



Institut Informatika & Bisnis
DARMAJAYA
Yayasan Alfian Husin



TINJAUAN DESAIN PERTEMUAN KE 1-2

Dosen Pengampu : Rohiman

BAHAN AJAR I

PENDAHULUAN

- ◆ Tinjauan desain adalah ilmu yang mencermati, mengamati dan mengkritisi fenomena desain (karya, falsafah, strategi, sejarah, teori-teori desain metoda desain, nilai estetika, perubahan gaya hidup) maupun hal lain yang menyangkut perancangan baik fisik maupun konseptual
- ◆ Sejak pendidikan desain di Indonesia thn 1971, tinjauan desain menekankan kepada kajian desain Barat. Karena kompleks permasalahan yang dihadapi kajian metodologi desain menjadi ilmu tersendiri, demikian pula dengan sosiologi desain dan sejarah desain moderen juga sejarah desain indonesia

- ◆ Sejak 1998 tinjauan desain mengalami pengkhususan seperti tinjauan desain interior, busana dst
- ◆ Visi lain, pendekatan apresiasi & tafsir/interpreter, konsekwensinya masalah sosial, ekonomi, budaya, teknologi dan psikologis karya.
- ◆ Mengamati desain pada periode berikutnya menjadi pendekatan lintas disiplin, seperti dalam kajian Semiotik, transportasi, Budaya, Bahasa Rupa, antropologi budaya hingga kajian-kajian yang bersifat filosofis

ORIENTASI DAN OBJEK KAJIAN TINJAUAN DESAIN DI INDONESIA



1.1 Beberapa Pengertian Desain dan Perkembangannya

- ◆ Abad 20; desain adalah suatu kreasi seniman untuk memenuhi kebutuhan tertentu dengan cara tertentu (Walter Grofius 1919).
- ◆ Lembaga Bauhaus 1919 di Weimar-Jerman, sebagai pembaharuan kegiatan desain, karena masyarakat Barat gemar menghias benda berlebihan, setelah Art Nouveau dan Art & Craft di Eropa.
- ◆ Muncul gerakan Fungsionalisme dan Rasionalisme sebagai implementasi Positivisme yang digagas Comte menjadi spirit pengembangan desain di awal abad 20. Falsafah *form follow fuction* (Sullivan)

- ◆ *Less is more* (Mies), hujatan Adolf Loos; *ornmen is crime* sikap radikal yg merubah pola pikir masyarakat dari estetis-ornamentik ke modern rasional
- ◆ Pengertian desain rasionalistis puncaknya thn 60-an; desain merupakan pemecahan masalah dengan satu target yang jelas (Acher); temuan unsur yang paling obyektif (Alexander); tindakan dan inisiatif untuk merubah karya manusia (jones)
- ◆ Desain adalah salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui pelbagai bidang pengalaman, keahlian dan pengetahuannya yang emncerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk omposisi, arti, nilai, dan pelbagai tujuan benda buatan manusia (Archer)

- ◆ Muncul radikalisme di Italia, *les is abore* (plesetan dari *less is more* oleh Mies dan Rohe) yang dikemukakan oleh Robert Venturi dan pernyataan Charles Jenck tentang runtuhnya modernisme; merupakan pergeseran pemahaman desain yang lebih menekankan kepada "penandaan" baru dan "pemaknaan" baru disamping penekanan pada lingkungan dan pengutamakan aspek psikologi manusia.

- ◆ Kebudayaan Global dan ekonomi terbuka thn 90-an, demam kompetisi dalam segala sektor termasuk desain; pergeseran pengertian desain terjadi spt; desain adalah sebagai suatu seni yang tumbuh dalam kebudayaan kontemporer (Rachel Cooper); wahana pembantu untuk meaksanakan inovasi pada pelbagai kegiatan industri dan isnis (bruce Nussbaum)
- ◆ Desain: kegiatan yang memberi makna dunia usaha kearah strategi kompetisi (Lou Lenzi); tindakan yang memberi jaminan inovasi produk dimasa depan (Ideo);.

- ◆ Desain di Indonesia; desainer Belanda desain adalah pemecahan masalah dalam kontek teknologi dan estetik; pemecahan masalah yang menyuarakan budaya zamannya (IADI); 80-an John Nimpoen; pemaknaan fakta-fakta nyata menjadi fenomena-fenomena yang subyektif; Solihin Gunawan, terjemahan fisik dari aspek sosial, ekonomi dan tata hidup manusia dan merupakan cermin budaya zamannya; Widagdo, salah satu manifestasi yang berujud dan merupakan produk nilai-nilai untuk kurun waktu tertentu.
- ◆ Pengertian dan persepsi desain selalu berubah sejalan dengan roda peradaban itu sendiri

Terima Kasih

