

Perancangan *Brand Concept* “Móta Studio” Dengan Inspirasi Karya dari Tokoh di Era Mid Century Modern

Nayadipta Janasthi¹, Wilona Anastasia², Devanny Gumulya³

Desain Produk, School of Design
Universitas Pelita Harapan
nayadipta@gmail.com
wilonwilonaa@gmail.com
devanny.gumulya@uph.edu

Page | 1

ABSTRACT

Mid-Century Modern is a style of architecture, product, interior, and graphic design that reflects 20th century developments in modern design. Mid Century Modern style is a combination of many styles and materials, one of which is retro style wrapped with the simplicity of Scandinavian style. Several Scandinavian design elements were applied to the Mid-Century Modern design by displaying clean lines, the use of wood, soft and minimalist organic curves. One of the popular design styles in the Mid-Century Modern era is the Biomorphic form which has a characteristic of curved shape, smooth surface, asymmetrical shape and is oriented towards natural objects and their environment. One of the iconic mid-century design is the La Chaise chair by Charles and Ray Eames, its biomorphic shape inspired by Gaston Lachaise's 'The Floating Figure' sculpture. Through analysis of politic, economy, social and technology and the work of figures in the Mid-Century Modern era, we were able to identify the key concepts, design elements and visual characters of this era, which were then used to determine the concept and design style's visual character for the brand concept and product collection of Móta Studio.

Key words: Product Design, History, and Design Process

ABSTRAK

Mid-Century Modern adalah gaya arsitektur, produk, interior, dan desain grafis yang umumnya menggambarkan perkembangan abad 20 dalam desain modern. Gaya Mid Century Modern merupakan kombinasi dari banyak gaya dan material, salah satunya gaya retro yang dibalut dengan kesederhanaan dari gaya Scandinavian. Elemen - elemen desain Scandinavian diaplikasikan pada desain Mid Century Modern dengan menampilkan *clean lines*, penggunaan kayu, bentuk lekuk organik yang lembut dan minimalis. Salah satu gaya desain yang populer dalam era *Mid-Century Modern* adalah *Biomorphic form* yang memiliki ciri khas bentuk melengkung, permukaan yang halus, bentuk yang asimetris serta berorientasi pada objek-objek alam berserta lingkungannya. Kursi La Chaise karya Charles dan Ray Eames merupakan salah satu furnitur paling berpengaruh pada era *Mid-Century Modern* karena bentuk biomorfiknya yang terinspirasi dari patung 'The Floating Figure' karya Gaston Lachaise. Melalui Analisa kondisi politik, ekonomi, sosial, teknologi, serta karya dari tokoh di era Mid Century Modern, dapat diidentifikasi pemikiran, elemen desain dan karakter visual pada era ini, yang kemudian digunakan untuk menentukan konsep dan karakter visual gaya desain untuk konsep *brand* dan perancangan koleksi produk Móta Studio.

Kata Kunci: Desain Produk, Sejarah, dan Proses Desain

PENDAHULUAN

Definisi gaya desain

Istilah *Mid-Century Modern* digunakan secara deskriptif sejak pertengahan 1950-an dan didefinisikan sebagai gerakan desain oleh Cara Greenberg dalam bukunya pada tahun 1984, *Mid-Century Modern: Furniture of the 1950s*. Desain *Mid-Century Modern* secara luas menggambarkan arsitektur, interior, produk, desain grafis dan pengembangan perkotaan yang muncul pada periode sekitar pertengahan abad ke-20, dari tahun 1930-an hingga 1960-an selama periode pasca-Perang Dunia II. Desain *Mid-Century Modern* biasanya ditandai dengan garis yang bersih, sederhana dan penggunaan bahan alami serta material artificial seperti plastik, bentuk organik yang nyaman dan umumnya tidak termasuk hiasan dekoratif. Gerakan *Mid-Century Modern* di Amerika Serikat merupakan cerminan Amerika dari gerakan Internasional dan Bauhaus. Desain tidak hanya memenuhi fungsi teknis dan material tetapi juga merupakan media komunikasi, metode dari psikologi dan bidang ilmu komunikasi lainnya digunakan untuk menyelidiki dan menggambarkan karakter simbolik dari objek yang dirancang.[1] Perkembangan *Mid-Century Modern* merupakan bagian dari perkembangan revolusi industri, dimana dalam perkembangannya terjadi pemahaman nilai budaya dan mempengaruhi perilaku individu dalam berinteraksi dengan suatu objek.[2] Desain selalu berkembang seiring dengan perkembangan jaman.[3]

Page | 2

Sebelum membahas lebih dalam, dijelaskan konteks penulisan jurnal ini adalah buah karya dari Nayadipta Janasthi, Wilona Anastasia pada mata kuliah Sejarah Desain Produk dari program studi desain produk. Capaian pembelajaran dari mata kuliah ini adalah kemampuan mahasiswa mengkaji salah satu gaya desain yang ada di *timeline* perkembangan sejarah desain produk dan mengaplikasikannya pada suatu konsep *brand*. Sejarah desain adalah mata kuliah teori sehingga, mahasiswa tidak dituntut secara teknis tapi lebih pada kemampuan analitis semangat jaman dari gaya desain dan eksplorasi bentuk dari elemen – elemen desain yang terinspirasi dari gaya desain tersebut.

Arsitek dan desainer Bauhaus yang bermigrasi ke Amerika akibat dari perubahan ekonomi di Jerman setelah Perang Dunia II memulai gerakan desain yang dikenal sebagai *Mid-Century Modern* yang dicirikan dengan kesederhanaan dan fungsionalitas. Gaya ini tumbuh di Amerika berdasarkan gaya-gaya sebelumnya seperti Bauhaus, yang dimulai di Jerman dan Gaya Internasional yang tumbuh dari gaya Bauhaus di Amerika. Bauhaus memiliki pengaruh yang signifikan dalam era ini, dari arsitektur hingga desain industri dan bahkan tipografi.

Setelah Perang Dunia kedua, terjadi perluasan kota dan pinggiran kota di Amerika Serikat. Amerika Serikat merupakan satu-satunya negara yang muncul lebih kaya dari perang karena hanya negara itu yang lolos dari invasi, pendudukan, atau pemboman.[4] Perang dunia kedua juga menjadi pemicu munculnya eksperimen penggunaan material seperti baja dan kayu lapis yang menumpuk banyak dari sisa perang. Sehingga baja dan kayu lapis menjadi salah satu elemen dalam gaya desain era ini. Seiring dengan itu, muncul permintaan akan perabotan modern untuk rumah modern baru yang dibangun dengan cepat, seperti rumah Eichler yang dibangun oleh Joseph Eichler.

Perubahan ekonomi dan kemajuan teknologi juga mempengaruhi gaya hidup, tingkat penawaran dan permintaan barang sesudah perang. Ketika ekonomi mulai tumbuh, permintaan akan barang-barang konsumsi meningkat. Hal tersebut disambut oleh jenis desainer baru yang bersemangat dan antusias dengan kemungkinan produksi massal serta bekerja dengan sejumlah bahan baru yang tersedia.

Dengan dimulainya budaya anak muda, pasar baru untuk barang-barang modern dan modis yang banyak hasil dari penemuan masa perang, lahir.[4]

Kemajuan teknologi menyebabkan produksi dan pengembangan berbagai bahan baru, seperti plastik yang memungkinkan para desainer untuk mengeksplorasi tekstur dan efek baru, warna dan bahkan bentuk baru. Tema futuristik banyak digunakan dalam era ini yang tercipta karena munculnya berbagai perubahan sosial untuk menciptakan masyarakat yang lebih baik.

Pemikiran gaya desain

Di Amerika, Herman Miller identik dengan furnitur "modern" dan bekerja dengan orang-orang seperti George Nelson dan Charles and Ray Eames. Charles dan Ray Eames mendefinisikan modernisme Amerika abad pertengahan dimana mereka mengembangkan teknik pencetakan sepotong kayu lapis dalam dua arah yang awalnya digunakan untuk angkatan laut Amerika Serikat pada tahun 1942 untuk membuat belat kaki untuk prajurit yang terluka. Setelah perang, Charles dan Ray mengadaptasi teknik ini untuk menciptakan beberapa furnitur paling mencolok dan inovatif di abad ke-20.[4]

Charles dan Ray Eames jauh di depan sebagian besar desainer Amerika karena Amerika Serikat lambat menerima modernisme, khususnya desain furnitur modernis di tahun-tahun antar perang. Pekerjaan mereka juga jauh di depan apa pun yang diproduksi di Eropa, tetapi ini berubah pada akhir 1940-an dengan pengembangan desain baru di Skandinavia. Selama tahun 1930-an, desainer Skandinavia, terutama Alvar Aalto dan Bruno Mathsson, telah mengembangkan gaya yang paling tepat digambarkan sebagai soft modernism.[4]

Soft Modernism menarik konsumen yang mencari kenyamanan dan kepastian setelah perang, tidak hanya di Skandinavia tetapi juga di Italia. Gio Ponti dan Carlo di Carli memperkenalkan sensualitas ke dalam desain furnitur yang tidak terlihat sejak Art Nouveau. Elemen pendekatan baru ini juga dapat dilihat di Australia dimana pengaruh Charles dan Ray Eames kuat, di Jepang dimana *hybrid modernism* menggunakan gaya lokal, dan di Jerman.[4]

Sementara Bauhaus menganut teknik mesin dan mengesampingkan tradisi, jenis Modernisme lain berkembang di Denmark. Modernisme Denmark berbagi dengan Gaya Internasional yaitu pada esensialisme dan fungsionalisme yang muncul dari tradisi kerajinan yang kuat karena industrialisasi masuk lebih lambat di negara Scandinavia dari negara-negara Eropa lainnya yang ditandai dengan penggunaan bahan-bahan tradisional, terutama kayu dan tekstil.[5] Kualitas dan daya tarik furnitur Modern Denmark muncul dari kolaborasi yang cermat antara desainer dan pembuat, hubungan yang dibangun oleh Danish Cabinet Makers Guild dalam pameran tahunan dari tahun 1927-1967.[5] Desainer dan arsitek Denmark Finn Juhl bekerja sama dengan pembuat kabinet Niels Vodder, dimana Juhl menciptakan furnitur yang terinspirasi oleh *'the free form expression of abstract art'* dan menggunakan bentuk-bentuk organik, alami dan ergonomik serta banyak menggunakan kayu lokal yang banyak di negara Scandinavia dari material lain seperti plastik atau *steel*.

Børge Mogensen, teman dekat Juhl dan sesama orang Denmark, pada awal kariernya dipengaruhi oleh Kaare Klint, seorang arsitek dan desainer yang menggabungkan minat dalam classical historicism dan ergonomi. Berbekal pengetahuan mendetail tentang konsumerisme Denmark, Mogensen mulai memproduksi furniture khusus seperti sistem kabinet Boligens Byggeskabe tahun 1954. Ia bekerja terutama dengan kayu, membuat karyanya dengan garis yang halus dan bersih.[4]

Karakter visual gaya desain

Karakter visual dan elemen desain pada era *Mid-Century Modern* sangat beragam, walaupun penggunaan kayu pada awal era ini lebih banyak digunakan dan mendominasi, seiring dengan berkembangnya penemuan-penemuan penggunaan material baru seperti *improved plywood*, *fiberglass reinforced plastic*, *stainless steel* dan *spray-on plastic polymer* yang memungkinkan designer untuk bereksperimen dengan bentuk serta teknik baru ataupun teknik yang diinterpretasikan kembali. Reinterpretasi teknik yang digunakan diaplikasikan ke desain dengan bentuk yang organik, ergonomis, serta lengkungan atau garis yang lembut sehingga menghasilkan desain dengan kesan *sculptural*. Penggunaan warna pada era ini juga sangat luas, mulai dari warna naturalistik sampai warna cerah atau *fluorescent*, hal ini juga dipengaruhi dengan *pop culture* pada masa itu, salah satunya adalah *psychedelic*. Designer pada era ini tidak takut untuk mengesampingkan aturan, teori atau kombinasi-kombinasi warna yang bertabrakan. Elemen desain lainnya yang menjadi penekanan pada era ini adalah *form and function*, penggabungan antara bentuk dan fungsi sehingga penggunaan ornamen pada desain yang dibuat minim.[4]

Dari berbagai gaya dan elemen desain yang digunakan dalam era ini, menurut salah satu desainer terpendang George Nelson, secara garis besar gaya desain dari *Mid-Century Modern* dapat diidentifikasi menjadi tiga kategori gaya, yaitu *the biomorphic look*, *the machine look* dan *the handcrafted look*. [5]

The Biomorphic Look

Biomorfik menurut KBBI dapat diartikan sebagai pola, bentuk ataupun sistem mekanis yang serupa dengan makhluk hidup bisa dalam hal seperti gerakannya, wujudnya, fungsinya dan bentuknya. Biomorfik desain sendiri merupakan gaya desain yang populer dan yang menjadi salah satu karakteristik gaya *Mid-Century Modern*. Beberapa inspirasi bentuk yang digunakan berupa bentuk ginjal, amoeba dan bumerang. Desain biomorfik memiliki ciri khas bentuk yang melengkung, permukaan yang halus, bentuk yang asimetris dan pada dikombinasikan dengan material baru pada era ini. [5] Contoh karya yang memiliki gaya biomorfik adalah *coffee table* atau meja tamu yang dibuat oleh Isamu Noguchi pada tahun 1948 untuk Herman Miller. Penggunaan *juxtaposition* dengan material kaca pada bagian atas meja dan kayu pada kaki meja dengan bentuk *sculptural* menciptakan kesan yang dramatis namun memiliki elemen bentuk yang biomorfik serta minimalis.



Gambar 1. *Coffee table* oleh Isamu Noguchi
 (Sumber: <https://www.diiiz.com/en/coffee-tables/2507-kyoto-coffee-table.html>)

The Machine Look

Bertolak belakang dengan gaya biomorfik, *the machine look* atau gaya mesin masih berkaitan dengan era desain *Streamline Modern* dan Bauhaus, serta merupakan gelombang kedua dari *Machine Modern*. Gaya desain ini menggunakan bentuk geometris yang juga kontras atau mencolok, ada sedikit kesan estetika retro dan lebih menekankan pada fungsionalitas. Namun seiring perkembangan tahun 1960 an, bentuk geometris mulai tergeser oleh gaya estetika yang lebih organik. Kesamaan dari gaya mesin dan biomorfik adalah penggunaan bahan material baru dan sintetis.[5] Gaya mesin diterapkan dengan ekspresi yang beragam, salah satunya adalah Bertoia Diamond Chair Model 421LU tahun 1952 oleh Harry Bertoia untuk Knoll Associates. Kursi yang terdiri dari steel rods memberikan kesan yang ringan, seakan-akan terbuat dari udara. Pola dari batangan baja yang digunakan menghasilkan pola yang geometris, dipadukan dengan lekukannya yang organik membuat kursi karya Bertoia menjadi salah satu pencapaian desain yang diakui pada era *Mid-Century Modern*.



Gambar 2. Bertoia Diamond Chair Model 421LU oleh Harry Bertoia (1952)
 (Sumber: <https://www.knoll.com/product/bertoia-diamond-chair>)

The Handcrafted Look

Handcrafted look atau gaya buatan tangan dibuat dengan menggunakan material tradisional seperti kayu. Sama seperti dua gaya sebelumnya gaya ini juga menonjolkan fungsi, namun minimalis dan mellihatkan bentuk *sculptural*-nya melalui bentuk dari kayunya itu sendiri. Walaupun gaya ini disebut dengan “buatan tangan”, namun desain-desain yang dibuat seringkali diperuntukan untuk produksi industri maupun massal.[5] Salah satu desain furniture kayu adalah *Double Holtz Dining Table* oleh George Nakashima dan dibuat menggunakan gaya serta teknik *woodworking* Jepang.



Gambar 3. *Double Holtz Dining Table* oleh George Nakashima
 (Sumber: <https://nakashimawoodworkers.com/furniture/double-holtz-dining-table/>)

Walaupun ketiga gaya ini memiliki karakteristik masing-masing yang berbeda antara satu sama lain, ketiganya memiliki kesamaan dalam menunjukkan esensialisme, fungsionalisme, dan utilitarianisme. Tidak hanya pada furniture, desain-desain pada era ini didesain sedemikian rupa agar tidak hanya indah namun juga berguna dan berfungsi dengan baik; menggabungkan bentuk dan fungsi.

Kajian Karya Midcentury

Terinspirasi oleh patung *'The Floating Figure'* karya Gaston Lachaise, Charles dan Ray Eames mendesain *La Chaise* sebagai kursi santai untuk kompetisi "*International Competition for Low-Cost Furniture Design*" di Museum of Modern Art di New York 1948. *La Chaise* mengacu pada patung *'The Floating Figure'* karya tahun 1927 oleh seniman Perancis-Amerika Gaston Lachaise, yaitu sebuah patung perunggu yang menggambarkan seorang wanita telanjang bergaya elegan yang terlihat melayang di udara. Patung *'The Floating Figure'* merupakan penghargaan untuk kekuatan semua wanita, yang inspirasi dan modelnya berasal dari Isabel, istri dari Gaston Lachaise.

Setelah mengamati patung *'The Floating Figure'*, Charles dan Ray Eames ingin membuat kursi dengan bentuk yang sama, dimana pengguna dapat berbaring dengan cara yang sama seperti patung tersebut. Pada saat yang sama, mereka ingin membuat koneksi dengan surealisme Salvador Dalí. *La Chaise* merupakan kursi berbentuk bebas yang konseptual dan dirancang secara organik dimana pengguna dapat duduk atau berbaring. Garis lengkung dan sandaran yang dimiliki kursi *La Chaise* dan bentuknya yang memanjang memberi kenyamanan bagi penggunanya. Meskipun dimaksudkan untuk dirilis pada tahun 1950, Herman Miller menganggap karya itu terlalu mahal dan tidak pernah dirilis. Vitra kemudian mereproduksi beberapa desain awal Eames yang tidak dirilis termasuk *La Chaise* dan *Plywood Elephant*.



Gambar 4. La Chaise oleh Charles and Ray Eames (1948, 1996)
 (Sumber: <https://www.artsy.net/artwork/charles-and-ray-eames-la-chaise-1>)

Blue and Pink Murano Discs Chandelier adalah lampu dari desainer Gino Vistosi yang dibuat sekitar tahun 1950 – 1970, di era *Mid-Century Modern*. Lampu gantung oleh Vistosi ini terdiri atas 36 buah piringan gelas biru yang ditiup dengan teknik murano dan disusun dengan kerangka kawat dan disertai rantai untuk digantung. Selain desainnya yang unik, yang mejadi salah satu daya tarik dari lampu ini adalah saat dimatikan atau lampu dalam keadaan mati warnanya terlihat biru (gambar 5 sebelah kiri) namun ketika dinyalakan kaca-kaca pada lampu akan berubah menjadi merah muda dengan sedikit warna hijau atau biru pada bagian tengah (gambar 5 sebelah kanan). Lampu ini diproduksi dengan berbagai warna dan ukuran, dapat dibuat dengan piringan gelas lebih dikit ataupun lebih banyak dan dapat dibuat sebagai lampu meja serta lampu dinding. Banyak di produksi oleh perusahaan kaca di Murano, lampu ini populer pada masanya dan diproduksi lebih dari 30 tahun.



Gambar 5. Blue & Pink Murano Discs Chandelier oleh Gino Vistosi (1950-1970)
(Sumber: <https://vintageinfo.be/blue-pink-discs-chandelier>)

Mid-Century Modern glassware banyak menggunakan bentuk modern dan warna-warna cerah. Para desainer dan pekerja gelas bereksperimen dengan tekstur dan pola. Saat mendesain seri 'Oriente', Martens terinspirasi oleh pola dan warna-warna dari Afrika yang banyak menggunakan warna cerah, ia menggabungkan bentuk asimetris dengan pola yang memperlihatkan keterampilannya sebagai pembuat kaca yang tinggi, dimana ia mengkombinasikan tembaga atau emas aventurine, teknik spiralling tongkat kaca "Zanfirico", dan murrain yang disebut 'Oriente'. Detail berbentuk bintang bercorak putih-hita merupakan ciri khas dari desain-desain kaca yang dibuat oleh Martens.[4]



Gambar 6. Oriente Jug oleh Dino Martens (1967)
(Sumber: <https://www.pamono.eu/oriente-jug-by-dino-martens-for-aureliano-toso-1950s>)

Analisa Elemen Desain (bentuk 2d, 3d, material, warna, detail, ornament)

La Chaise, Charles and Ray Eames (1948, 1996). Analisa elemen desain:

- Bentuk 2d: Tidak beraturan
- Bentuk 3d: Non-geometric dan *floating*
- Material: *Fiberglass* yang kemudian dibuat dengan polyurethane, *Chrome steel rods*, Kayu ek alami

- Warna: Putih, Abu-abu, Coklat
- Detail: Desain minimalis dan kontemporer, Asimetris

Blue & Pink Murano Discs Chandelier, Gino Vistosi (1950-1970). Analisa elemen desain :

- Bentuk 2d: Lingkaran
- Bentuk 3d: Modular dan membulat
- Material: 36 kepingan kaca, Kawat besi sebagai kerangkanya
- Warna: Warna netral seperti putih sampai dengan campuran berbagai kepingan kaca yang terdiri dari warna-warna cerah seperti merah, oranye, ungu, biru dan sebagainya
- Detail: Penyusunan dari kepingan-kepingan yang menumpuk memberikan efek layering dan terlihat seperti sisik ikan yang terlihat cukup kompleks dan dekoratif namun tidak berlebihan.

Oriente Jug, Dino Martens (1967). Analisa elemen desain :

- Bentuk 2d: Tidak beraturan
- Bentuk 3d: Non-geometric
- Material: Kaca dan Tembaga atau Emas Aventurine
- Warna: Warna cerah seperti kuning, oranye, merah dan lain sebagainya serta hitam
- Detail: Pola abstrak , Asimetris

Gaya desain dan karakter visual yang menarik dari karya tokoh era *Mid-Century Modern* seperti bentuk menarik yang asimetris dan penggunaan warna cerah kami jadikan inspirasi untuk koleksi produk kami. Kami juga menggunakan beberapa mix material dalam koleksi produk kami dengan menggabungkan berbagai elemen desain berdasarkan gaya dan karakteristik desain *Mid-Century Modern* dalam koleksi produk kami.

METODE

Ada beberapa tahap yang kami lakukan saat merancang konsep *brand* dan koleksi produk kami. Pertama, kami menentukan era sejarah yang akan kami gunakan sebagai sumber inspirasi dan kami memilih era *Mid-Century Modern*. Kemudian kami menentukan dan meneliti tokoh-tokoh dan pemikirannya beserta elemen desain pada era tersebut. Setelah itu kami menentukan konsep *brand* kami, karakter visual dan elemen desain serta gaya desain yang akan kami gunakan dalam koleksi produk kami. Nama *brand* dan nama collection juga kami tentukan bersama dengan filosofi *brand* kami, color palette yang akan kami gunakan dan karakter visual yang akan kami ambil dari inspirasi kami dengan membuat suatu *moodboard*. Selanjutnya kami membuat sketsa ide produk dan membuat 3D Render produk yang kami rancang sebagai tahap terakhir.



Gambar 7. Tabel Metode
[Sumber: data pribadi]

HASIL

Nama konsep brand adalah Móta Studio, dimana Móta dalam bahasa Islandia, berarti shape atau form, untuk membuat atau membentuk atau modulate. Nama tersebut dipilih karena garis antara seni dan produk ingin dikaburkan dengan membuat suatu produk yang menggabungkan elemen dan gaya desain *Mid-Century Modern* dan gaya desain penulis. Koleksi produk Morze menawarkan pilihan furnitur dan aksesoris kamar mandi yang dirancang untuk melengkapi berbagai personal styles. Filosofi brand adalah “Beauty is the harmony of purpose and form” yang merupakan kutipan dari seorang arsitek dan desainer Finlandia, Alvar Aalto. Ide atau konsep yang ingin diekspresikan dalam sebuah karya dengan menggabungkan berbagai elemen desain berdasarkan gaya dan karakteristik desain *Mid-Century Modern* adalah fungsionalitas tanpa menghilangkan unsur seni dalam koleksi produk Móta Studio.

Terinspirasi dari elemen dan gaya desain pada era *Mid-Century Modern*, diantaranya adalah warna cerah dan Biomorphic forms. Warna cerah digunakan seperti merah, oranye, kuning, biru, hijau dan lainnya dalam produk-produk Móta Studio. Detail dalam koleksi produk terlihat pada penggunaan berbagai warna cerah dan bentuk yang unik dari penggunaan bentuk alami yang mengingatkan pengguna pada alam dan organisme hidup di laut. Bentuk Biomorphic ini diaplikasikan pada setiap produk yang inspirasinya berasal dari laut dan organisme yang hidup dilaut, sehingga semua produk yang dibuat berbentuk organik dan asimetris. Detail pada koleksi produk terlihat pada bentuk dan pola yang unik dengan penggunaan material plastik, kaca, metal, microfiber dan porcelain. Beberapa produk memiliki tekstur dan beberapa tidak memiliki tekstur atau smooth.

Namun, penulis tidak menggunakan semua elemen dan karakteristik visual desain pada era *Mid-Century Modern* seperti penggunaan warna netral, clean lines dan material alami. Tema futuristik, bentuk minimalis dan pola abstrak tidak diaplikasikan dalam desain konsep brand, namun lebih difokuskan pada bentuk Biomorphic dan penggunaan warna cerah serta color block.

Nama koleksi produk adalah Morze yang dalam bahasa Polandia berarti laut. Nama Morze dipilih karena semua produk terinspirasi dari bentuk sea living creatures dan sea microorganisms dalam koleksi produk. Sesuai dengan nama brand Móta Studio, bentuk alami dan organik yang terinspirasi dari alam dan organisme hidup tersebut diaplikasikan dalam koleksi produk.

Kategori produk yang dipilih adalah Bathroom Furniture and Accessories. Dalam kategori Furniture, terdapat light fixture, cabinet or drawer knob, door handle dan sink. Sementara dalam kategori accessories, terdapat mat dan mirror. Kategori produk yang dirancang khusus untuk kamar mandi. Adapun koleksi produk juga dapat disesuaikan dengan berbagai personal styles, beberapa produk juga dapat digunakan di area atau tempat lain, contohnya light fixture, cabinet or drawer knob, door handle dan mirror yang dapat diletakkan di ruang tidur, ruang tamu dan lain sebagainya. Melalui koleksi Morze, furnitur dan aksesoris kamar mandi dirancang dengan terinspirasi dari makhluk hidup dan mikroorganisme yang tinggal di laut diharapkan dapat memotivasi konsumen untuk merenovasi, mendekorasi ulang, atau menghidupkan kembali kamar mandi masyarakat.

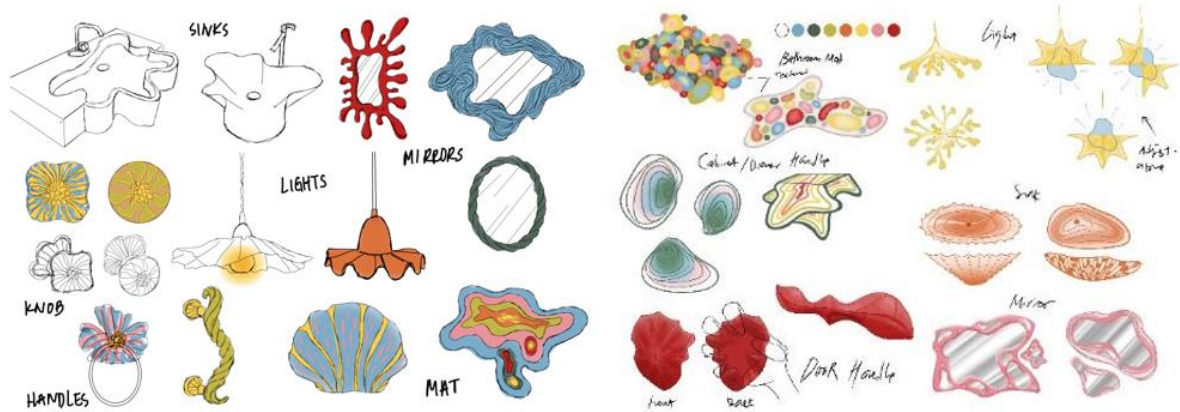
Mood Board



Gambar 8. Mood board
[Sumber: data pribadi]

Rancangan strategi collection

ELEMEN DESAIN BRAND		Sink	Door knob	Drawer Knob	Mat	Mirror	Light Fixture
Shape (2D)	Biomorphic	90%	100%				90%
Form (3D)	Organic	Organic form					
Material	Glass, Plastic, Microfiber, Metal, Porcelain	Glass, Porcelain, Metal	Metal, Plastic		Microfiber	Glass, Mirror	Plastic
Proportion	Abstract, Asymmetric	Abstract & Asymmetric					Mixed
Texture	Smooth	Smooth	Matte, Bumpy	Bumpy	Mixed	Smooth	Smooth
Surface	Textured	No texture	Textured			No texture	
Color	Color Block, Multi color, Holographic	Color Block, porcelain texture	Color Block	Holographic	Multi color	Color Block	
Signature Detail	Unique Shape, Bright colors	Biomorphic form & Bright colors					



Gambar 9. Sketsa Ide
[Sumber: data pribadi]

3d rendering desain terpilih



Gambar 10. 3D Render desain terpilih
[Sumber: data pribadi]



Gambar 11. 3D Render desain terpilih
[Sumber: data pribadi]



Gambar 12. 3D Render desain terpilih
[Sumber: data pribadi]



Gambar 13. 3D Render desain terpilih
[Sumber: data pribadi]



Gambar 14. 3D Render desain terpilih
[Sumber: data pribadi]



Gambar 15. 3D Render desain terpilih
[Sumber: data pribadi]

3d rendering semua produk dalam 1 scene



Gambar 16. 3D Rendering dalam 1 scene
[Sumber: data pribadi]

Berikut deskripsi, fungsi dan keunikan dari produk yang telah dirancang:

Chico Light Fixture:

- Bentuk dari *Chico Light Fixture* terinspirasi dari kerang laut jenis *Chicoreus* dengan karakteristik ujung yang tajam dan bentuk yang simetris pada bagian luar namun tetap memiliki bentuk biomorfik dan organik pada bagian dalam. Lampu ini juga memiliki kerangka yang berbentuk bulat untuk menyatukan serta menahan bagian-bagian lampu.
- *Chico Light Fixture* memiliki ukuran 54.7 cm x 54.7 cm x 54.7 cm.
- Material yang digunakan adalah plastik, metal dan kaca.
- Warna yang digunakan terinspirasi dari warna-warna pada era *Mid-Century Modern* seperti merah, oranye, kuning, biru, hijau dan lainnya.
- Fungsi dari produk ini untuk menerangi ruangan serta dapat menjadi dekorasi, namun juga dapat diatur keterangannya dengan bagian luar lampu yang dapat bergerak 90 derajat pada bagian kanan dan kiri menggunakan remot kontrol.
- Keunikan dari produk ini adalah bentuknya yang unik dan mekanisme lampu.

Pygmy Mirror:

- Bentuk dari *Pygmy Mirror* terinspirasi dari mikroorganisme yang hidup dilaut yang abstrak, membulat dan seringkali terdapat sel-sel kecil didalamnya. Dari samping, *Pygmy Mirror* memiliki ketebalan yang berbeda-beda sehingga terlihat organik dari semua sisi.
- Ukuran dari cermin ini adalah 105.9 cm x 88.3 cm x 8 cm
- Material yang digunakan adalah kaca dan cermin.
- Warna yang digunakan terinspirasi dari warna-warna pada era *Mid-Century Modern* seperti merah, oranye, kuning, biru, hijau dan lainnya.
- Fungsi dari cermin ini adalah untuk bercermin dan dapat digunakan sebagai dekorasi dinding
- Keunikan dari cermin ini adalah bentuknya yang unik, penggunaan material kaca yang memberikan efek seperti air dan komposisi set 2 kaca dengan ukuran yang berbeda.

Klaem Sink:

- Bentuk dari *Klaem Sink* terinspirasi dari cangkang kerang laut raksasa yang bentuknya organik dan berliku-liku.
- Ukuran dari sink ini adalah 67 cm x 44.5 cm x 18.3 cm.
- Material yang digunakan adalah Glass, Metal dan Porcelain.
- Warna yang digunakan terinspirasi dari warna-warna pada era *Mid-Century Modern* seperti merah, oranye, kuning, biru, hijau dan lainnya.
- Fungsi dari produk ini adalah sebagai wadah mencuci tangan, mencuci wajah, dan lain-lain.
- Keunikan *Klaem Sink* adalah wadah terlihat floating dari celah antara wadah dengan meja dan material kaca dibagian bawah *Klaem Sink* memberikan efek pantulan air saat keran dinyalakan.

Alga Mat:

- Bentuk dari *Alga Mat* terinspirasi dari lumut yang hidup dilaut, terdiri dari bentuk-bentuk yang membulat dengan ukuran dan bentuk yang berbeda-beda.
- Ukuran mat ini adalah 132.6 cm x 83.3 cm x 5 cm
- Material yang digunakan adalah Microfiber.
- Warna yang digunakan terinspirasi dari warna-warna pada era *Mid-Century Modern* seperti merah, oranye, kuning, biru, hijau dan lainnya.
- Fungsi dari mat ini adalah untuk mengeringkan kaki yang basah dan sekaligus dapat digunakan sebagai dekorasi.
- Keunikan *Alga Mat* adalah bentuknya, warnanya dan ketinggian tekstur yang berbeda-beda, sehingga saat digunakan kaki akan terkena dengan bagian yang paling besar dan tinggi terlebih dahulu, dan bagian yang lebih kecil atau rendah tetap kering.

Shell Knob:

- Bentuk dari *Shell Knob* menyerupai cangkang kerang dilaut.
- Ukuran gagang 5.8 cm x 4.4 cm x 4.3 cm (terbesar)
- Material yang digunakan adalah Metal dan Plastik.
- Warna yang digunakan terinspirasi dari warna-warna pada era *Mid-Century Modern* seperti merah, oranye, kuning, biru, hijau dan lainnya.
- Fungsi dari *Shell Knob* adalah sebagai gagang untuk laci.
- Keunikan dari *Shell Knob* adalah bentuk dan teksturnya yang bumpy membantu pengguna untuk menggenggam gagang dengan lebih kuat, serta warnanya yang holographic seperti bagian dalam kerang.

Exuvia Knob:

- Bentuk dari *Exuvia Knob* terinspirasi dari kerang laut.
- Ukuran gagang 10 cm x 11.7 cm x 6 cm
- Material yang digunakan adalah Metal dan Plastik.
- Warna yang digunakan terinspirasi dari warna-warna pada era *Mid-Century Modern* seperti merah, oranye, kuning, biru, hijau dan lainnya.
- Fungsi dari *Exuvia Knob* adalah sebagai gagang untuk pintu.
- Keunikan dari *Exuvia Knob* adalah warna, bentuk serta teksturnya yang bumpy membantu pengguna untuk menggenggam gagang dengan lebih kuat.

KESIMPULAN

Dalam mendesain konsep *brand* yang terinspirasi dari karya sejarah ini, terdapat beberapa temuan yang kami dapat pelajari yaitu tokoh-tokoh dalam era ini banyak bereksperimentasi dengan bahan, bentuk dan teknik pembuatannya seiring dengan berkembangnya teknologi dan penemuan-penemuan baru. Furnitur dan produk pada era *Mid-Century Modern* dibuat dengan desain yang menarik tanpa menghilangkan fungsi atau kenyamanannya. Gaya pada era ini sangat beragam, dari *The Machine look*, *The Handcrafted look* sampai *The Biomorphie look* yang diaplikasikan dalam perancangan koleksi produk. Bentuk organik yang sering digunakan diantaranya adalah *Biomorphie form* yang berorientasi pada objek-objek alam beserta lingkungannya. Warna cerah seperti oranye, kunin, hijau dan lain sebagainya banyak digunakan pada era *Mid-Century Modern* yang memberikan nuansa modern dan pop.

Hal – hal penting yang perlu diperhatikan ketika mendesain terinspirasi dari karya sejarah keharusan desain yang dibuat terhadap kesesuaiannya dengan gaya desain yang ingin diaplikasikan. Selain itu, elemen desain seperti *form*, *shape*, *line*, tekstur, warna, dan lainnya hendaknya diidentifikasi dan dianalisa terlebih dahulu agar diketahui elemen desain mana yang akan digunakan. Perkembangan teknologi dan ekonomi serta faktor politik dan sosial mempengaruhi karakter visual gaya desain era *Mid-Century Modern*, dimana produksi dan pengembangan berbagai material baru seperti plastik, *moulded plywood*, dan lainnya memungkinkan para desainer untuk bereksperimen dengan bentuk, teknik dan warna baru.

Ucapan Terima Kasih

Penulis ingin mengucapkan terima kasih atas bantuan, bimbingan serta kerjasama dari berbagai pihak yang telah membantu dalam penyusunan karya ilmiah ini. Penulis menyampaikan terima kasih kepada:

- Dr. Martin L. Katoppo S.T, M.T.selaku Dekan Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan
- Dr.-Ing. Ihan Martoyo, S.T., M.Sc selaku Ketua LPPM Universitas Pelita Harapan
- Artikel ini merupakan bagian dari publikasi penelitian internal terdaftar dengan nomor P-044-SoD/II/2021

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Hauffe, *Design: A Concise History (Concise History Series)*, 1st ed. Laurence King, 1998.
- [2] Dwi Sulistyawati and Imam Santosa, "The The Influence of Cultural Behavior Of The Milenial Generation Facing The Industrial Revolution On Private Residence With Students' One Room Living Case Study," *J. Desain Indones.*, vol. 1, no. 1, Jan. 2019, doi: 10.52265/jdi.v1i1.6.
- [3] Devanny Gumulya and Kristian Harijadi, "Designing Website Application as An Academic and Non-Academic Assitive Tool for Students with Slow Learner," *J. Desain Indones.*, vol. 3, no. 2, Dec. 2021, doi: 10.52265/jdi.v3i2.137.
- [4] J. Miller, *Decorative Arts: Style and Design from Classical to Contemporary*. Dorling Kindersley Plc P/B, 2006.
- [5] M. Crow, *Mid-Century Modern Furniture: Shop Drawings & Techniques for Making 29 Projects*, First. Popular Woodworking Books, 2015.