

INSPIRASI SEJARAH DALAM DESAIN PRODUK DENGAN METODE *DESIGN FORMAT ANALYSIS*: STUDI KASUS PERANCANGAN KOLEKSI FURNITUR DENGAN INSPIRASI GAYA DESAIN MEMPHIS DARI ERA POSTMODERNISME

HISTORY AS INSPIRATION IN PRODUCT DESIGN WITH DESIGN FORMAT ANALYSIS METHOD: STUDY CASE ON FURNITURE DESIGN COLLECTION WITH MEMPHIS DESIGN STYLE FROM POSTMODERNIS M ERA AS AN INSPIRATION

**Devanny Gumulya¹, Cathleen Eiliana²,
Karen Hartanto³**

**^{1,2,3}Program Studi Desain Produk, Universitas Pelita Harapan
devanny.gumulya@uph.edu**

Abstrak : Sejarah telah menjadi sumber inspirasi yang tak ada habisnya bagi para desainer. Pendekatan ini telah digunakan oleh perancang busana terkenal dan desainer produk dalam membuat karya desain yang ikonik. Makalah ini membahas bagaimana mendapatkan ide dari gaya desain bersejarah yang diaplikasikan dalam konteks perancangan desain furnitur. Gaya desain bersejarah yang dibahas dalam makalah ini adalah Memphis Design, gaya desain yang muncul antara tahun 1980 dan 1988, ditandai dengan warna yang mencolok, pendekatan yang menyenangkan dalam bentuk dan fungsi, dan kecenderungan untuk menggunakan bahan material yang beragam. Metode digunakan dalam penelitian ini adalah *design format analysis* (DFA). Temuan penelitian adalah beberapa rekomendasi tentang cara mendesain produk dengan menggunakan metode DFA yang mengambil sejarah sebagai inspirasi. Untuk menarik inspirasi dari sejarah, pertama desainer harus memiliki akumulasi pengetahuan yang baik tentang bentuk, konten, dan konteks dari gaya desain bersejarah; kedua desainer harus dapat menentukan elemen desain secara spesifik; dan ketiga desainer harus mengintegrasikan pengetahuan dari masa lalu dan masa sekarang ke dalam desain. Dengan metode DFA, penelitian ini menghasilkan enam ide untuk desain furnitur. Keunikan mendesain dengan metode DFA dari metode lain adalah desainer produk dapat dengan cepat membuat rancangan beberapa desain dengan elemen - elemen desain yang koheren.

Kata kunci : sejarah desain, desain furnitur, analisa format desain

Abstract : History has been a great source of endless ideas for designers to draw inspiration from. This approach has been used by well-known fashion designers and product designers to create iconic designs. The paper discusses how to get ideas for historic design styles when designing furniture. The historic design style discussed in this paper is Memphis Design, a design style that emerged between 1980 and 1988, was characterized by loud, brash color, a playful approach to form and function, and a tendency to employ a diverse palette of materials. The design format analysis method is used in the study. The research findings are several recommendations on how to use the DFA method to draw history as inspiration. To draw inspiration from history, first designers should have a solid accumulation knowledge of the form, content, and context of the historic design style; second designers should be able to specify the design elements in specific; and third designers should integrate past and modern knowledge into the designs. With the DFA method, the study was able to generate six ideas for furniture design throughout the process. The DFA method differs from other design methods, because it allows product designers to quickly draft several designs with consistent design elements.

Keywords : history of design, furniture design, design format analysis

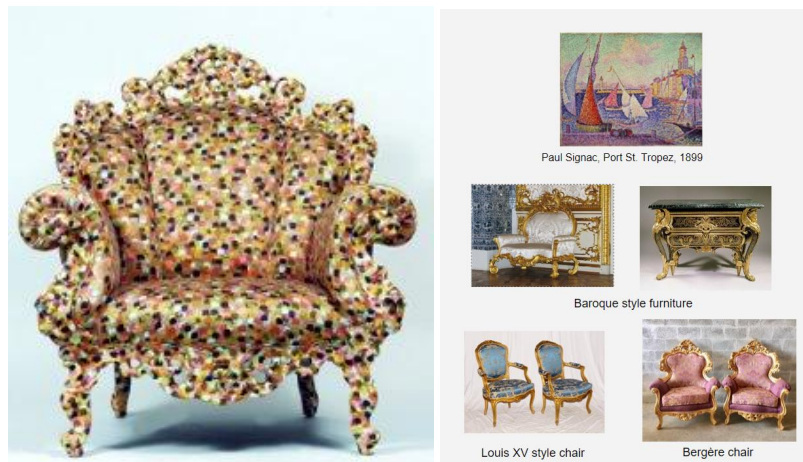
1. PENDAHULUAN

Sejarah merupakan salah satu sumber inspirasi terbesar dari para desainer ternama. Salah satu desainer produk ternama yang terinspirasi sejarah adalah Philip Stark. Ia merancang kursi plastik "Ghost Chair" di tahun 2002 yang terinspirasi dari kursi raja Perancis Louis XVI, furnitur ikonik di era 1760 – 1770 (lihat gambar 1).



Gambar 1. Kursi Ghost Chair Philip Stark (kiri) dan Kursi Raja Louis XVI (kanan)

Selain Philip Stark, desainer ternama lainnya yang menggunakan sejarah sebagai inspirasi desain yang inovatif adalah Alessandro Mendini. Pada gambar 2 dapat dilihat pada karya furniturnya kursi Proust tahun 2003, dapat dilihat bahwa ia mengadopsi beberapa elemen dari kursi – kursi di era Baroque (abad ke 17 – 18), Rococo (abad ke-18), serta lukisan pointilism (era 1886 – 1905) dan mengaplikasikannya dalam kursinya. Untuk menambahkan sentuhan masa kini, Alessandro memperkenalkan kombinasi warna dan pola baru pada desain kursinya.



Gambar 2. Kursi Proust (kiri) dan Inspirasinya (kanan)

Dari pembahasan desain – desain ikonik yang terinspirasi sejarah dapat dilihat bahwa perancangan desain terinspirasi sejarah terbukti menjadi suatu pendekatan dalam desain yang menarik, desainer tidak sepenuhnya membuat ulang karya – karya sejarah tapi menambahkan elemen – elemen baru dengan mengganti material, mengubah proporsi, memperkenalkan warna serta pola baru. Elaborasi elemen – elemen desain menjadi penting seperti dinyatakan oleh Tsaqif & Maulina Hanafiah (2020) bahwa keseimbangan elemen- elemen desain sangat penting dan pemilihan elemen desain didasarkan pada pertimbangan bagaimana efek elemen – elemen desain pada pengguna dan derajat relevansinya dengan aktivitas pengguna. Efek

elemen desain pada pengguna dapat bersifat emosional dan fungsional (Ramadhany & Laksitarini, 2021). Pandangan pentingnya pengaturan elemen desain untuk menghasilkan karya desain yang bersifat emosional dan fungsional juga ditekankan oleh Nurrachman (2018) yang menyatakan bahwa karya desain dirancang untuk tujuan fungsional dan estetis, dan elemen desain dirancang untuk merealisasikan tujuan – tujuan tersebut.

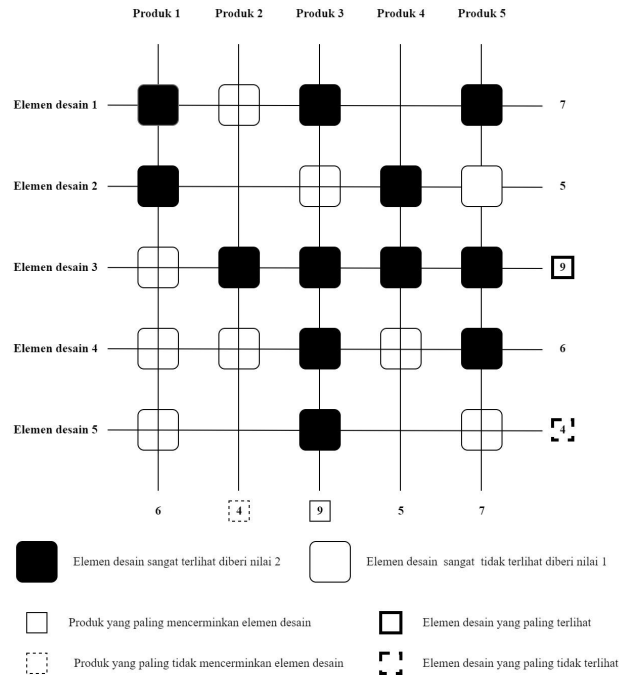
Desain terinspirasi sejarah menarik untuk dibahas karena dengan mempelajari objek bersejarah, desainer dapat meningkatkan kemampuan untuk mengamati serta kemampuan berpikir desainer, yang akhirnya memperkaya kosakata elemen – elemen desain desainer (Gumulya & Halim, 2021; Gumulya & Wijaya, 2022). Melihat baiknya peranan sejarah sebagai inspirasi bagi para desainer, maka hal ini menjadi salah satu pembahasan mata kuliah Sejarah di Program Studi Desain Produk Universitas Pelita Harapan. Capaian pembelajaran MK ini adalah mahasiswa mampu mentranslasikan gaya desain bersejarah pada perancangan desain produk, dalam kasus ini adalah desain furnitur. Salah satu metode yang diajarkan di MK ini adalah *design format analysis*. Gaya desain yang menjadi inspirasi dalam proses desain adalah gaya memphis yang muncul di tahun 1980 dan berakhir di tahun 1988. Memphis adalah kelompok desainer serta arsitek yang didirikan oleh Ettore Sottsass. Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk membahas penerapan metode DFA pada proses desain produk yang terinspirasi sejarah dengan studi kasus perancangan desain furnitur.

Metode DFA sebelumnya digunakan oleh Karjalainen (2007) untuk menganalisa karakteristik visual dari portfolio produk suatu brand. Untuk itu hipotesa dari penelitian ini adalah metode ini dapat digunakan untuk merancang koleksi produk dengan karakteristik elemen desain yang koheren. Kebaruan dari penelitian ini adalah mengembangkan metode DFA yang sebelumnya adalah metode untuk menganalisa elemen – elemen desain dari rangkaian portfolio produk menjadi metode untuk merancang elemen – elemen desain agar menghasilkan rangkaian portfolio produk yang koheren.

1.1 *Design Format Analysis (DFA)*

DFA adalah model yang dikembangkan oleh Warell (2001). Metode DFA menganalisa munculnya elemen – elemen desain secara konsisten pada beberapa produk. Metode ini bermanfaat untuk menelaah elemen desain yang memberikan pengenalan produk secara visual. DFA dapat digunakan untuk menganalisa produk yang sudah ada, apakah sudah mencerminkan karakter brand atau untuk membangun lini portfolio desain produk yang koheren untuk memberikan pengenalan visual yang kuat. Pada proses DFA, beberapa elemen desain dipilih berdasarkan yang paling dapat memberikan pengenalan visual baik secara subjektif dari perspektif desainer ataupun secara objektif dari perspektif konsumen.

Gambar 2 adalah matrik DFA di bagian baris adalah elemen desain seperti bentuk, wujud, warna, material, tekstur, pola, serta detail penciri. Elemen desain dapat disesuaikan dengan tampilan produk. Pada bagian kolom adalah produk – produk. Produk dengan elemen desain yang sangat terlihat diberi nilai 2 dan yang kurang terlihat dinilai 1. Baris di jumlah didapatkan elemen desain yang paling terlihat dan tidak terlihat. Kolom dijumlah didapatkan produk yang paling mencerminkan elemen desain dan yang tidak mencerminkan elemen desain. Dengan melakukan DFA, desainer dapat mengatur lini portffolio produk dengan baik, agar produk di katagori yang sama tidak memiliki tampilan yang sangat mirip.



Gambar 3. Design Format Analysis

Karjalainen & Snelders (2010) menyatakan DFA merupakan metode dengan pendekatan kualitatif dan dapat diadaptasikan pada berbagai konteks secara fleksibel. Hasil analisis DFA dapat menjadi bias untuk itu penetapan elemen desain harus diskusikan bersama antara beberapa pihak jangan hanya dari satu perspektif, walau hasil DFA dapat menjadi bias namun DFA dapat memfasilitasi komunikasi desainer dengan pihak – pihak lainnya seperti bagian marketing atau produksi.

Karjalainen (2007) menganjurkan DFA digunakan sebagai metode pembelajaran bagi mahasiswa desain, dengan metode ini mahasiswa dapat mengidentifikasi elemen – elemen desain yang mudah dikenali dari suatu produk. Selain itu DFA dapat digunakan untuk melihat riwayat desain produk dari suatu brand, sehingga ketika desainer diminta mengembangkan desain dapat diketahui karakter desain yang menjadi penciri perusahaan yang tidak dimiliki perusahaan lainnya.

Selanjutnya paper akan membahas gaya desain yang menjadi inspirasi, karakter dan karya – karya desain bersejarah yang mencerminkan gaya desain Memphis.

1.2 Gaya Desain Memphis

Gaya desain yang menjadi inspirasi perancangan furniture adalah gaya desain Memphis yang ada di era Postmodernisme. Gaya desain postmodernisme menolak konsep “good form” dan “form follows function” yang sangat di agungkan pada era modernisme (Hauffe, 1996). Doktrin modernisme bukan lagi menjadi tujuan utama dari para desainer postmodernisme (Miller, 2006). Mereka lebih fokus ke “emotional connection” antara objek dan pengguna. Desainer bereksperimen dengan karya yang jenaka, menyeleneh dan penuh warna. Muncul juga gerakan “pluralism of taste”, dimana orang memiliki style yang berbeda-beda (Hauffe, 1996).

Salah satu kelompok yang sangat influensial pada era postmodernisme adalah Kelompok Memphis yang berdiri dari tahun 1980 hingga 1988. Kelompok Memphis ini adalah pecahan dari kelompok Studio Alchimia pada tahun 1981. Tokoh – tokoh yang bergabung dengan kelompok Memphis adalah Ettore Sottsass, Andrea Branzi, Michele de Lucchi, dan yang lainnya. Karakter desain dari Memphis adalah warna mencolok, dengan pola ornamen yang khas, permainan bentuk dan fungsi dan menggunakan beberapa kombinasi material (Miller, 2006).

1.3 Faktor politik, ekonomi, sosial dan teknologi yang mempengaruhi pemikiran dan karakter visual gaya desain

Faktor politik, ekonomi, sosial, dan teknologi jelas memiliki peran yang besar dalam mempengaruhi pemikiran dan karakter visual gaya desain pada masa Postmodernisme. Faktor politik sangat berpengaruh kepada pemikiran dan cara pandang desainer pada era Postmodernisme. Pada tahun 1980an, awal munculnya gerakan postmodernisme, masyarakat masih sangat merasakan dampak dari Perang Dunia 2, sehingga banyak sekali karya pada zaman Postmodernisme yang menentang kekerasan atau apapun yang berhubungan dengan perang. Mereka lebih memilih menggunakan humor dan ironi pada karya mereka. (Miller, 2006)

Secara ekonomi, negara-negara Eropa masih harus menanggung konsekuensi dari Perang Dunia 2, dimana mereka terlilit dengan hutang dan membutuhkan dana untuk membangun ulang kerusakan yang diakibatkan oleh perang tersebut. Terjadi juga inflasi tinggi dan pengangguran yang tinggi, kedua hal ini menunjukkan betapa buruknya kondisi ekonomi beberapa negara Eropa pada masa itu (Miller, 2006). Pada tahun 1973 terjadi krisis minyak, sehingga harga minyak naik sangat tinggi, dan bensin pun dijatah. Hal ini menyebabkan semua orang melihat jalan buntu kepada perkembangan modernisme yang membutuhkan teknologi (Miller, 2005). Maka munculah pemikiran postmodernisme yang menolak konsep modernisme.

Ketika melihat dari faktor sosial, pada era Postmodernisme muncul sebuah gerakan yaitu, pluralism of taste, yang dipengaruhi oleh radical design movement pada tahun 1960. Pluralism of taste adalah dimana adanya broad spectrum of taste, yang berarti, setiap segmen dalam lapisan masyarakat memiliki taste dan style masing-masing, dan setiap lapisan tidak lagi memiliki taste yang sama, namun berbeda-beda. Akibat dari gerakan ini adalah hilangnya perbedaan divisi antara kelas sosial ekonomi, low class dan high class. Teori tersebut secara tidak langsung mempengaruhi karakter visual era Postmodernisme yang banyak menggunakan mix material dengan mencampurkan atau menyatukan bahan yang mahal dengan bahan yang murah. (Hauffe,1998)

Ekonomi dunia mulai membaik pada tahun 1980 dan perkembangan teknologi mulai lagi. Beberapa orang mempergunakan perkembangan teknologi dengan baik contohnya seperti Kelompok Memphis. Namun beberapa orang tetap menolak teknologi karena ingin menolak doktrin modernisme seperti Kelompok Studio Alchimia. Dengan adanya perkembangan teknologi yang membaik, perkembangan seperti high tech, miniturization, dan computer and design pun ikut berkembang. Contoh karya seperti walkman by sony mulai bermunculan.

Selain itu faktor lain yang mempengaruhi pemikiran dan juga karakter visual di era Postmodernisme. Di era Postmodernisme juga sudah banyak yang mengenal tentang marketing dan sosiologi. Kelompok Memphis sangat memperdulikan hubungan antara produk yang mereka rancang dengan penggunaanya karena ini mereka menggunakan teknik marketing dan juga sosiologi di dalam perancangannya agar consumer dapat memiliki hubungan sensual

dengan produk tersebut. Teknologi juga berkembang dengan sangat pesat pada era Postmodernisme dan mass production juga mulai dikenal. Kelompok Memphis sangat mendukung perkembangan industri tersebut dan menghasilkan karya-karya yang dapat diproduksi secara massal, berbeda dari Studio Alchimia.

1.4 Pemikiran gaya desain

Desainer era Postmodernisme menolak konsep good form dan form follow function yang dipakai pada era Modernisme. Mereka menggunakan gerakan postmodernisme ini sebagai bukti kebebasan berkarya dari doktrin functionalism dan good form yang tadinya sangat diagungkan pada era modernisme. Dengan menolak doktrin tersebut, desainer bebas berkarya tanpa harus memikirkan utilitas karya tersebut sehingga kreativitas mereka pun dikeluarkan secara maksimal. Hal ini menyebabkan munculnya kesadaran kurangnya koneksi emosional antar user dan objek dalam fungsionalisme, sehingga kelompok Memphis fokus membangun koneksi antar pengguna dan karya. Kelompok Memphis memiliki karakter yang ditandai dengan penggunaan warna yang berani dan pendekatan fungsi dan juga bentuk yang menyenangkan (Miller, 2006). Memphis juga menggunakan material-material yang sangat luas sehingga produk-produk yang dikeluarkan oleh Memphis terlihat sangat ambisius dan istimewa (Miller, 2006).

1.5 Karakter visual gaya desain

Postmodernisme memiliki beberapa karakter visual yang cukup khas. Aulia et al. (2020) menyatakan bahwa suatu gaya desain memiliki simbol – simbol khusus yang merepresentasikan kemajuan teknologi, material, preferensi estetika, serta pemikiran dari suatu era. Pandangan ini juga diperkuat oleh Tanzil et al. (2021) yang menyatakan bahwa gaya produk dipengaruhi oleh perubahan gaya hidup manusia.

Beberapa contoh karakter visual gaya desain yang merepresentasikan kemajuan teknologi, material, preferensi estetika, serta pemikiran dari era Postmodernisme khususnya dalam kelompok Memphis adalah penggunaan unsur humor dan ironi pada karya zaman itu. Desainer juga menggunakan pola warna-warni, dan penggabungan material warna yang kontras. Contohnya mereka akan menggabungkan material mahal dengan yang murah/kitsch, atau minimalis dengan penuh ornamen. Pola geometris digunakan untuk memberikan efek mencolok, khususnya dalam desain furnitur, tekstil, dan keramik. Garis geometris yang digunakan merupakan garis geometris struktural atau dekoratif yang merupakan interpretasi ulang dari genre gaya populer seperti art deco, atau pattern Aztec (totem).



Gambar 4. Pattern Aztec , Kristall table designed by Michele De Lucchi
[Sumber: wright20.com]

Memphis juga memiliki pattern yang khas, yaitu “bacterio”. Ide-ide untuk homedecor Memphis juga berasal dari hal-hal yang ada di dalam kehidupan sehari-hari seperti komik, film, musik punk, dan lain-lain yang sangat terlihat dari sentuhan warna-warna pastel, bentuk-bentuk yang menyenangkan, simbolis, dan juga jenaka yang ada dalam produk-produk mereka (Hauffe,1998).



Gambar 5. Pattern Bacterio , Carlton Shelves designed by Ettore Sottsass
[Sumber: memphis-milano.com]

1.6 Karya Gaya Desain Memphis

Berikut beberapa contoh karya yang merepresentasikan pemikiran-pemikiran yang ada di dalam era Postmodernisme khususnya kelompok Memphis :



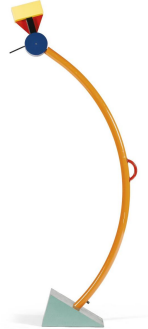
Gambar 6. Kristall table designed by Michele De Lucchi
[Sumber: wright20.com]

Karya ini berjudul Kristall Table yang didesain oleh Michele De Lucchi (desainer dalam kelompok Memphis) pada tahun 1981 di Italia. Material yang digunakan dalam pembuatan meja tersebut adalah plastik, kayu dan metal. Dimensi meja ini adalah W 50 x D 63 x H 65 (cm). Michele De Lucchi menggunakan pola dan warna yang kontras. Selain itu bentuk dari meja ini juga menggambarkan kombinasi dua bentuk geometris yaitu lingkaran dan balok. (Miller, 2006)



Gambar 7. Brazil single-pedestal Desk designed by Peter Shire
[Sumber: wright20.com]

Karya ini berjudul Brazil single-pedestal Desk yang didesain oleh Peter Shire (desainer dalam kelompok Memphis) pada tahun 1981 di Italia. Material yang digunakan dalam pembuatan meja tersebut adalah kayu. Dimensi meja ini adalah W 205 x D 80 x H 72 (cm). Peter Shire menunjukkan elemen asimetri melalui karyanya ini. (Miller, 2006)

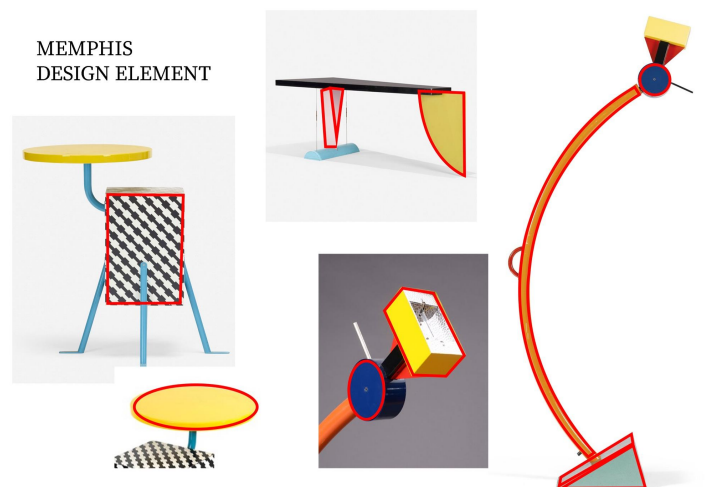


Gambar 8. Treetops Standard Lamp designed by Ettore Sottsass
[Sumber: Pinterest.com]

Karya ini berjudul Treetops Standard Lamp yang didesain oleh Ettore Sottsass (desainer dalam kelompok Memphis) pada tahun 1981 di Italia. Material yang digunakan dalam pembuatan meja tersebut adalah metal. Dimensi meja ini adalah H 195(cm). Ettore Sottsass menunjukkan elemen bentuk geometris seperti segitiga, bulat,dan kotak melalui karyanya ini. (Miller, 2006)

1.7 Analisa elemen desain gaya Memphis

Dari menganalisis elemen desain produk dari Memphis dapat dilihat bahwa gaya pemikiran desainer sangat tercerminkan pada produk tersebut. Dapat dilihat gaya memphis mengajukan bentuk - bentuk yang unik bukan “form follow function”. Selanjutnya juga dapat dilihat kreativitas desainer yang dicerminkan pada produk tersebut. Kreativitas mereka tidak dibataskan dengan doktrin “good form” sehingga bentuk 3D produk mereka pun menjadi unik dan tidak sesuai utilitas. Dari warna pilihan mereka, juga dapat dilihat ekspresi kebebasan mereka dari doktrin modernisme.



Gambar 9. Analisa Elemen Desain Gaya Desain Memphis
[Sumber: data pribadi]

Kristall Table, Michele De Lucchi, Italy, 1981. Analisis desain elemen:

1. Bentuk 2d: Bulat, Kotak
2. Bentuk 3d: Geometris, Kubus, Balok, Tabung
3. Material: Plastik, Kayu, Metal
4. Warna: Kuning, Biru, Putih, Hitam
5. Detail: Pola hitam putih, dan warna kontras

Brazil single-pedestal Desk, Peter Shire, Italy, 1981. Analisis desain elemen:

1. Bentuk 2d: Segitiga, Kotak
2. Bentuk 3d: Geometris, Kubus, Balok
3. Material: Kayu
4. Warna: Pink, Biru, Kuning, Hitam
5. Detail: Asimetris

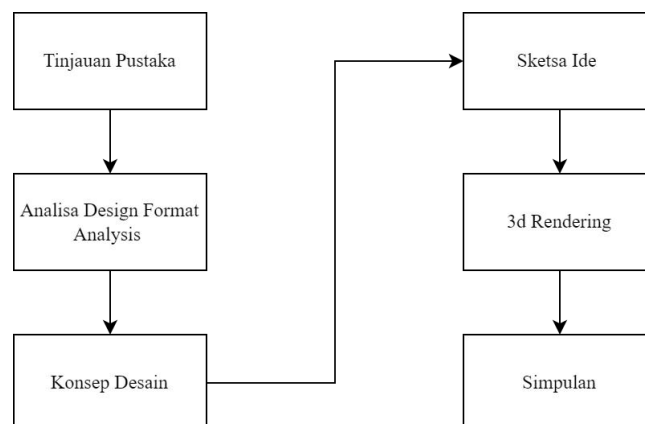
Treetops Standard Lamp, Ettore Sottsass, Italy, 1981. Analisis desain elemen:

1. Bentuk 2d: Segitiga, Kotak, Bulat
2. Bentuk 3d: Geometris, Kubus, Tabung, Prisma Segitiga, Balok
3. Material: Metal
4. Warna: Merah, Oranye, Kuning, Biru, Hijau
5. Detail: Menggunakan bentuk geometris dan warna kontras

Dari rangkaian tinjauan pustaka tentang metode dan gaya desain yang menjadi inspirasi perancangan, maka disusun pertanyaan penelitian yaitu : Bagaimana metode DFA diterapkan dalam perancangan desain produk yang terinspirasi sejarah? Tujuan penelitian adalah menghasilkan pengetahuan baru dari mengkontekstualisasikan metode DFA dalam perancangan desain produk yang terinspirasi sejarah, yang belum pernah ditelusuri oleh penelitian terdahulu.

2. METODE PENELITIAN

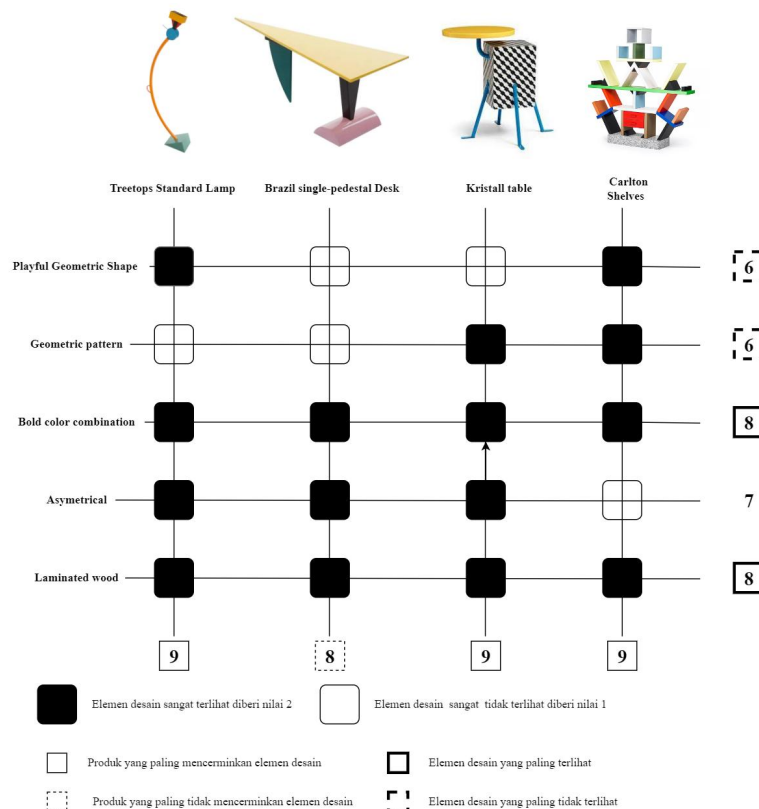
Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan studi eksplorasi “*research through design*” dimana peneliti mencoba mendapatkan pengetahuan baru dari aktivitas mendesain dengan metode DFA. Pada gambar 3 dapat dilihat proses penelitian. Data yang digunakan didapatkan dari tinjauan pustaka terhadap gaya sejarah dan data hasil eksplorasi desain tim penulis.



Gambar 10. Proses Penelitian
[Sumber: data pribadi]

3. HASIL DAN TEMUAN

Sebelum masuk ke proses perancangan dibuat tabel DFA dari gaya memphis. Dari pembahasan diatas maka peneliti merumuskan lima elemen desain inti dari memphis: permainan bentuk geometris, pola geometris, kombinasi warna mencolok, asimetris, dan menggunakan kayu laminasi. Pada Gambar 4 dapat dilihat bahwa produk yang mencerminkan gaya memphis ada 3 yaitu lampu treetops, meja kristall dan rak carlton. Elemen desain terkuat adalah kombinasi warna mencolok dan material laminasi kayu, yang terlemah adalah kombinasi bentuk geometris dan pola geometris.



Gambar 11. Design Format Analysis Gaya Memphis
[Sumber: data pribadi]

Setelah dilakukan analisa DFA peneliti mulai merumuskan elemen – elemen desain kontemporer yang dapat dikombinasikan dengan elemen desain memphis.

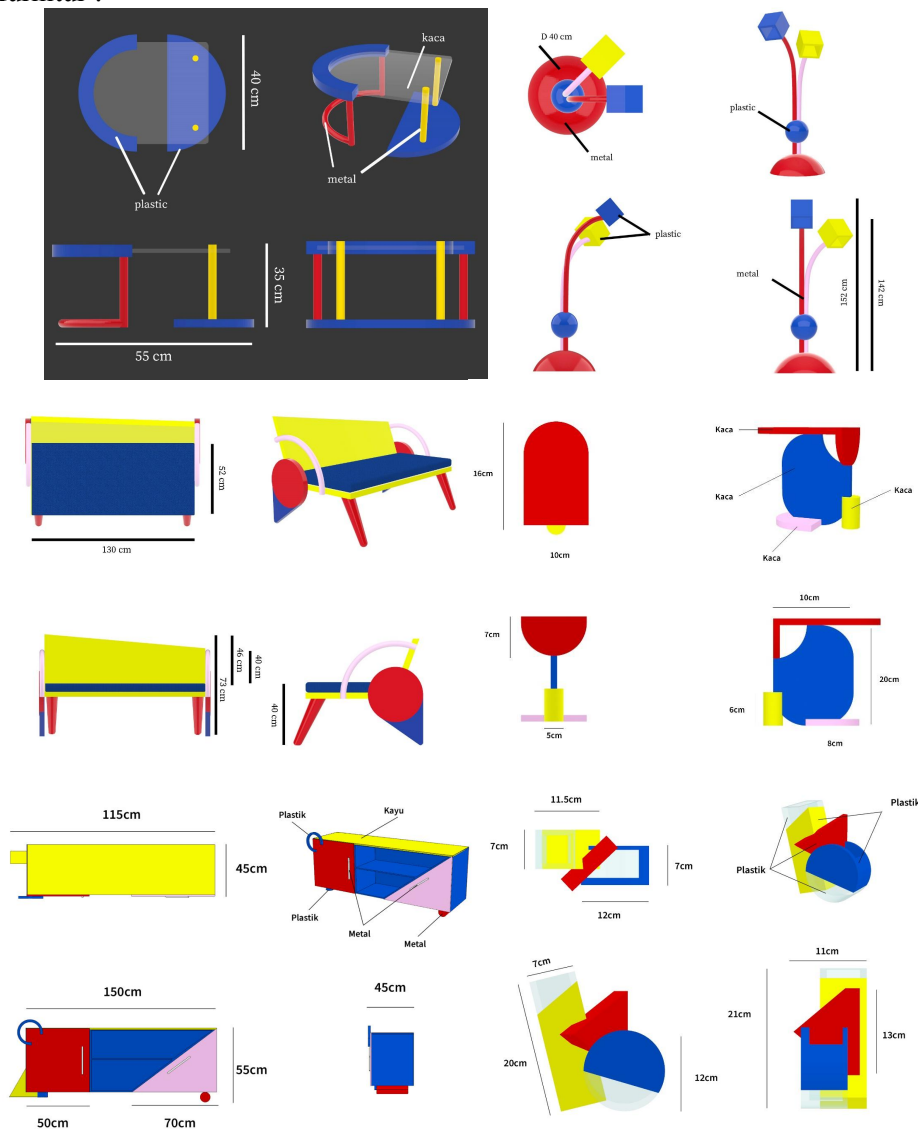
Tabel 1 DFA rancangan koleksi furnitur

<i>DESIGN ELEMENTS</i>		<i>THE PRODUCT</i>					
		<i>Coffee Table</i>	<i>TV Table</i>	<i>Candle Holder</i>	<i>Chair</i>	<i>Vase</i>	<i>Lamp Decor</i>
<i>Shape (2D)</i>	<i>Rounded Geometric</i>	90%	100%	80%	90%	100%	100%
<i>Form (3D)</i>	<i>Playful Geometric shapes</i>	<i>Playful Geometric shapes</i>					

<i>Material</i>	<i>Metal, wood laminate, glass</i>	<i>Metal wood laminate, glass</i>	<i>Wood laminate, metal</i>	<i>Glass</i>	<i>Wood laminate, metal</i>	<i>Wood laminate Plastic</i>	<i>Wood laminate, metal</i>
<i>Proportion</i>	<i>Asimetry, simetry</i>	<i>Symetry</i>	<i>Asimetry, simetry</i>	<i>Symetry</i>	<i>Asimetry, simetry</i>	<i>Asimetry</i>	<i>Mix</i>
<i>Texture</i>	<i>Soft</i>	<i>Soft</i>					
<i>Surface</i>	<i>No texture</i>	<i>No texture</i>					
<i>Color</i>	<i>Bold color combination</i>	<i>Bold color combination</i>					
<i>Signature Detail</i>	<i>Smooth surface</i>	<i>Smooth surface</i>					

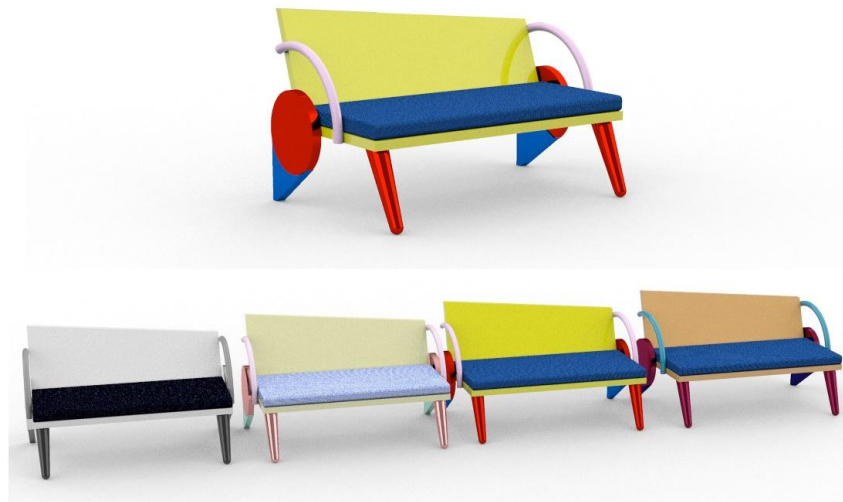
[Sumber: data pribadi]

Berikut adalah sketsa ide dari mengeksplorasi kelima elemen gaya desain memphis dalam desain furnitur :



Gambar 12 (b). Sketsa 3d Desain Furnitur
[Sumber: data pribadi]

Dari Gambar 3, desain diperbaiki lagi agar karakter memphisnya lebih terlihat dan penambahan warna – warna baru yang sesuai dengan kebutuhan interior saat ini.



Gambar 13. 3D Rendering Chair
[Sumber: data pribadi]

Uraian penjelasan untuk desain Kursi sebagai berikut :

- Kursi ini memiliki bentuk dari kombinasi *geometric shapes*, yaitu segitiga, persegi panjang, jajaran genjang, dan lingkaran.
- Ukuran produk ini adalah, L 130 x W 52 x H 73 cm.
- Material yang digunakan dalam produk ini adalah, *laminated wood* dan metal.
- Fungsi dari produk ini adalah, sebagai kursi/*bench* untuk 2 sampai 3 orang. Kursi ini dapat digunakan di ruangan indoor maupun outdoor.
- Keunikan produk ini berdasarkan rancangan tabel DFA adalah kombinasi bentuk geometris asimetri didepan dan belakang tapi simetri di kanan dan kiri. Bila dilihat pada gambar 11, kursi ini masih mencerminkan karakter gaya memphis.



Gambar 14. 3D Rendering Lamp
[Sumber: data pribadi]

Uraian penjelasan untuk desain Lampu sebagai berikut :

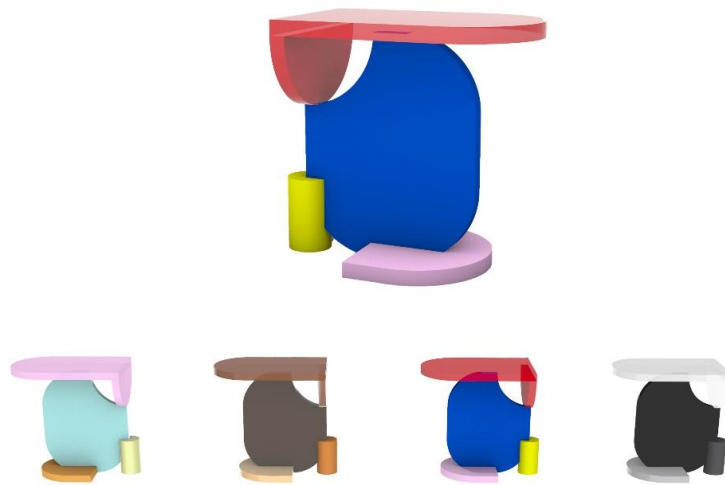
- Lampu ini memiliki bentuk dari kombinasi *geometric shapes*, yaitu bola, kubus, setengah lingkaran dan tube.
- Ukuran produk ini adalah, L 40 x W 40 x H 152 cm.
- Material yang digunakan dalam produk ini adalah, *laminated wood* dan metal.
- Material yang digunakan dalam produk ini adalah metal dan plastik.
- Warna original produk ini yang terinspirasi dari Memphis adalah merah, kuning, dan biru, tetapi dibuat beberapa varian warna sesuai dengan preferensi masyarakat saat ini.
- Fungsi dari produk ini adalah, sebagai pencahayaan dalam ruangan indoor dan juga dekorasi ruangan.
- Keunikan produk ini adalah kombinasi geometrik kubus dan bola.



Gambar 15. 3D Rendering Coffee Table
[Sumber: data pribadi]

Uraian penjelasan untuk desain Coffe Table sebagai berikut :

- Coffee table ini memiliki bentuk dari kombinasi *geometric shapes*, yaitu persegi panjang, silindris, dan setengah lingkaran.
- Ukuran produk ini adalah, L 55x W 40 x H 35 cm.
- Material yang digunakan dalam produk ini adalah, metal, *laminated wood*, kaca.
- Fungsi dari produk ini adalah, sebagai meja tengah di living room untuk menaruh barang-barang seperti majalah, buku, vas bunga, dan lainnya.
- Keunikan dari produk ini adalah kombinasi material *metal, wood laminate, glass*. Material kaca adalah kebaruan yang ingin ditampilkan, sehingga produk tidaklah terkesan berat menyeimbangi produk – produk lainnya yang kombinasi penuh bentuk geometris.



Gambar 16. 3D Rendering Candle Holder
[Sumber: data pribadi]

Uraian penjelasan untuk desain Candle Holder sebagai berikut :

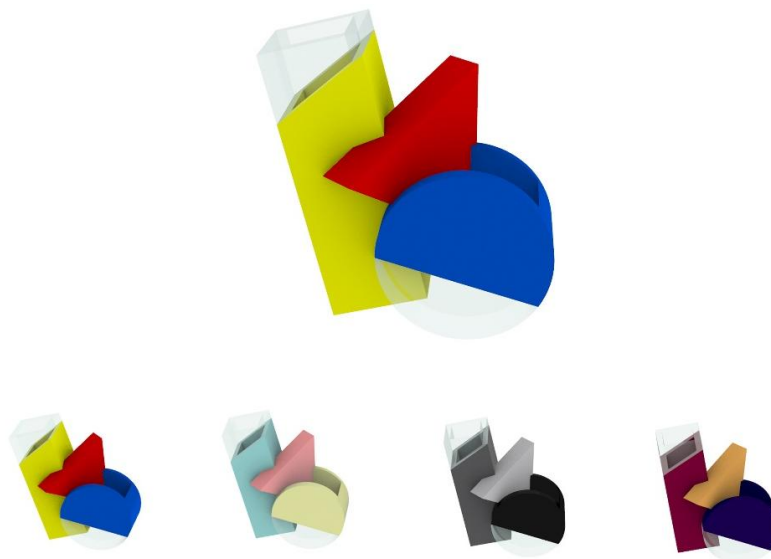
- Tempat lilin ini memiliki bentuk dari kombinasi *geometric shapes*, yaitu silindris, setengah lingkaran, dan persegi panjang. Kombinasi bentuk geometris dirangkai dengan asimetris.
- Material yang digunakan dalam produk ini adalah kaca yang diwarnai. Ukuran tempat lilin ini lebih besar dari tempat lilin biasanya.
- Tempat lilin ini berukuran L 16 x W 10 x H 21. .
- Fungsi dari produk ini adalah, sebagai tempat untuk menaruh lilin dan barang-barang kecil, atau dapat juga digunakan sebagai dekorasi ruangan.
- Keunikan dari produk ini adalah ukuran dari tempat lilin ini lebih besar dari tempat lilin biasanya sehingga, tempat lilin ini dapat menjadi dekorasi ruangan dan tempat menaruh benda kecil seperti kunci. Selain itu, bentuk tempat lilin ini juga unik, tidak seperti bentuk yang biasanya.
-



Gambar 17. 3D Rendering TV Table
[Sumber: data pribadi]

Uraian penjelasan untuk desain TV Table sebagai berikut :

- TV table ini memiliki kombinasi *geometric shapes*, yaitu segitiga, persegi panjang, silinder, dan lingkaran.
- Material yang digunakan dalam produk ini adalah laminated wood, metal, dan kaca.
- Fungsi dari produk ini adalah sebagai tempat menaruh TV dan alat-alat elektronik atau dekorasi dalam ruang keluarga atau sebuah ruangan.
- Keunikan produk ini ada di detail – detail, kaki tv table, ada yang berbentuk segitiga, silindris, pintu lemari berbentuk segitiga siku – siku, pegangan lemari berbentuk setengah lingkaran.



Gambar 18. 3D Rendering Vas
[Sumber: data pribadi]

Uraian penjelasan untuk desain Vas sebagai berikut :

- Vas ini memiliki bentuk dari kombinasi *geometric shapes*, yaitu segitiga, persegi panjang, dan lingkaran.
- Material yang digunakan adalah plastik yang berwarna.
- Vas ini berukuran L 20 x W 11 x H 21 cm.
- Fungsi dari produk ini adalah sebagai wadah tanaman kecil untuk di dalam ruangan.
- Keunikan pertama dari produk ini adalah pengaplikasian *mix material* plastik dan kaca. Kedua, kombinasi bentuk geometris yang asimetris; posisi persegi panjang dan segitiga memiliki kemiringan sehingga tidak simetris namun tetap bisa berdiri dengan seimbang.



Gambar 19. 3D Rendering TV Table dan Candle Holder
[Sumber: data pribadi]



Gambar 20. 3D Rendering Lamp, Vas, Chair
[Sumber: data pribadi]

4. DISKUSI/PEMBAHASAN

Dari rangkaian penelitian menerapkan DFA pada perancangan desain yang terinspirasi sejarah dapat ditemukan beberapa pengetahuan baru sbb:

1. Akumulasi pengetahuan bentuk, konten dan konteks akan gaya desain

Sebelum merumuskan DFA dibutuhkan penguasaan dan pemahaman mendalam tentang gaya desain yang diangkat. Peneliti sebelum merumuskan DFA mendalami definisi, kondisi politik, ekonomi serta sosial di saat gaya memphis muncul (konteks), pemikiran gaya desain (konten) karakteri visual (form) dan karya – karya bersejarah dari gaya desain. Temuan ini sesuai dengan (T. Karjalainen, 2007) yang menyatakan bahwa faktor – faktor historis menjadi bahan pertimbangan dalam DFA.

2. Elemen desain spesifik

Hal penting dalam DFA adalah merumuskan elemen desain secara spesifik serta deskriptif dan jangan terlalu general. Peneliti menulis *playful geometric*, serta *rounded geometric* bukan lah *geometric* secara umum. Semakin spesifik maka elemen desain menjadi semakin unik dan spesial jadi keluar dari bentuk – bentuk produk

secara umum. Dapat dilihat pada desain *candle holder* (lihat Gambar16) yang berhasil keluar dari bentuk – bentuk secara umum. Jadi muncul – muncul inovasi bentuk – bentuk baru. Hasil penelitian mendukung pandangan Rampino (2016) yang menyatakan bahwa dibutuhkan pendekatan baru untuk menghasilkan inovasi dengan bentuk – bentuk baru keluar dari tipologi bentuk produk - produk yang sudah ada.

3. Integrasi pengetahuan saat ini dan masa lampau

Dalam mengembangkan karya desain yang terinspirasi sejarah, penelitian menyarankan agar desainer mengintegrasikan elemen desain dari gaya desain bersejarah dengan elemen desain kontemporer. Dalam konteks penelitian ini menambahkan material baru kaca dan warna – warna pastel untuk menyesuaikan kebutuhan masyarakat saat ini, dimana ukuran interior rumah saat ini semakin kecil penggunaan warna terlalu mencolok akan menyempitkan ruangan. Elemen desain material kaca dan kombinasi warna pastel belum ada gaya desain memphis sebelumnya. Temuan pentingnya integrasi pengetahuan dalam generasi ide sesuai dengan Herrmann et al., (2020) yang juga menekankan pentingnya integrasi pengetahuan untuk memperkaya ide – ide inovasi yang sudah dihasilkan.

4. Modernisasi beberapa elemen desain

Dalam beberapa contoh desain terinspirasi sejarah karya Philip Stark (lihat gambar 1) dan Alessandro Mendini (lihat gambar 2) dapat dilihat bahwa para desainer ini memodernisasi beberapa elemen desain, misalnya elemen material Philip Starck mengganti bahan kursi Louis XVI yang sebelumnya kain menjadi bahan plastik. Lalu ia juga merubah proporsi kursi agar sesuai dengan kebutuhan manusia saat ini. Untuk itu dalam perancangan furnitur ini penulis mengganti beberapa elemen desain, seperti menambahkan material kaca yang sebelumnya belum dipakai di era memphis. Selain material elemen desain yang diubah adalah ukuran memperbesar beberapa ukuran produk untuk memberikan rasa kebaruan. Temuan modernisasi elemen desain sesuai dengan pandangan Gumulya & Halim (2021) dan Janasthi et al. (2022) yang menyatakan bahwa faktor eksperimen bahan, bentuk, teknik adalah hal – hal yang perlu dipertimbangkan dalam desain terinspirasi sejarah. Namun dalam memodernisasi beberapa elemen desain haruslah sama seperti bentuk penciri dari suatu gaya desain janglah sampai dihilangkan (Gumulya, 2020).

5. KESIMPULAN

Penelitian berhasil menjawab pertanyaan penelitian dengan menjabarkan secara detail tahapan proses desain yang menerapkan metode DFA. Peneliti mendukung metode DFA untuk diperkenalkan sebagai salah satu metode perancangan untuk mahasiswa desain, karena dengan proses desain yang terstruktur ide – ide inovatif akan dihasilkan. Adapun penelitian ini memiliki keterbatasan dengan hanya menerapkan metode DFA dalam 1 konteks perancangan, penelitian kedepan dapat membandingkan implementasi DFA dalam konteks perancangan yang terinspirasi hal lainnya diluar sejarah, misalnya inspirasi budaya lokal. Penelitian kedepan juga dapat melihat dari perspektif mahasiswa, untuk melihat keefektifan metode dari sudut pandang mahasiswa.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

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

- Dr. Martin L. Katoppo S.T, M.T. selaku Dekan Fakultas Desain UPH
- Dr.-Ing. Ihan Martoyo, S.T., M.Sc selaku Ketua LPPM UPH
- Artikel ini merupakan bagian dari publikasi penelitian internal UPH dengan no. P-044- SoD/II/2020 dan terdaftar di LPPM UPH.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, A., & Anisa. (2020). Kajian Gaya Arsitektur Art Deco Pada Observatorium Griffith, Los Angeles. *Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia*, 5(2), 142–154.
- Gumulya, D. (2020). Analisa Kualitas Estetis Branded Goods Dengan Teori Design Syntactic Form. *Jurnal Da Moda*, 1(2), 13–21. <https://doi.org/10.35886/damoda.v1i2.70>
- Gumulya, D., & Halim, E. J. L. (2021). Teknik Trencandis Mozaic Art Nouveau Bertemu Dengan Jalak Bali Dengan Metode Atumics Studi Kasus: Perancangan Fesyen Aksesoris Wanita. *Damoda*, 3(1), 15–26.
- Gumulya, D., & Wijaya, C. (2022). *Eksplorasi Material Inspirasi Gaya Art Nouveau Bertemu Dengan Ikon Indonesia Dengan Metode Atumics (Studi Kasus: Perancangan Fesyen Aksesoris Wanita)*. 3(2), 69–79.
- Hauffe, T. (1996). *Design : an illustrated historical overview*.
- Herrmann, T., Roth, D., & Binz, H. (2020). Framework Of An Ambidextrous Process Of Idea Management Supporting The Downstream Product Development Process. *Proceedings of the Design Society: DESIGN Conference*, 1, 587–596. <https://doi.org/10.1017/dsd.2020.10>
- Janasthi, N., Anastasia, W., & Gumulya, D. (2022). Perancangan Brand Concept “ Móta Studio ” Dengan Inspirasi Karya dari Tokoh di Era Mid Century Modern. *Jurnal Desain Indonesia*, 04(2), 17. <https://doi.org/https://doi.org/10.52265/jdi.v4i2.138>
- Karjalainen, T. (2007). It Looks Like a Toyota. *International Journal of Design*, 1(1), 67–81. <http://alljournal.wordpress.com/>
- Karjalainen, T. M., & Snelders, D. (2010). Designing visual recognition for the brand. *Journal of Product Innovation Management*, 27(1), 6–22. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5885.2009.00696.x>
- Miller, J. (2005). *Furniture World Styles from Classical to Contemporary*. Dorling Kindersley.
- Miller, J. (2006). *DECORATIVE ARTS*. A Dorling Kindersley.
- Nurrachman, M. I. (2018). Identifikasi Perbedaan Elemen Desain Pada Mobil Premium Dan Non-Premium Objek Studi : Mobil Toyota. *Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia*, 3(1), 36. <https://doi.org/10.25124/idealog.v3i1.1781>
- Ramadhany, R. P., & Laksitarini, N. (2021). Pengaruh Lingkungan Amusement Park Terhadap Suasana Hati Manusia. *Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia*, 6(2), 150–165.
- Rampino, L. (2016). The Innovation Pyramid: A Categorization of the Innovation Phenomenon in the Product - design. *International Journal of Design*, 5(1), 3–16.
- Tanzil, M. Y., Astrid, Tjandrawibawa, P., Tahalele, Y., & Toreh, F. R. (2021). Studi Kolaborasi Produk Fesyen Ready-To-Wear Akademik Dan Industri Berbasis Metode Design Thinking. *Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia*, 6(2), 135–149.
- Tsaqif, Q., & Maulina Hanafiah, U. I. (2020). Volumetric Color Approach As Application of Visual Color in Space Zoning Concept. *Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia*, 5(1), 67. <https://doi.org/10.25124/idealog.v5i1.4034>
- Warell, A. (2001). Design syntactics: A functional approach to visual product form theory, models, and methods. In *Doktorsavhandlingar vid Chalmers Tekniska Hogskola* (Issue 1784).