

Penerapan Metode Eksplorasi Produk Dalam Pemetaan Karakteristik Visual Gaya Desain

Putri Anggraeni Widyastuti¹, Adisti Ananda Yusuff², Huddiansyah³, Teguh Imanto⁴

Program Studi Desain Produk¹, Program Studi Desain Interior², Program Studi Desain Komunikasi Visual^{3,4}, Universitas Esa Unggul

¹putri.anggraeni@esaunggul.ac.id, ²adisti.ananda@esaunggul.ac.id, ³huddiansyah@esaunggul.ac.id, ⁴teguh.imanto@esaunggul.ac.id

Page | 101

ABSTRACT

The design style produces products that are tailored to the needs of society in each era. These products are born from the design process of a product designer. The ability to design products is needed for product students during the lecture period. Unfortunately UEU FDIK product design students experience difficulties in deciding the design process, especially when using design style characteristics, at the final level. For that the question arises how to decide the right design style in the process? The purpose and benefits of this research are to add insight in the field of product design study program education in understanding the development of product design characteristics from time to time as part of the design process. Therefore, the method to be used is the exploration of products contained in design styles so that one can understand the visual characteristics of one design style to another. With the results of this study a visual product mapping pattern was found, both in terms of principles and elements and visual characteristics, which are certainly expected to be used as a reference for experience for product design students. In conclusion, by mapping the visual characteristics of design styles through the product exploration method, product design study program students can use this pattern as a design basis which can later be used not only during lectures as well, but can also become a guide later when they take part in the professional world.

Keywords: Product exploration, Design Style Characteristics, Mapping.

ABSTRAK

Gaya desain melahirkan produk-produk yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat pada masing-masing era. Produk-produk ini lahir dari proses merancang seorang desainer produk. Kemampuan merancang produk diperlukan bagi mahasiswa produk selama masa perkuliahan. Sayangnya mahasiswa desain produk FDIK UEU mengalami kendala dalam memutuskan proses desain, terutama ketika menggunakan karakteristik gaya desain, di tingkat akhir. Untuk itu muncul pertanyaan bagaimana memutuskan gaya desain yang tepat dalam proses? Tujuan dan manfaat penelitian ini adalah untuk menambah wawasan dalam bidang pendidikan program studi desain produk dalam memahami perkembangan karakteristik rancangan produk dari waktu ke waktu sebagai bagian dalam proses perancangan. Maka itu metode yang akan digunakan adalah eksplorasi produk yang terdapat pada gaya desain sehingga dapat memahami karakteristik visual dari satu gaya desain ke gaya desain yang lain. Dengan hasil penelitian ini ditemukan sebuah pola pemetaan produk secara visual baik itu dikaji dari prinsip dan elemen serta karakteristik visual, yang pastinya diharapkan dapat dijadikan referensi pengalaman bagi mahasiswa desain produk. Kesimpulannya, dengan melakukan pemetaan karakteristik visual gaya desain melalui metode eksplorasi produk, mahasiswa program studi desain produk dapat menggunakan pola ini sebagai landasan perancangan yang nantinya dapat digunakan

tidak hanya saat perkuliahan juga, tapi juga dapat menjadi pegangan nantinya ketika mereka berkiprah di dunia profesi.

Kata Kunci: Eksplorasi produk, Karakteristik Gaya Desain, Pemetaan.

PENDAHULUAN

Setiap peristiwa dalam kehidupan sejarah manusia dari mulai jaman purba hingga saat ini pun, manusia selalu “melahirkan” produk sesuai dengan kebutuhan jamannya masing-masing. Terjadi perubahan antara satu produk yang dihasilkan dengan yang lain pada era yang berdekatan. Perubahan yang bersifat kebaruan bertujuan memecahkan permasalahan dalam ruang lingkup sosial masyarakat di tiap jamannya. Mulai produk yang dihasilkan menggunakan tangan dan berupa *craft*, hingga pada akhirnya mengandalkan teknologi modern untuk mempermudah manusia dalam memproduksi barang secara masal. Perubahan kebaruan dalam produk pun bisa beragam mulai dari teknik, material, atau pun secara tampilan yang memiliki ciri khas yang berbeda pada periode tersebut. Bahkan perubahan kebaruan ini pun akan dapat berulang dan mengalami perkembangan dibandingkan dengan produk sebelumnya. Sebagai contoh kecil adalah perubahan produk berpakaian pada para petinggi negara seperti gaya berpakaian istri Napoleon, Josephine de Beauharnais, yang jika tampak dilihat mirip sekali dengan gaya berpakaian seperti dewi-dewi era Yunani Kuno yang identik dengan teknik draperi secara bentuk mengikuti lekuk badan. Akan tetapi sudah pasti kedua era tersebut memiliki perbedaan terutama dari segi material yang digunakan, yakni di era Yunani Kuno menggunakan kain blacu dan di jaman Neo Klasik (dimana ada keberadaan Napoleon dan isterinya ini) menggunakan kain satin sehingga nampak bersinar.



Gambar. 1 Sosok Josephine de Beauharnais dan Patung Dewi Athena (Sumber: [1] dan [2])

Hal ini menunjukkan adanya pengulangan bentuk, tetapi tetap memiliki perbedaan yang signifikan baik dari material ataupun teknik karena kondisi perkembangan jaman dimana produk itu lahir. Berbeda dengan busana yang digunakan oleh Marie Antoinette sebelum era Neo Klasik, dimana mengenakan gun dengan rok lebar dan penuh dengan hiasan mewah. Padahal Josephine de Beauharnais dan Marie Antoinette memiliki kesamaan sebagai merupakan istri pejabat tinggi negara dengan periode yang berdekatan. Di jaman Marie Antoinette, para wanita maupun pria bangsawan menampilkan gaya kemewahan. Kondisi ini berbeda dengan Josephine de Beauharnais dan suaminya yang mengenakan busana sederhana tapi tetap menampilkan kemewahan dan keelegan yang tidak memenuhi banyak ornamen, mengingat di era Neo Klasik ini, suami Josephine de Beauharnais sebagai ahli militer mencoba menaklukkan Eropa dan sekitarnya dengan beragam perang dan penjajahan, sehingga busana atau kostum yang dikenakan memang menyesuaikan kondisi perang kala itu [3].

Kondisi peperangan pun sempat juga dirasakan oleh dunia ketika adanya Perang Dunia Pertama dan Perang Dunia Kedua, dimana busana yang dikenakan tidak lagi berfokus pada penggunaan ornamen yang berlebihan melainkan lebih kepada fungsi pakaian itu sendiri sebagai untuk melindungi tubuh dari benda-benda yang membahayakan kulit, terutama lebih untuk menutup aurat. Dari kondisi perang seperti ini pun pada akhirnya menghasilkan apa yang disebut pakaian *utility*, sebutan untuk pakaian yang serba praktis dan minimalis baik dari aksesoris dan detail pun dipikirkan untuk menghemat biaya kala itu [4]. Dengan adanya pola semacam ini pun menunjukkan bahwa gaya hidup pun selalu berulang pada jangka periode tertentu dan ini pun terjadi adanya perubahan signifikan dari satu periode ke periode yang lain. Tak hanya gaya hidup berpakaian yang mengalami perubahan, tetapi dari beragam bidang, seperti transportasi maupun produk furniture. Bidang transportasi contohnya, dari bidang ini pun perubahan transportasi yang tadinya berasal dari bantuan tenaga hewan berubah menggunakan tenaga minyak bumi atau bahkan saat ini menggunakan tenaga listrik sebagai bentuk kepedulian terhadap alam. Meskipun tujuannya membentuk kepedulian terhadap alam, penggunaan listrik bahkan minyak bumi sebagai bahan bakar transportasi pun terjadi akibat peran serta para penemu di masa-masa Revolusi Industri pertama.

Jadi dengan kata lain perubahan dalam perkembangan produk senada dengan pendapat Chiu-Shui Chan yang mengatakan bahwa, gaya pun harus diperlakukan sebagai produk kognisi manusia bukan hanya dilihat sebagai bagian dari perkembangan evolusi seni [5]. Bahkan produk kognisi manusia yang tercipta dari hasil revolusi industri pertama secara massal pun memiliki dampak bagi manusia juga. Salah satu dampaknya yakni membuat orang lebih memilih produk massal hasil manufaktur atau industri, dibandingkan karya *craft*. Kondisi ini pun akhirnya memunculkan sebagian orang yang memiliki rasa kritisi terhadap keberadaan Revolusi Industri pertama dan akhirnya melahirkan gerakan seni dan kerajinan (Art and Craft Movement). John Ruskin, William Morris dan kawan-kawannya memprakarsai gerakan ini menandainya sebagai gerakan mengembalikan kemampuan berkesenian dan berkerajinan. Alan Crawford berpendapat bahwa, “Para pengrajin dan pengkarya di bidang seni ini memiliki kebebasan, kreatif dan bekerja menggunakan tangannya. Sudah tentu berbeda dengan mesin yang tidak memiliki jiwa, repetitif, dan tidak manusiawi. Hingga akhirnya muncul ketidakpercayaan pada mesin yang terlihat dengan menggunakan teknik pra industri untuk menciptakan apa yang disebut ‘kerajinan’” [6].

Beberapa karya Art and Craft Movement seperti William Morris ini pun akhirnya diadopsi oleh beberapa sistem pendidikan pada saat itu yang memasukkan pengajaran kerajinan tangan di sekolah-sekolah. Salah satunya Royal School of Art Needlework yang di tahun 1884 (yang menerima saran dari William Morris) merekomendasikan pendidikan seni harus dapat menyesuaikan diri terhadap desain dan bahan yang akan dirancang bahkan dieksekusi [7, pp. 18–19]. Muncullah sekolah desain pertama yang berdiri tahun 1919 bernama Bauhaus oleh Walter Gropius dan Ludwig van der Rohe di Jerman. Sekolah ini bertujuan menggabungkan keahlian seniman maupun pengrajin dengan meningkatkan status produknya menjadi selevel dengan seni lain dan melakukan penjualan produk dengan dukungan bebas dari pemerintah [8]. Sebagai sekolah desain yang menggabungkan desain, seni dan arsitektur inilah mulai menyebar ke beberapa negara. Kurikulum Bauhaus sendiri didirikan agar seni dan desain dapat memberikan arti kehidupan dan bersinergi dengan realitas sehari-hari dalam menghadapi mekanisasi produksi efek dari revolusi industri. Bahkan sekolah Bauhaus ini menetapkan desain kontemporer dalam setiap karyanya di bidang industri sebagai bagian baru yang sebelumnya tidak pernah ada di masa sebelumnya. Walter Gropius menegaskan bahwa penciptaan karya artistik pun harus mencakup bidang teknis dan ilmiah dimana hanya dapat diselesaikan oleh seniman dan desainer yang telah dipersiapkan sehingga dapat bertanggung jawab terhadap proses produksi

karyanya [9, p. 170]. Oleh karena itu perlunya sebagai mahasiswa desain khususnya desain produk pun memiliki rasa tanggung jawab terhadap proses produksi karyanya. Dan untuk itu diperlukan sebuah metode yang dapat digunakan oleh mahasiswa prodi desain produk agar dapat memahami penggunaan gaya desain sebagai bagian dalam evolusi produk kognisi manusia sehingga bisa menjadikan hal ini sebagai landasan dalam merancang sebuah produk.

Tim peneliti melihat adanya fenomena dalam perkuliahan dalam prodi desain yang ada di FDIK UEU. Permasalahan yang terlihat adalah kesulitan dari mahasiswa dalam menentukan gaya desain dalam proses perancangan dalam tugas akhir. Sementara di tugas akhir merupakan bagian dalam tujuan di jenjang ke empat yakni membentuk pengalaman menghasilkan karya desain secara tuntas, bukan hanya mencari sebuah solusi dalam pemecahan masalah. Selain itu juga penelitian merupakan kelanjutan terhadap penelitian sebelumnya yang ingin mengkaitkan mata kuliah sejarah desain industri terhadap proses kreatif di dunia industri produk. Mengingat industri produk memiliki Indonesia trendforecasting yang dapat digunakan oleh desainer produk di Indonesia. Untuk memahami ini maka pendidik dapat mengulang beberapa materi pada tingkat sebelumnya dan mengkaitkannya dengan mata kuliah tingkat selanjutnya agar dapat memahami benang merah antar mata kuliah satu dan lainnya dalam prodi desain produk [10]. Kesulitan ini pun dialami karena mahasiswa prodi desain produk FDIK UEU sendiri pun terdiri dari mahasiswa yang berasal dari lulusan SMA dan SMU. Mereka memiliki pola pemikiran yang berbeda dari proses kreativitas dalam merancang produk. Bahkan untuk mahasiswa prodi desain Produk di ISI Yogyakarta dijadikan objek penelitian untuk memahami kelebihan dan kekurangan mahasiswa dengan latar belakang pendidikan lulusan SMK dan SMA, pada mata kuliah tertentu. Dari penelitian tersebut didapatkan kesimpulan bahwa mahasiswa dengan lulusan SMA lebih menonjol dibandingkan dengan mahasiswa lulusan SMK dalam berkreativitas [11, p. 89].

Meskipun demikian, bagaimana pun mahasiswa prodi desain produk yang berasal dari SMK dan SMA pun harus memenuhi standar kelulusan untuk prodi desain produk untuk tingkat sarjana. Andry Masri dalam tulisannya berjudul “Desain yang Baik Pada Level 6 KKNI” pada buku “Desain Yang Baik Level 6 KKNI Indonesia - Kriteria Good Design Tingkat Sarjana” menjelaskan khusus di Indonesia, pendidikan yang ditempuh sebelum masa perkuliahan ini membuat para peserta didik mendapatkan pengajaran paradigma yang menyatakan dalam setiap permasalahan dalam bentuk soal selalu digiring pada satu jawaban. Sedangkan sesuatu yang bersifat alternatif menjadi hal yang aneh bagi para peserta didik, terutama ketika berhadapan dengan beragam sudut pandang untuk berpendapat. Sifat ini ternyata terbawa ketika mereka mengambil perkuliahan di bidang desain terutama dalam jenjang pendidikan tinggi. Alhasil dalam pendidikan desain di Indonesia sering kali kesulitan dalam memutuskan pertanyaan atas jawaban seperti “apa yang disebut desain yang baik?” atau “kriteria apa saja yang harus dipenuhi oleh karya mahasiswa agar dapat disebut desain yang baik” [12]. Dalam tulisan ini juga menjelaskan pengelompokan pada jenjang pendidikan sarjana desain (yang dapat dilihat pada Gambar 2) yang memerlukan sebuah strategi pembelajaran agar materi yang dijelaskan tentang desain dapat dipahami atau dimengerti oleh mahasiswa.



Gambar. 2 Pengelompokan Pada Jenjang Pendidikan Sarjana Desain (Sumber: [12])

Maka dari itulah untuk memahaminya diperlukan strategi pendidikan untuk mahasiswa prodi desain produk FDIK UEU agar dapat memahami materi yang memiliki kandungan tujuan dalam pengelompokan jenjang pendidikan sarjana desain. Salah satunya dengan mengembangkan kemampuan *self-actualization* mahasiswa dapat dikembangkan melalui kemampuan dan potensi atau talenta yang terdapat pada dirinya sendiri dengan memenuhi kebutuhan bersifat instinkrif seperti rasa aman. Untuk itu perlu adanya metode pembelajaran andragogi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran, diantaranya metode partisipatif, metode demonstrasi, metode diskusi dan metode pelatihan [13, pp. 14–18]. Dengan adanya metode pembelajaran andragogi bagi mahasiswa ini diharapkan mahasiswa dapat memahami materi perkuliahan untuk meningkatkan kemampuan dan potensi dirinya sendiri terhadap prodi yang mereka pilih, sehingga mereka pun dapat bertanggung jawab akhirnya pada karya yang dirancang.

Oleh karena itu penelitian kali ini lebih berfokus pada menemukan sebuah solusi terhadap pemecahan masalah tersebut agar dapat memudahkan mahasiswa dalam menentukan gaya desain dalam proses perancangan dan juga memiliki dokumentasi berupa pengalaman visual selama masa perkuliahan. Sementara gaya desain memiliki karakteristik visual yang berbeda satu dengan yang lain dalam periode tertentu. Kemungkinan gaya desain akan selalu berulang itu selalu ada mengingat dalam sejarah terdapat pola-pola tertentu yang terdapat pada masyarakat. Sebagai contoh trend wanita mengenakan celana bunga-bunga atau motif sekitar lima tahun yang lalu tren kembali, padahal trend tersebut terdapat pada era *flower generation* di tahun 1970-an atau 1980-an. Maka dari itu penelitian ini penting guna mencari cara memetakan karakteristik gaya desain menggunakan metode eksplorasi produk dengan berfokus pada mata kuliah yang diampuh yakni sejarah desain industri, digital desain dan estetika.

Dengan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dibentuk sebuah rumusan masalah, yakni “Bagaimana memetakan karakteristik visual gaya desain menggunakan metode eksplorasi produk?” Guna mencapai tujuan dalam penelitian ini memberikan sebuah wawasan berupa metode yang dapat digunakan untuk memperkaya paket latihan pada kurikulum desain produk di FDIK UEU. Dengan harapannya pastinya metode ini dapat digunakan dalam menambah pengalaman mahasiswa desain produk dalam memahami karakteristik gaya desain, yang dapat digunakan dalam perancangan produk selama masa perkuliahan. Tak hanya itu, penelitian ini semoga bermanfaat bagi mahasiswa desain produk dan profesi sejenisnya ketika menentukan strategi perancangan produk agar dapat memutuskan desain produk apa yang akan diproduksi secara masal.

METODE

Tim peneliti menggunakan pendekatan fenomenologi pada penelitian kualitatif ini terhadap MK yang diampuh oleh peneliti. Dengan menggunakan metode eksplorasi produk pada pendekatan riset sejarah, eksperimental dan juga partisipatif yang melibatkan mahasiswa desain produk di Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul. Dalam jurnal penelitian berjudul “Metode Eksplorasi Limbah Kayu di Industri Pala Nusantara Melalui Kombinasi dengan Material Kulit Perkamen” dijelaskan adanya metode eksplorasi kombinasi dua material yakni limbah kayu dengan kulit perkamen sehingga menghasilkan produk rancangan. Terlihat bagaimana dua material tersebut ini diperlakukan untuk mengetahui karakteristik dari dua material yang berbeda sebelum masuk dalam proses merancang [14, pp. 2–3]. Kondisi ini ingin membuktikan bahwa pemahaman karakteristik baik itu secara material dan visual penting sebelum masuk dalam proses merancang.

Para mahasiswa prodi desain produk UEU yang menjadi objek penelitian dilibatkan untuk mengetahui apakah metode yang digunakan ini dapat diterapkan oleh mahasiswa desain produk FDIK UEU atau sejenis yang sudah pasti memiliki karakteristik tersendiri dengan mahasiswa desain produk sejenis. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini berkaitan dengan mata kuliah yang di ampuh oleh tim peneliti yakni Sejarah Desain Industri, Digital Desain dan juga Estetika. Ketiga mata kuliah tersebut digunakan oleh tim peneliti dalam melihat benang merah hubungan mata kuliah satu dengan yang lain sehingga saling berkaitan satu sama lain. Materi dalam ketiga mata kuliah tersebut saling berkaitan satu sama lain, sehingga mahasiswa memiliki pengalaman perkuliahan praktek maupun teori pada ketiga mata kuliah tersebut. Pengalaman ini pun dapat dijadikan referensi bagi mata kuliah lain, sehingga secara tidak langsung mereka memiliki pengalaman mengeksplorasi produk pada ketiga mata kuliah ini.



Bagan. 2 Alur Metode Eksplorasi Produk (sumber: dokumentasi tim peneliti)

DISKUSI

Setelah memahami pembelajaran mahasiswa dapat dilakukan dengan metode andragoni, maka tahapan selanjutnya adalah menentukan strategi dalam penerapan metode tersebut dengan menggunakan *eksperimental learning* pada setiap perkuliahan yang diampuh oleh tim peneliti ini. Mata kuliah tersebut adalah Sejarah Desain Industri, Digital Desain dan Estetika. Strategi ini didapat oleh tim peneliti setelah melaksanakan pendekatan fenomenologi sebelumnya terhadap mata kuliah yang diampuh sehingga dapat menentukan strategi penerapan metode eksplorasi produk melalui pendekatan sejarah, partisipatif dan eksperimental.

Chiu-Shui chan dalam penelitiannya berjudul “Style Approached from the Design Process”, menjelaskan bagaimana gaya didekati dari proses mendesain. Yang menjadi pembeda dengan penelitian ini adalah objek penelitian desainnya yang berfokus pada karya arsitek. Ada tahapan yang ia gunakan: 1) mengumpulkan rancangan dengan arsitek yang sama, 2) mengidentifikasi fitur yang direplikasi dalam rancangan tersebut, 3) menjajaki konsep desain berdasarkan fitur tersebut, 4) mengumpulkan data tentang konsep desain yang dijelaskan oleh arsitek, 5) mengamati konsep

tersebut terimplementasi dalam karya rancangannya. Tujuan dari tahapan ini untuk mendapatkan pengetahuan adanya pengulangan bentuk dalam gaya desain individu si arsiteknya [15]. Penelitian ini ingin menjelaskan cara mengeksplorasi gaya desain dengan menganalisa fitur dan konsep dalam rancangan para arsitek. Hasilnya dengan metode ini memungkinkan besar dapat mengidentifikasi elemen dan prinsip visual yang berkontribusi pada gaya arsiteknya tersebut. Jika dalam penelitian tersebut lebih berfokus pada satu arsitek, hal ini berbeda dengan penelitian ini yang tidak berfokus pada satu era saja, tetapi semua era. Dengan harapan pembelajaran eksperimental ini nantinya dapat dipahami oleh objek penelitian dalam menentukan karakteristik visual pada setiap rancangan desain dalam gaya desain yang mengalami perulangan dan perkembangan visual.

Pada mata kuliah Sejarah Desain Industri secara umum memiliki materi yang dijelaskan berkisar pada para tokoh-tokoh yang berperan pada era tersebut. Selain itu juga terdapat penjelasan singkat mengenai teknologi yang sedang terjadi pada era tersebut sehingga mahasiswa memahami situasi sosial pada setiap era lengkap dengan penjelasan visual. Para mahasiswa desain produk FDIK UEU pun memahami kenapa produk tersebut harus “lahir” dari situasi era tersebut. Dari sini mereka memahami peristiwa terjadinya sejarah dalam setiap periode yang saling berbeda satu sama lainnya, disertai dengan perkembangan yang terjadi dalam sosial masyarakat pada era tersebut. Untuk memahami materi yang diajarkan dalam mata kuliah ini, tim peneliti selanjutnya memberikan tugas setiap minggunya dengan melakukan analisis kajian singkat mengenai visual produk pada setiap era. Kajian visual produk yang dipilih adalah elemen visual dan prinsip visual pada ketiga kategori produk, yakni pakaian, furniture dan transportasi. Ketiga kategori itu dipilih sebagai perwakilan produk yang memenuhi kebutuhan manusia secara umum dalam melakukan aktivitasnya sehari-hari. Pola tugas ini dilakukan sejak tim peneliti mengampuh mata kuliah ini.

Akan tetapi pandemik ternyata membuat tim peneliti berpikir untuk mencari cara bagaimana membuat para mahasiswa yang sebelum mahasiswa mengalami pembelajaran online ini agar terlihat lebih aktif dibandingkan pembelajaran tatap muka. Kondisi pembelajaran secara online memang menguntungkan dari segi efisiensi waktu, tapi ternyata memiliki kekurangan. Apalagi bagi mahasiswa desain produk yang dari awal kurikulum dirancang memang lebih diperuntukan bagi perkuliahan secara tatap muka. Sehingga tim peneliti yang seorang pengajar harus memerlukan waktu untuk beradaptasi dalam mengaplikasikan perubahan pembelajaran secara online menjadi tatap muka lagi atau sebaliknya. Oleh karena itu dipilihlah pembuatan madding (singkatan dari majalah dinding) sebagai ujian akhir semester dari mata kuliah ini mahasiswa desain produk ini. Mahasiswa harus membuat kolase dalam madding per era yang didalamnya terdapat visual pakaian pria dan Wanita, transportasi dan furniture pada periode yang telah ditentukan, para tokoh maupun *color scheme* yang terdapat pada era ini.

Teknik majalah dinding ini dipilih karena sudah terbukti dalam penelitian yang melibatkan mahasiswa tetapi berbeda prodi, yakni prodi ilmu komunikasi FISIP USU. Dalam penelitian ini dijelaskan adanya hubungan positif terhadap hubungan diantara mahasiswa dan teknik majalah dinding. Teknik ini merupakan sumber informasi yang diperlukan agar dapat merealisasikan kebutuhan mahasiswa dalam mengembangkan ide kreatif mahasiswa, sehingga dapat mencerminkan keaslian dalam berpikir dan hasrat mahasiswa [16, p. 8]. Hasil dari penggunaan teknik ini pada mahasiswa prodi Desain Produk FDIK UEU pada Gambar 3 ini menunjukkan adanya hasil kreativitas mahasiswa yang berpartisipasi dalam menyajikan karya majalah dinding untuk memberikani informasi desain produk per era.

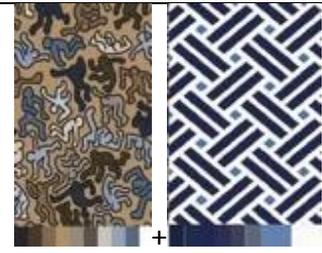


Gambar. 3 Alur Madding Karya Mahasiswa dalam Mata Kuliah Sejarah Desain Industri (sumber: dokumentasi tim peneliti)

Proses eksplorasi selanjutnya terjadi pada mata kuliah digital desain yang lebih memfokuskan bagaimana melakukan kegiatan membuat olah motif pada setiap visual pada karakteristik yang telah ditentukan. Sebagai pengajar dalam mata kuliah ini, proses digital diperlukan di tengah berkembangnya teknologi yang digunakan dalam proses merancang sebuah produk. Oleh karena itu tugas dalam mata kuliah ini bagaimana merancang secara digitalisasi menggunakan teknologi yang ada. Mengingat teknologi selalu berkembang dan berubah setiap tahunnya, proses kurikulum desain produk ini bagaikan membangun sebuah “rumah” yang dimana harus memiliki fondasi kemampuan yang kuat bagi para peserta didik prodi desain produk. Maka itu, untuk membangun kemampuan merancang bagi mahasiswa desain produk, disarankan lebih baik memahami fondasi mengenai pengetahuan karakteristik visual. Memang percepatan dalam dunia pendidikan desain saat ini memungkinkan seorang pendidik harus memikirkan pola atau cara bagaimana mengajarkan para peserta didiknya memahami materi sebagaimana mestinya. Ditambah lag dua atau tiga tahun yang lalu, dunia pendidikan desain produk ini mengalami masa pandemik akibat covid yang mengganggu kegiatan belajar mengajar. Memaksa kegiatan belajar mengajar dilakukan secara online, sehingga interaksi antara pengajar dan peserta didik pun tidak dilakukan secara tatap muka. Hal ini sudah pasti menyebabkan terjadi sebuah kesenjangan dalam angkatan generasi yang mengalami masa pandemik ini, sehingga mereka pun tidak siap dan tidak paham mengenai apa yang dipelajari. Begitu juga para tim peneliti yang sebagian dosen, mereka harus menyiapkan materi yang bisa digunakan dalam kondisi tersebut. Meski demikian, isi materi tetap tidak berubah, mengingat mahasiswa desain produk FDIK UEU harus tetap melakukan fondasi materi ini. Pada digital desain yang harus dilakukan adalah melakukan asistensi karakteristik visual yang telah ditentukan di awal kuliah. Mahasiswa desain produk FDIK UEU wajib melalui proses ini sebelum melakukan proses perancangan olah motif menggunakan teknik digital. Alasan dilakukan proses ini, agar mahasiswa desain produk FDIK UEU

memahami karakteristik visual dalam bentuk dua dimensi sehingga dapat digunakan sebagai pengalaman mereka nantinya untuk mengolah atau mengkaji karakteristik visual dalam bentuk tiga dimensi yakni produk.

Tabel 1. Tabel Hasil Penerapan Olah Motif pada Karya Mahasiswa FDIK UEU dalam Mata Kuliah Digital Desain (sumber: dokumen tim peneliti)

No		Karakteristik Visual	Olah Motif	Penerapan Olah Motif
1	Fine Ananda	 Manis + Ceria		
2	Jeniffer Florentia	 Mistis + Natural		
3	Tri Maulidya Istiqomah	 Manis + Lembut		
4	Ardhini Camelia	 Muram + Tegas		

No.	Karakteristik	Gaya Desain	Contoh Gambar
1.	Tenang	Minimalism	
2.	Sejuk	Moderne	
3.	Tegas	Futurism	

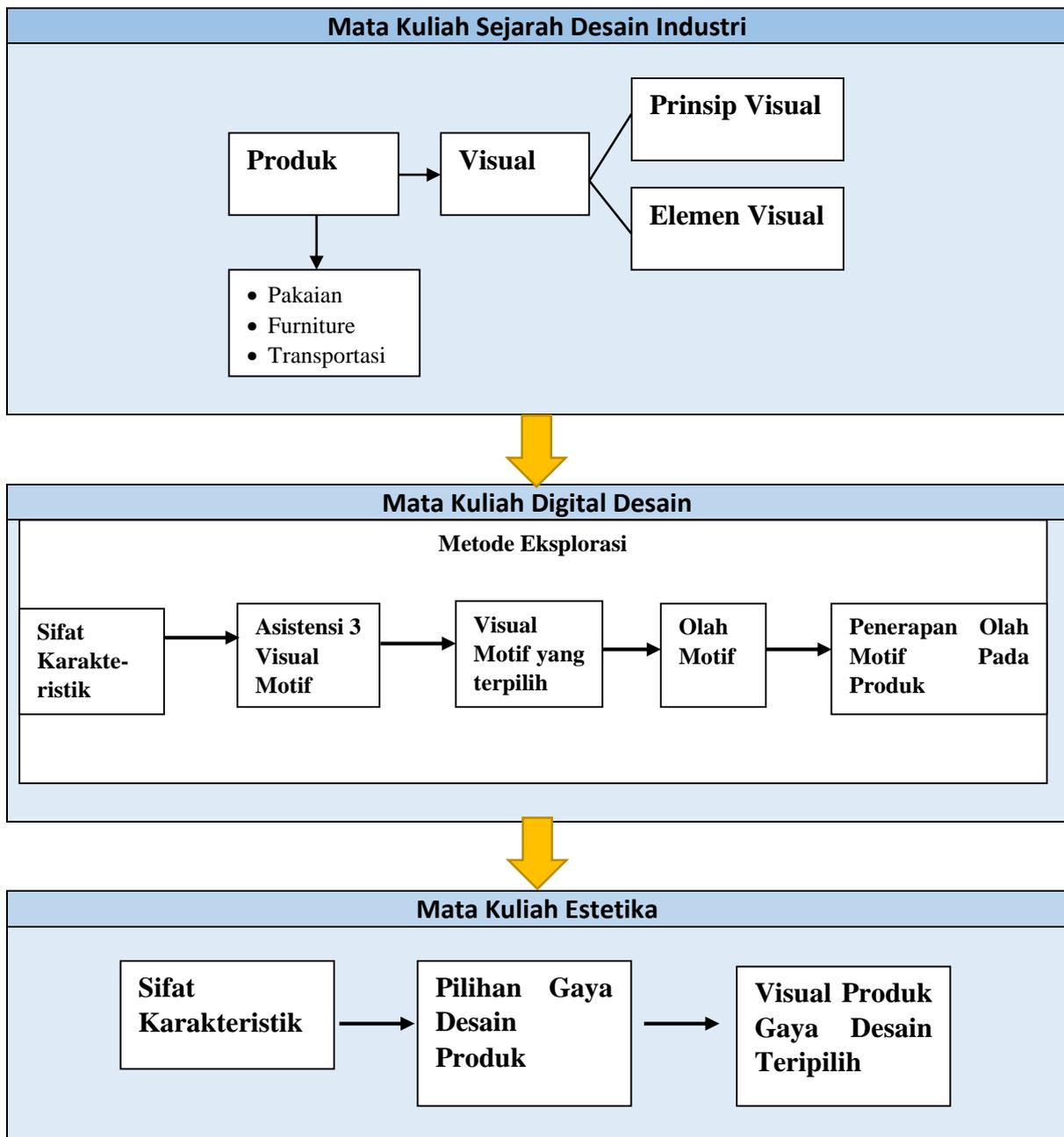
10.	Finis	Secession	
11.	Romantis	Space Age	
12.	Murni	Post Modernism	
13.	Statis	Church Culture	
14.	Lambat	Art Deco	
15.	Dirang	Industrialism	
16.	Sensual	Pop Art Post Modernism	
17.	Feminin	Art Deco	
18.	Kasar	Art & Craft Movement	
19.	Disamis	Aggrahbil Art Nouveau	
20.	Maksimal	Barok	
21.	Alasan	Modernism	
22.	Dirang	Neomodern Style	
23.	Alasan	Industrial Worktable Deconstructive	
24.	Gayi	Pop Art	
25.	Statis	Neomodern Style	
26.	Tradisional	Art & Craft Movement Architectural Movement	
27.	Sperti	Op Design	
28.	Yasari	Organic	
29.	Basa	Makna	
30.	Dirang	Op Design	
31.	Murni	Water Worktable	
32.	Klinik	Art Nouveau Bauhaus Art	
33.	Conto	Pop Art	

Gambar. 4 Pemetaan Karakteristik Visual Terhadap Gaya Desain dan Contoh Gambar Pada Karya Mahasiswa FDIK UEU dalam Mata Kuliah Estetika (sumber: dokumen tim peneliti)

Mata kuliah selanjutnya yang diampu oleh tim penelitian adalah estetika. Secara umum estetika memiliki pengertian keindahan. Namun pengertian keindahan dalam estetika ini memang awalnya berasal dari seni murni yang memang terbiasa digunakan dan menggunakannya. Bagaimana dengan estetika dalam desain produk? Karya desain memiliki energi estetika yang cukup besar dalam membentuk peradaban karena dapat mengisi ruang dan melengkapinya ketika manusia harus mendunia, memateri dan meraga. Adapun diperlukan beberapa daya dalam memaknai pengkajian secara estetika terhadap sebuah produk, yakni daya penyadar, daya pembelajaran, dan daya pesona (agus sachari, Estetika Makna, Simbol dan Daya). Dalam desain produk, daya penyadar dibutuhkan dengan memahami profesi dalam sosial masyarakat sehingga melahirkan produk-produk yang mendukung kegiatan beraktivitas para profesi tersebut. Daya penyadar dalam memahami

estetika sebuah produk ini dapat dimiliki dengan melakukan beberapa hal seperti memperdalam keunikan dan karakteristik produk-produk dalam periode tertentu. Daya penyearar tersebut harus didukung dengan daya pembelajaran dan daya pesona. Pada kedua daya tersebut diperlukan dalam mendukung proses yang dilakukan oleh tim peneliti dengan memetakan produk-produk pada periode tertentu dengan produk-produk dengan periode yang telah mengalami perulangan sekitar tahun 2000an ke atas. Mahasiswa yang jadi memahami proses perubahan dan pembaharuan terhadap kedua produk tersebut dengan memahami karakteristik visual.

Bagan. 2 Sistem Pemetaan Karakteristik Visual Gaya Desain Melalui Eksplorasi Produk Dalam Keterkaitan Tiga Mata Kuliah (sumber: dokumen tim peneliti)



Dalam kurikulum desain produk di FDIK UEU ini, mata kuliah Sejarah Desain Industri berada di tingkat pertama pada semester satu, sedangkan mata kuliah Digital Desain dan Estetika ditempatkan pada tingkat kedua pada semester tiga. Jika mengacu Pengelompokan Jenjang Pendidikan Sarjana Desain. Kedua tingkatan tersebut masuk dalam dasar desain dan dasar profesi. Pada dasar desain ini bertujuan membentuk keyakinan dalam menghasilkan kebaruan berkarya, dan dasar profesi ini bertujuan membentuk pengalaman menghasilkan karya desain. Kedua tingkatan ini penting dalam fondasi pembentukan sarjana desain khususnya desain produk. Mata kuliah Sejarah Desain Industri ditempatkan di tingkat pertama dengan tujuan dapat membentuk mahasiswa desain produk dalam mengetahui kebaruan produk pada periode era sehingga dapat digunakan dalam proses perancangan. Agar pengelompokan ini dapat terwujud dalam proses perkuliahan dan sebagai pengaplikasian dalam kurikulum, maka dipilih sistem pemetaan visual dengan pengulangan tugas agar mahasiswa dapat memiliki pengalaman yang dapat digunakan dalam menghasilkan karya desain. Pengalaman itu berupa pemetaan karakteristik visual terhadap gaya desain dengan mengeksplorasi produk dari segi kajian visual yakni elemen visual, prinsip visual dan karakteristik visual tersebut.

KESIMPULAN

Untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian ini terhadap latar belakang penelitian ini dibantu dengan adanya pendekatan fenomenologi melalui riset sejarah, eksperimental, dan *partisipatory* yang didukung metode eksplorasi produk. Metode eksplorasi produk telah dilakukan saat mata kuliah sejarah desain industri, digital desain dan juga estetika (mata kuliah yang diampuh oleh tim peneliti dalam pelaksanaan perkuliahan). Untuk menghindari kebosanan dalam pemberian materi dalam perkuliahan dan juga memahami kondisi perkuliahan pasca pandemik ini, tim peneliti menggunakan sistem pemetaan visual dalam perkuliahan tatap muka maupun online untuk mempermudah mahasiswa dalam memahami informasi sosial masyarakat dan lahirnya produk-produk dalam periode tertentu. Salah satunya dengan memasukkan memetakan visual kebutuhan manusia seperti pakaian, furniture dan transportasi dalam periode-periode sejarah desain industri. Dalam memetakan ini pun, mahasiswa sebagai bagian dalam *partisipatory* juga diajak untuk melakukan kajian visual produk dari prinsip dan elemen desain agar memiliki pengalaman memahami visual produk per periode atau era. Agar tidak memutuskan benang merah keterkaitan dalam tiap mata kuliah, maka dalam materi mata kuliah digital desain, mahasiswa desain produk FDIK UEU diberikan tugas untuk menterjemahkan sifat karakter melalui proses asistensi dan juga memilih dua karakter agar dijadikan landasan dalam perancangan olah motif, dengan tujuan akhir adalah olah motif yang terpilih dapat diterapkan dalam produk yang memiliki nilai jual. Sementara di mata kuliah estetika, mahasiswa menggunakan daya pesona, daya pembelajaran maupun daya penyadar dalam melakukan proses eksplorasi produk dalam periode tertentu sebagai bagian dalam membentuk pengalaman memahami karakteristik visual sebuah produk dalam gaya desain tertentu. Pemetaan tersebut dilakukan dalam rangka memenuhi tujuan tingkatan pertama dan kedua yakni membentuk keyakinan menghasilkan kebaruan dalam berkarya sehingga dapat membentuk pengalaman dalam melakukan dan memutuskan proses perancangan produk.

Meski demikian, penelitian ini memiliki batasan karena hanya melibatkan produk-produk yang ditinjau oleh para mahasiswa secara dua dimensi atau melalui visual foto atau gambar saja. Hal ini sudah pasti menjadi batasan dalam penelitian ini yang dapat dijadikan sebuah saran untuk penelitian kedepannya. Sarannya adalah melakukan penerapan eksplorasi produk secara langsung dengan mengunjungi pameran atau museum yang memiliki artefak maupun produk secara nyata atau tiga dimensi. Tujuannya agar mahasiswa dapat merasakan secara langsung pendekatan fenomenologi terhadap objek yang diamati dan dapat ditinjau serta dieksplorasi lebih dekat dan langsung. Berbeda dengan

yang dieksplorasi secara dua dimensi saja mengingat objek penelitian ini adalah mahasiswa di tingkat satu dan tingkat dua yang masih belum memiliki pengalaman banyak mengenai pengetahuan produk. Dengan kondisi ini diharapkan dapat menjadi saran bagi penelitian kedepannya agar mereka dapat memahami karakteristik visual produk secara langsung, dan dapat dijadikan pengetahuan dalam merancang sebuah produk untuk kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] "Josephine de Beauharnais .webarchive."
- [2] "Athéna.webarchive."
- [3] S. L. Siegfried, "Fashion and the Reinvention of Court Costume in Portrayals of Josephine de Beauharnais (1794-1809)," *Apparence(s)*, no. 6, Aug. 2015, doi: 10.4000/apparences.1329.
- [4] D. Kusumawati, "Mode Pakaian Remaja Laki-Laki Di Surabaya Tahun 1950-2000".
- [5] C.-S. Chan, "Development of Studies in Style," in *Style and Creativity in Design*, vol. 17, Cham: Springer International Publishing, 2015, pp. 81–105. doi: 10.1007/978-3-319-14017-9_3.
- [6] M. Krugh, "Joy in Labour: The Politicization of Craft from the Arts and Crafts Movement to Etsy," *Can. Rev. Am. Stud.*, vol. 44, no. 2, pp. 281–301, Jan. 2014, doi: 10.3138/CRAS.2014.S06.
- [7] L. Parry, *William Morris textiles*. London: Weidenfeld and Nicolson, 1983.
- [8] W. W U and A. BREZING, "BAUHAUS AND MING-STYLE – A COMPARATIVE STUDY TO CONTRIBUTE TO THE UNDERSTANDING OF CULTURAL IMPACT ON PRODUCT DESIGN," *Int. Conf. Eng. Prod. Des. Educ.*, 2012.
- [9] C. R. Lucius, A. Fuad, and Nuryadi, "Tinjauan Kurikulum Pendidikan Seni dan Desain di Staatliches Bauhaus Pada Tahun 1919-1933," *Cakrawala - J. Hum.*, vol. 19, no. 2, pp. 165–171.
- [10] Putri Anggraeni Widyastuti and Huddiansyah, "RELEVANSI MATA KULIAH SEJARAH DESAIN INDUSTRI TERHADAP PROSES KREATIF DUNIA INDUSTRI PRODUK," *GESTALT*, vol. 2, no. 2, Nov. 2020.
- [11] R. M. P. Kusumo, "Studi Perbandingan Perkembangan Kreativitas Mahasiswa Lulusan SMK dan SMU (Studi Kasus di Prodi Desain Produk ISI Yogyakarta)," vol. 01.
- [12] Andry Masri, Y Martinus Pasaribu, Achmad Syarief, Adhi Nugraha, Ellya Zulaikha, and Mochamad Junaidi Hidayat Rahmawan Dwi Prasetya, Eds., *DESAIN yang BAIK LEVEL 6 KKNi INDONESIA Kriteria Good Design Tingkat Sarjana*. Bandung: Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia (ADPII), 2021.
- [13] N. L. G. Hadriani and I. P. Suardipa, "Pendekatan Andragogi dalam Self-actualization Pendidikan Mahasiswa," *Pros. Semin. Nas. Pascasarj.*, pp. 9–18, 2021.
- [14] A. M. F. Utomo, "Metode Eksplorasi Limbah Kayu di Industri Pala Nusantara Melalui Kombinasi Dengan Material Kulit Perkamen," vol. 05.
- [15] C.-S. Chan, "Style Approached from the Design Process," in *Style and Creativity in Design*, vol. 17, Cham: Springer International Publishing, 2015, pp. 157–195. doi: 10.1007/978-3-319-14017-9_5.
- [16] F. B. Dharma, "MAJALAH DINDING DAN KREATIVITAS MAHASISWA".