanpa tanggung jawab. Jadilah : Kebudayaan membuang (throw away culture), disamping kebudayaan ^{konsumen} terus membeli dan membeli.
14. Desainer Itali lebih berhasil menerapkan bahan baru, teknik dan proses pada pembuatan kursi yang massal. Hubungan erat antara desainer dan industriawan mendorong tumbuhnya ciri khusus, corak yang ekspresif, warna yang tidak biasa, bentuk yang imajinatif simbolik

dan berbagai kegunaan atau barang serba praktis.

(Kursi lipat gubahan Joe Colombo 1965).

15. Pada saat yang sama, nama desainer tidak penting lagi, yang diutamakan wujud produknya. Produk yang anonim menjadi ciri dari produksi massa.

Produk anonim yang digarap oleh berbagai disiplin ilmu dan keahlian: ergonomik, cyberⁿnetika dan konsep-konsep sains, menuntut kerjasama yang bersistem dari ahli-ahli desain, insinyur, dan sains.

Keberhasilan itu terpadu pada pesawat antariksa ke bulan (tahun 1969) dan Sony th. 1964 membuat video tape recorder yang portable dan kalkulator listrik.

16. Pandangan baru sesudah 1968, profesi desainer sudah menuntut spesialisasi yang tajam. (Tomas Maldonado) Kaitan^a kerjasama antara desainer dan ahli sains perlu ditegaskan lagi.

Akademi desain tidak hanya melatih, mendidik mahasiswa untuk menjadi desainer pembuat barang, melainkan agar mampu pula mencipta pengetahuan desain dan organisasi desain (Total Design, Amsterdam 1978).

17. "Italy: The New Domestic Landscape", judul pameran tahun 1972 yang diselenggarakan oleh MOMA, New York, ditangani oleh Emilio Ambasz, menampilkan karya-karya inovatif desainer Itali.

Kaitan: manusia, lingkungan, industri, sains dan seni, dipaparkan menjadi terpadu untuk menghadapi hidup yang akan datang yang penuh dengan polusi, peperangan

dan ledakan penduduk.

18. Tanggung jawab desainer semakin khusus dan menajam, untuk bagian yang *humanistik*:

- keamanan
- keawetan
- kenyamanan

bagian yang ekonomi :

- manajemen manufaktur pemasaran (penanggung corak)
- peraturan pemerintah dan keselamatannya (Gui Bonsiepe, 1971).

19. Pada dua dekade (Sekitar 1960 - awal 1980) terakhir ada reaksi terhadap dominasi formalisme dan fungsionalisme, yang dikenal dengan anti desain.

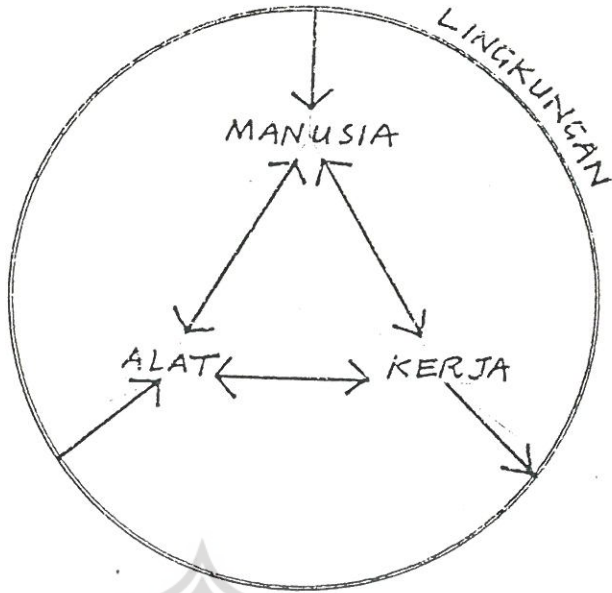
Reaksi itu tepatnya : Desain hendaknya dipindahkan dari mekanisme industri dan program ke pada kemungkinan-kemungkinan dan kebutuhan yang lebih luas.

Gerakan anti desain beranggapan: desain tidak berhenti ketika memasuki mesin-mesin di pabrik, tetapi desain itu berlaku ketika memasuki rumah, jalan, warung, kota, langit, tubuh manusia dan jiwanya. (Ettore Sottsass, Jr. 1983).

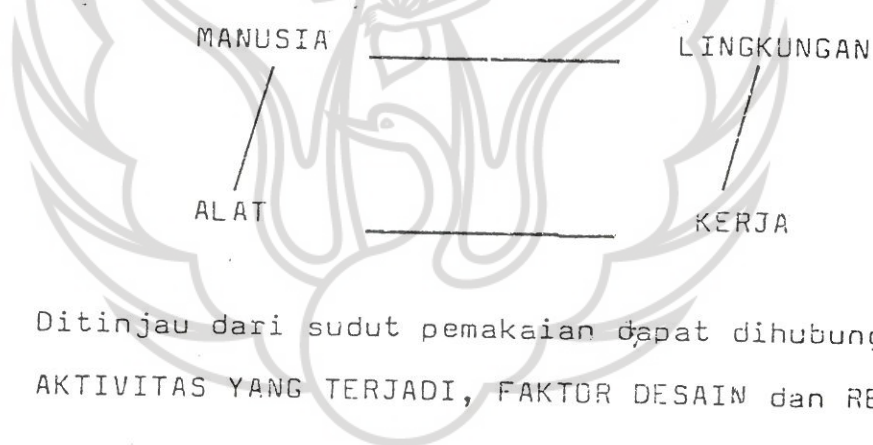
20. "Design Since 1945" diselenggarakan oleh Philadelphia Museum of Art pada akhir Oktober th. 1983 sampai Januari 1984, yang mempertanyakan :
 Sesudah fungsionalisme yang mengarahkan desain selama

satu abad dan menghasilkan konsep modernisasi desain,
kini perkembangan desain sangat beragam seperti
kehilangan arah. Dan "siapakah" yang akan mengisi
diantara kekosongan arah desain itu?

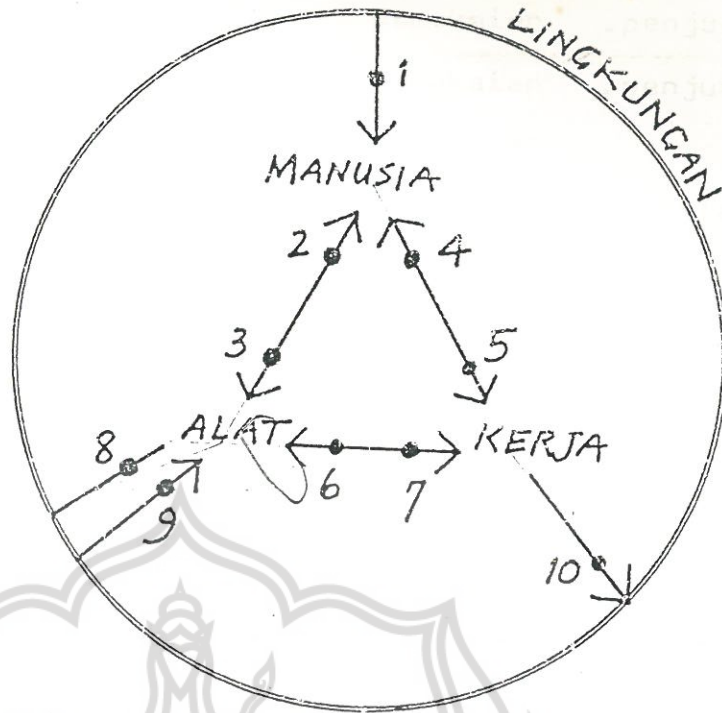




DALAM pendidikan desain selalu ditinjau hubungan timbal balik antara berbagai unsur yang menjadi tuntutan desain. Contohnya : hubungan antara



Ditinjau dari sudut pemakaian dapat dihubungkan AKTIVITAS YANG TERJADI, FAKTOR DESAIN dan RELEVANSINYA.



Aktivitas Yang Terjadi

Faktor Desain

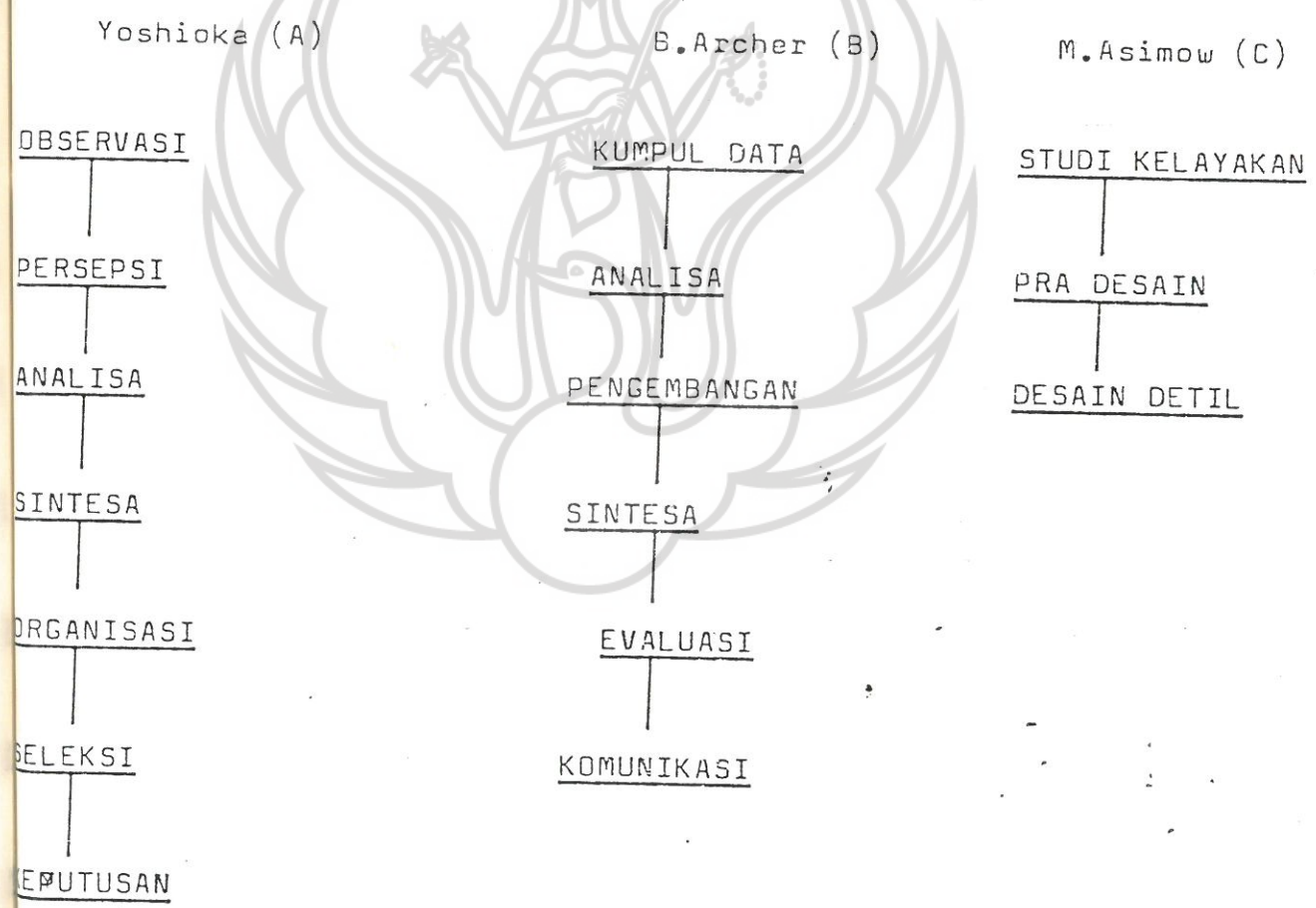
- 1 lingkungan berpengaruh pd man.
- 2 alat bereaksi pd man.
- 3 man. menjalankan alat
- 4 kerja bereaksi pd man
- 5 man bekerja
- 6 kerja bereaksi pd alat
- 7 alat dijalankan
- 8 alat berdampak thd lingkungan
- 9 lingkungan pengaruhi alat
- 10 kerja berpengaruh pd lingkungan

- estetis, persepsi
- ergonomik
- cibernetik
- physiologi
- motivasi
- struktur
- mekanisme
-
-
- fungsi

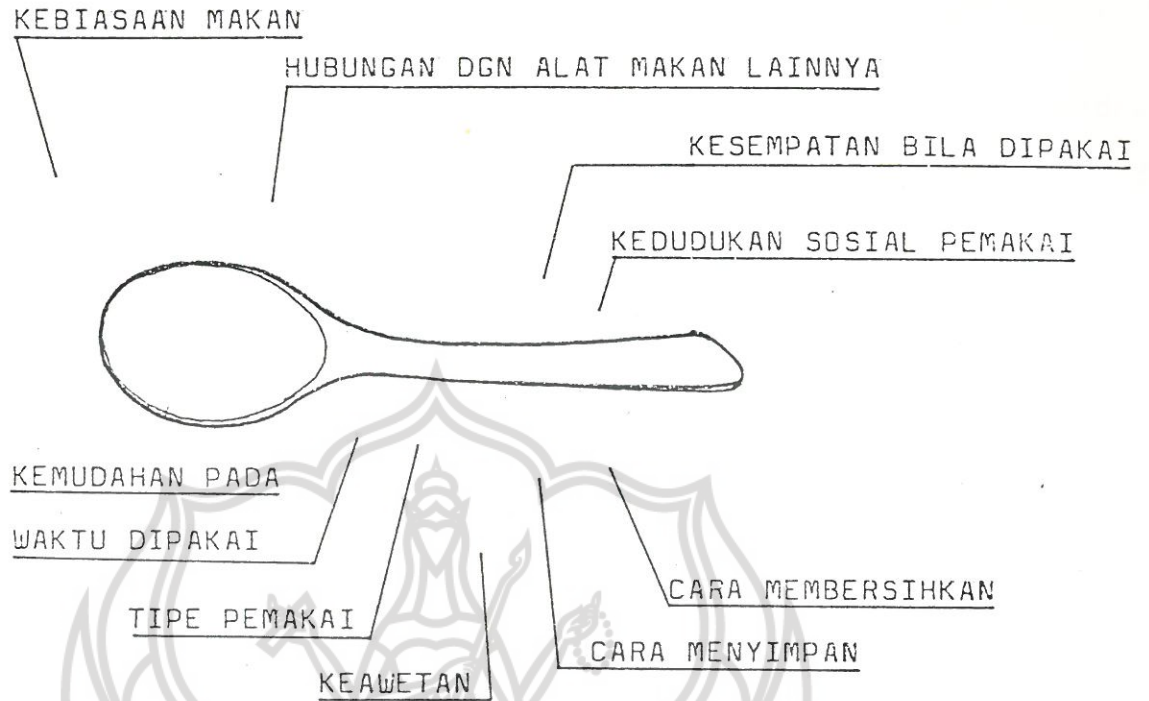
Ditinjau lebih lanjut: Faktor Desain dan Relevansinya

<u>FAKTOR DESAIN</u>	<u>RELEVANSINYA</u>
1 Estetis	pemakaian . penjualan
2 Motivasi	pemakaian . penjualan
3 Fungsi	pemakaian . penjualan
4 Ergonomik	pemakaian
5 Mekanisme	pemakaian manufaktur
6 Struktur	pemakaian manufaktur
7 Produksi	. penjualan manufaktur
8 Ekonomi	. penjualan manufaktur
9 presentasi/kemasan	. penjualan

BEBERAPA KONSEP PROSES DESAIN



Orientasi pandangan: A -- manusia sebagai sentral
 B dan C -- proses sbg sentral



M.H. Mayall, 1979

Principles in Design

DESAIN, suatu pendekatan analisis, terdapat dua makna utama yaitu: makna desain dalam industri, menjalankan pekerjaan mendesain. Yang kedua, tertuju pada pemikiran desain dari pekerjaan mendesain itu.

Yang pertama, termasuk pekerjaan merencana produk, antara lain studi kelayakan, pengetahuan kemanusiaan, pasaran, lingkungan, faktor-faktor penting sebagai sumber, teknik, teknologi, dampak sosial-budaya dan ekonomi di masa depan. Disamping masalah manajemen, produksi dan distribusi.

DESAIN, dapat ditinjau sebagai satu kesatuan terpadu dan dapat pula ditinjau sebagai bagian-bagian yang berkaitan satu dengan lainnya. Dengan demikian desain dapat ditinjau dari prosesnya (ruang lingkup kerjanya,garapannya) atau dari sasarannya (produknya sebagai hasil akhir).

Kedua tinjauan itu,dalam kenyataan penggunaannya dibedakan oleh kondisi,untuk siapa desain itu,fungsinya, alat produksi dan cara-cara penjualannya.

C. PETA KEGIATAN DESAIN

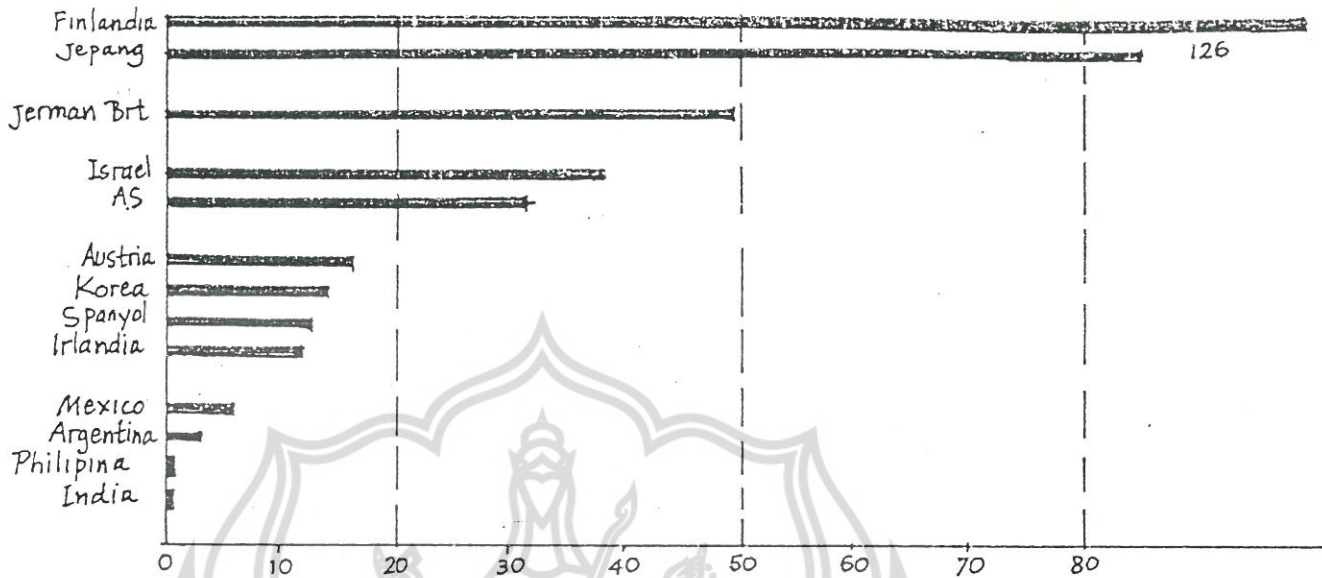
Suatu survei untuk mengetahui kondisi kegiatan desain diselenggarakan th 1979-1980 oleh beberapa lembaga desain dan institut di Jepang,meliputi 40 lembaga desain diseluruh dunia.Dari laporannya diperoleh peta internasional kegiatan desain yang pada garis besarnya meliputi:

- 1.kedudukan desainer
- 2.pendidikan desain
- 3.pekerjaan desain

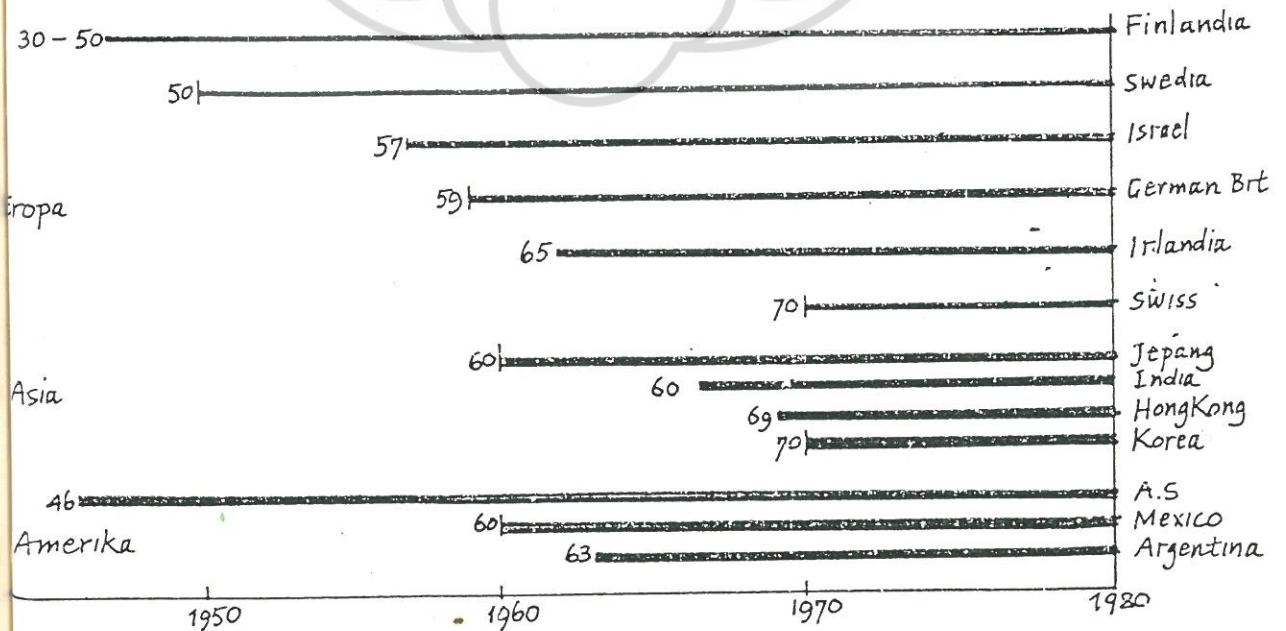
Memperhatikan laporan itu agaknya kita perlu melihat kembali pendidikan desain kita: Apakah sudah benar arahnya? Mengingat berbagai kelemahan dan kekuatan yang dimiliki oleh Indonesia sebagai negara berkembang.

Catatan- pada 3 halaman berikutnya disertakan cuplikan dari hasil survei desain itu.

PERBANDINGAN JUMLAH DESAINER PER SATU JUTA PENDUDUK
DARI NEGARA NEGARA BERIKUT:

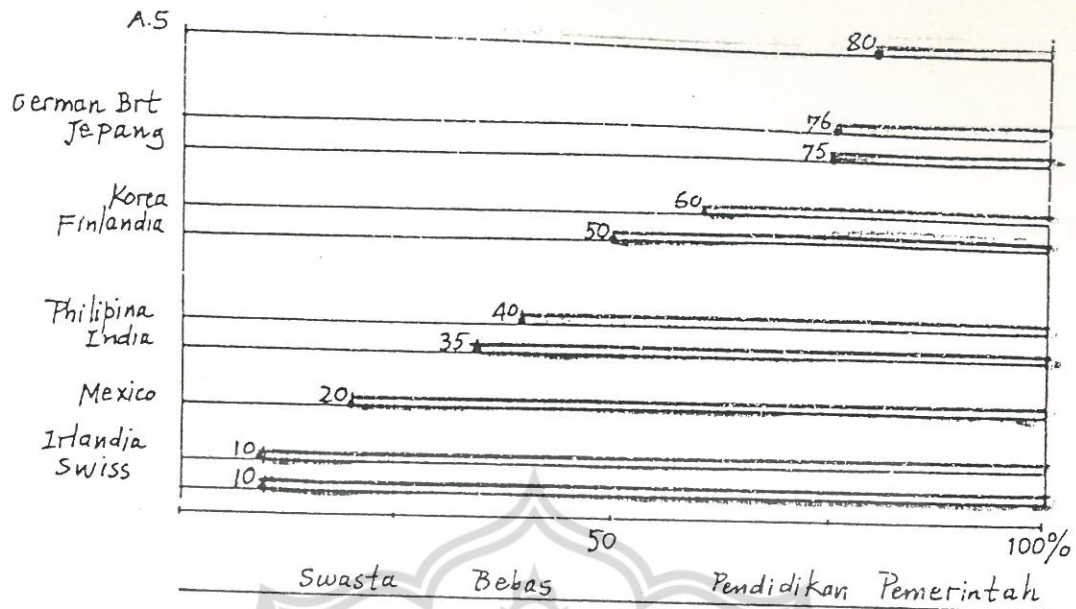


BILAMANA DESAIN DIBUDAYAKAN SECARA UMUM?

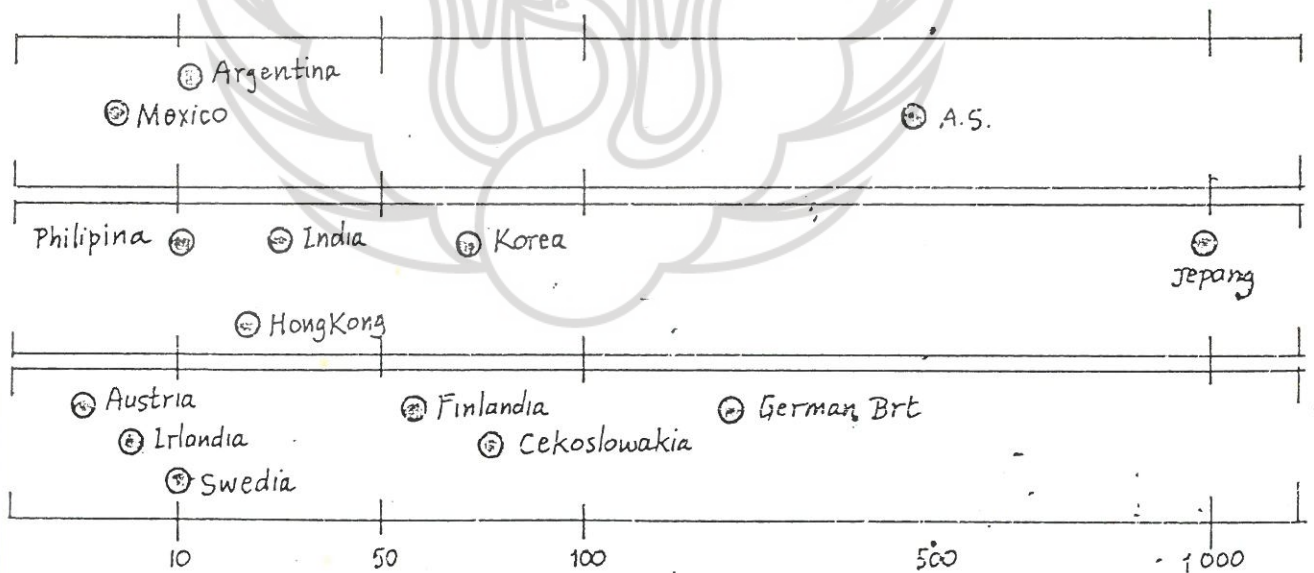


DIMANA DESAINER BEKERJA?

UNTUK SWASTA BEBAS ATAU UNTUK PENDIDIKAN PEMERINTAH.

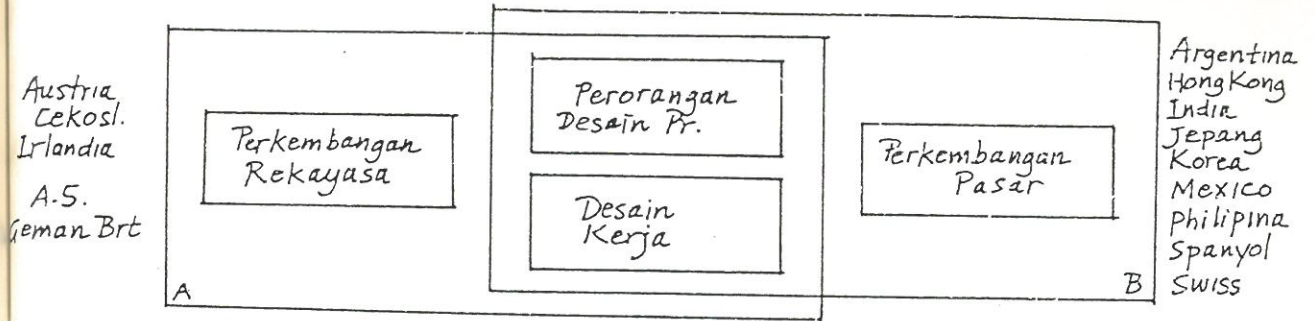


BERAPA ORANG JUMLAH LULUSAN PER TAHUN
DARI INSTITUT/AKADEMI DESAIN?



KE ARAH MANA ORIENTASI DESAIN DARI NEGARA-NEGARA TSB.?

PERREKAYASAAN ATAU PASAR MANCANEGERA ?



DENGAN SIAPA DESAINER BEKERJASAMA ?

Top Management dan Engineer merupakan teman sejawat yang lebih dekat dan banyak untuk negara yang sudah maju (19).

