

## Inovasi Produk Berbasis Karya Desain Bersejarah Menggunakan Metode Scamper

**Elizabeth Grace Setiawan,**

Desain Produk, School of Design, Universitas Pelita Harapan  
[01025220002@student.uph.edu](mailto:01025220002@student.uph.edu)

**Devanny Gumulya**

Desain Produk, School of Design, Universitas Pelita Harapan  
[devanny.gumulya@uph.edu](mailto:devanny.gumulya@uph.edu)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi penerapan metode SCAMPER dalam inovasi produk berbasis karya sejarah. Karya sejarah memiliki nilai budaya dan estetika yang kuat, sehingga dapat menjadi sumber inspirasi yang berharga dalam merancang produk yang unik dan berbeda. Metode SCAMPER digunakan sebagai kerangka kerja untuk mendorong pemikiran kreatif dan melahirkan ide-ide inovatif dalam proses desain produk. Karya sejarah yang diangkat dalam paper ini adalah karya dari William Morris dari era Arts and Crafts Movement yang merupakan sebuah gerakan yang ingin mengembalikan craftsmanship dan penggunaan teknik tradisional di era revolusi industri. William Morris merupakan salah satu desainer yang berpengaruh dalam gerakan ini. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melibatkan analisis dokumentasi literatur sebagai metode pengumpulan data dan riset melalui perancangan Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode SCAMPER dapat secara efektif memicu pemikiran kreatif dan menghasilkan ide-ide inovatif dalam merancang produk berbasis karya sejarah. Langkah-langkah SCAMPER seperti mengganti, menggabungkan, mengadaptasi, dan memodifikasi membantu desainer untuk melihat karya sejarah dari perspektif baru dan mengembangkannya menjadi produk-produk yang menarik dan relevan dengan kebutuhan pasar saat ini.

Kata Kunci: desain produk, sejarah desain produk, metode scamper

*This research aims to investigate the application of the SCAMPER method in historical artifact-based product innovation. Historical artifacts hold strong cultural and aesthetic value, making them a valuable source of inspiration for designing unique and distinctive products. The SCAMPER method is utilized as a framework to stimulate creative thinking and generate innovative ideas in the product design process. The historical artifact explored in this paper is the work of William Morris from the Arts and Crafts Movement era, which was a movement seeking to revive craftsmanship and the use of traditional techniques during the industrial revolution. William Morris was one of the influential designers in this movement. This study adopts a qualitative approach, involving literature documentation analysis as the primary data collection method and research through design. The results of the research indicate that the application of the SCAMPER method effectively stimulates creative thinking and generates innovative ideas in designing historical artifact-based products. SCAMPER steps, such as substituting, combining, adapting, and modifying, assist designers in envisioning historical artifacts from new perspectives and developing them into captivating and market-relevant products. These findings contribute to the development of product design with an innovative approach and reinforce the utilization of historical artifacts as valuable sources of inspiration. The research outcomes can serve as a reference for product designers in developing historical artifact-based products and broaden the understanding of the SCAMPER method as a creative tool in the design process.*

*Keywords: product innovation, product design, historical artifacts, SCAMPER method, creative thinking.*

## 1. PENDAHULUAN

Sejarah dapat menjadi sumber inspirasi bagi desainer produk. Dalam sejarah, kita dapat belajar banyak hal dan mengambil inspirasi untuk merancang produk yang relevan dengan zaman modern. Misalnya, melalui sejarah kita dapat melihat suatu barang dan menganalisis cara kerja produk tersebut. Kemudian, cara kerja tersebut dapat dikembangkan dengan penambahan teknologi yang ada saat ini sehingga menghasilkan produk yang baru dan inovatif. Selain itu, bentuk-bentuk dalam sejarah juga dapat menjadi inspirasi untuk menciptakan produk baru dengan penambahan elemen lain. Dengan memahami sejarah desain, kita dapat lebih memahami mengapa suatu bentuk memiliki fungsi tertentu atau mengapa suatu sistem dapat bergerak seperti yang ada sekarang, serta dapat meramalkan gaya yang tepat untuk masa depan.

Contoh produk yang terinspirasi dari sejarah adalah produk-produk dari Apple. Beberapa produk Apple mencerminkan desain yang terinspirasi dari karya Dieter Rams, dengan tampilan yang minimalis. Contohnya adalah iPod yang terinspirasi dari Braun T3 (lihat gambar 1) dan aplikasi kalkulator di iPhone yang pertama yang terinspirasi dari Braun ET66 (lihat gambar 2).

Dengan memanfaatkan sejarah dalam proses desain, para desainer dapat menciptakan produk-produk yang menggabungkan nilai-nilai masa lalu dengan kebutuhan dan tren masa kini. Hal ini membuktikan bahwa sejarah memiliki potensi yang besar dalam memberikan inspirasi dan arahan bagi perkembangan desain produk di era sekarang.



Gambar 1. Braun T3 dan iPod

[Sumber :  
[http://test.ultralinx.co/wp-content/uploads/2020/03/1\\_t3-ipod-c.png](http://test.ultralinx.co/wp-content/uploads/2020/03/1_t3-ipod-c.png)]



Gambar 2. Braun ET66 dan aplikasi kalkulator di iPhone

[Sumber :  
[http://test.ultralinx.co/wp-content/uploads/2020/03/1\\_iphone-calc-c.png](http://test.ultralinx.co/wp-content/uploads/2020/03/1_iphone-calc-c.png)]

Dalam konteks penulisan jurnal ini, tujuan utama adalah untuk menjelaskan perancangan desain produk yang terinspirasi oleh karya William Morris dalam era Arts and Crafts Movement. Jurnal ini dibuat sebagai bagian dari mata kuliah sejarah desain produk mendorong mahasiswa untuk melihat karya masa lampau sebagai sumber inspirasi dalam menciptakan produk baru yang sesuai dengan perkembangan zaman dan inovatif. Metode SCAMPER digunakan sebagai kerangka kerja dalam pengembangan rancangan desain produk yang terinspirasi dari karya William Morris.

Jurnal ini bertujuan untuk menggali dan menganalisis karya-karya William Morris serta mempelajari prinsip-prinsip desain yang digunakan dalam gerakan Arts and Crafts Movement. Selanjutnya, penelitian ini akan mengaplikasikan metode SCAMPER untuk menghasilkan ide-ide kreatif dan inovatif dalam merancang produk yang terinspirasi oleh karya-karya William Morris. Dengan memadukan keindahan dan nilai-nilai budaya dari masa lalu dengan pemikiran kreatif dan teknologi modern, diharapkan dapat menciptakan desain produk yang unik,

menarik, dan relevan dengan kebutuhan zaman sekarang.

Melalui jurnal ini, diharapkan dapat memberikan wawasan dan inspirasi bagi para mahasiswa dan profesional desain produk dalam menggabungkan warisan sejarah dengan kecanggihan teknologi dan tuntutan pasar saat ini. Dengan mempelajari karya-karya sejarah dan menerapkan metode SCAMPER, diharapkan dapat menghasilkan produk-produk baru yang memberikan kontribusi positif dalam industri desain dan memberikan nilai tambah dalam konteks kebudayaan dan estetika.

### Arts and Crafts Movement

*Arts and Crafts Movement* merupakan sebuah gerakan seni yang membangkitkan craftsmanship dan teknik tradisional, sebagai respon terhadap kondisi manufaktur yang tidak manusiawi di era revolusi industri 1 di Inggris. *Arts and Crafts Movement* dimulai pada tahun 1880 di Inggris dan menyebar hingga ke Amerika. Gerakan *Arts and Crafts Movement* ini menjadi suatu respon dari perkembangan teknologi industrialisasi pada masa itu. Pada tahun 1760-1830, revolusi industri mulai berkembang dan banyak produk yang mulai diproduksi secara massal. Hal tersebut menimbulkan beberapa hal negatif seperti menimbulkan perubahan tingkatan sosial masyarakat yang baru dan para pengrajin yang kehilangan lapangan kerja mereka karena produk yang dijual secara massal memiliki harga yang relatif murah serta dengan kualitas yang buruk. Pada masa ini pembuatan produk secara massal juga dianggap objek “tidak bernyawa” baik untuk pembuat dan juga untuk konsumennya. Banyak yang menolak cara produksi di pabrik karena dengan jam kerja yang sangat lama, gaji yang diberikan tidak begitu banyak, serta banyak pengrajin yang mulai kehilangan pekerjaan mereka karena telah digantikan oleh mesin yang menghasilkan produk yang lebih murah.

*Arts and Crafts Movement* memiliki 3 prinsip yaitu *unity of art*, *finding joy in labor*, dan *design reform*. Prinsip yang pertama adalah *unity of art* dimana dalam gerakan ini kunci utamanya adalah untuk membuat

barang-barang kelas atas tersedia untuk kalangan masyarakat kelas bawah dan untuk menutup celah antara karya kelas atas yang dianggap mewah seperti lukisan dan patung dengan karya pekerja kelas bawah yang dianggap lebih rendah dalam dunia seni. Prinsip kedua adalah *finding joy in labor* dimana prinsip ini berarti bahwa pekerjaan yang biasa saja bisa menjadi hal yang dapat dinikmati dengan menggunakan kreativitas sebagai kunci utama penggerakannya. Dalam gerakan ini juga terlihat ada rasa kebebasan dalam berkarya dan hal itu dicerminkan dari karya yang dibuat seperti tanda yang dibuat dalam *metal works*, bentuk keramik yang unik, dan ruangan arsitektual. Selain itu, gerakan ini bisa dikatakan sebagai penyelamat dari pekerja kerajinan dari pekerjaan menggunakan mesin yang repetitif karena dalam gerakan ini mereka didorong untuk menjadi kreatif dan imajinatif dalam pekerjaan mereka. Prinsip yang terakhir adalah *design reform* dimana salah satu tujuan gerakan ini adalah untuk mengembangkan lagi barang yang setiap hari dikonsumsi/dipakai. Dalam gerakan ini asal-usul material, kesederhanaan, dan kejujuran terhadap material dimasukkan ke dalam desain yang dibuat. Kejujuran pada material ini terlihat dari hasil produk yang terbuat yaitu orang bisa melihat komponen yang ada pada suatu desain itu/bentuk konstruksinya tidak ditutupi oleh dekorasi yang berlebihan.

Walau *Arts and Crafts Movement* ini berkembang di kota, banyak senimannya yang pindah dari perkotaan ke pedesaan untuk tinggal dan bekerja di pedesaan karena mereka anggap hal itu adalah hal yang ideal untuk memiliki kehidupan yang sederhana. Gerakan yang tumbuh di pedesaan ini membangkitkan kembali kerajinan tradisional serta membuka lapangan pekerjaan untuk orang-orang di pedesaan. Hal ini membuat kemajuan ekonomi di daerah pedesaan karena gerakan ini relative lebih tahan lama di pedesaan daripada perkotaan. Selain itu, komunitas ini terbuka untuk semua orang, termasuk orang yang bukan profesional, karena dari gerakan ini ingin mendorong pemula dan juga murid-murid untuk

melibatkan diri mereka dalam organisasi seperti Home Arts and Industries Association. Dari hal tersebut, baik pria maupun wanita bisa ikut terlibat secara aktif dalam mengembangkan bentuk baru dari desain.

### Biografi William Morris

William Morris (lahir pada 24 Maret 1834 di Walthamstow dan meninggal pada 3 Oktober 1896 di Hammersmith) merupakan seorang desainer, pengrajin, penyair, dan seorang aktivis yang mencetuskan gerakan *Arts and Crafts Movement*. Semasa kecilnya, Morris tinggal di dekat hutan Epping di Essex. Tempat ini dikelilingi oleh hutan dengan bangunan arsitektur era *Medieval*. Semasa kecilnya Morris sering menghabiskan waktunya untuk membaca buku, mengikuti minatnya, dan berkeliling untuk melihat pemandangan di sekitaran sekolahnya termasuk gereja *Medieval* dan monumen Neolithic. Di umurnya yang ke 14, Morris mengungkapkan minatnya pada bidang arsitektur.

William Morris menjadi salah satu pencetus gerakan *Arts and Crafts Movement*. Ia terinspirasi oleh John Ruskin yang menyatakan melalui karyanya bahwa ada sebuah hubungan antara kesehatan sosial masyarakat dan dengan cara produk itu diproduksi. Ruskin juga berargumen bahwa memisahkan cara mendesain dengan cara membuat sama-sama merusak secara sosial maupun estetika. Karena kesadaran Morris akan pembagian kelas sosial dalam masa revolusi industri, Morris mulai mencari jalan alternatifnya yaitu dengan membawakan *Arts and Crafts Movement*. Karena melihat hasil produk pada era revolusi industri, Morris memiliki keinginan untuk membuat produk yang memiliki kualitas tinggi dengan cara teknik tradisional tetapi juga masih bisa dijangkau untuk kelas menengah ke bawah.

Morris mulai bereksperimen dengan berbagai macam teknik kerajinan dan desain interior dan arsitektur. Morris terus terlibat dalam segala prosesnya dari mendesain hingga proses pembuatannya. Pada 1861, Morris mulai membuat furniture dan objek dekorasi secara komersial dengan memasukkan esensi *Medieval* dalam

karyanya. Motif yang ia buat sebagian besar terinspirasi dari flora dan fauna, serta produk yang ia buat terinspirasi dari tradisi domestik pedesaan Inggris. Beberapa karyanya juga sengaja dibiarkan tidak selesai agar dapat diperlihatkan keindahan dari material yang ia gunakan.

### Teknik dan Karya Morris

Morris sendiri menguasai beberapa teknik dalam membuat karyanya. Teknik pertama yang diadaptasi Morris untuk penggunaan komersial adalah sulam. Teknik ini adalah teknik yang paling praktis dalam pembuatan tekstil untuk dekorasi yang dijual pada awal-awal pembukaan perusahaan Morris. Teknik ini digunakan untuk memproduksi objek dekorasi interior domestik dan juga untuk mendekorasi beberapa gedung gereja yang baru di Inggris. Teknik ini kemudian menjadi suatu hal yang signifikan dalam pembukaan toko fisik Morris & CO di Oxford Street pada tahun 1877. Teknik sulam ini dikembangkan lagi oleh Morris, anak perempuannya May, dan asistennya John Henry Dearle dengan memproduksi beberapa karya yang sudah selesai maupun menjual kit yang digunakan untuk para konsumennya membuat sulaman mereka sendiri untuk sarung bantal, sprei, dan lain-lain. Salah satu contoh dari teknik ini adalah desain Morris yang berjudul Artichoke. Dekorasi ini adalah salah satu bagian dari satu set yang berisi 3. Panel ini disulam menggunakan bahan wool di linen. Panel ini di desain oleh Morris untuk Mrs Ada Phoebe Godman, anak perempuan Sir Isaac Lowthian Bell yang mengerjakan sulaman ini.



Gambar 3. Artichoke Embroidered Wall Hanging

[Sumber :

[https://vanda-production-assets.s3.amazonaws.com/2017/11/17/10/35/37/5939973f-4934-4990-999d-418bebf117d4/5.2006AP9039\\_artichoke.jpg](https://vanda-production-assets.s3.amazonaws.com/2017/11/17/10/35/37/5939973f-4934-4990-999d-418bebf117d4/5.2006AP9039_artichoke.jpg) ]

Kemudian teknik yang dikuasai oleh Morris yang paling terkenal adalah woodblock printing. Kain yang pertama kali ia print adalah pada tahun 1868 yang merupakan salinan chintzes yang telah ada dari tahun 1830. Selain pada tekstil, Morris menggunakan teknik ini dalam membuat desain wallpapernya. Teknik block printing sendiri merupakan teknik yang sering dipakai oleh pengrajin Jepang untuk membuat buku cetakan tangan yang murah. Morris adalah orang pertama yang menggunakan teknik ini dalam pembuatan wallpaper. Contoh karya Morris menggunakan teknik ini adalah Strawberry Thief. Strawberry Thief ini dibuat dengan fungsi untuk digunakan sebagai gorden, cover untuk furniture, ataupun untuk menyelimuti dinding. Motif ini terinspirasi dari burung yang sering mencuri buah stroberi di kebun dapur Morris di rumah pedesaannya.



Gambar 4. Strawberry Thief Furnishing Fabric

[Sumber :

<https://framemark.vam.ac.uk/collections/2006BC6840/full/735,/0/default.jpg> ]

Contoh lain dari wood block printing di tekstil oleh Morris adalah Cray. Cray merupakan salah satu desain yang paling kompleks dari karya Morris yang lainnya. Karya ini didesain pada tahun 1884 dan dibuat pada 1885. Karya ini memerlukan 34 printing block.



Gambar 5. Cray Furnishing Fabric

[Sumber :

<https://framemark.vam.ac.uk/collections/2019LJ6374/full/735,/0/default.jpg> ]

Contoh woodblock printing yang digunakan pada wallpaper adalah Pimpernel. Desain ini merupakan salah satu motif yang menunjukkan pengaruh dari model oriental. Karya ini juga menjadi contoh pengaruh desain Jepang yang menunjukkan simplifikasi warna dan garis. Morris menyukai daun acanthus yang melengkung dan climber willow dan dahan honeysuckle yang ia gunakan berkali-kali sebagai tema utama atau di belakang.



Gambar 6. Pimpernel Wallpaper

[Sumber :

<https://framemark.vam.ac.uk/collections/2019LJ6374/full/735,/0/default.jpg> ]

Teknik lain yang dikuasai oleh Morris adalah menenun dan juga tapestri. Dari semua teknik pembuatan tekstil yang ada, Morris mencoba menenun paling akhir. Menurut Morris teknik tenun ini merupakan hal yang paling sulit dan juga menjadi salah satu kesulitan dalam karirnya. Morris ingin membuat sesuatu yang lebih dari struktur tenun tradisional, ia pun juga tertarik untuk memproduksi tekstil yang baru dengan mencampurkan serabut kain dengan cara yang baru. Salah satu contoh hasil tenun yang pertama kali Morris buat adalah Tulip and Rose. Karya ini Morris buat sebagai pajangan dinding dan juga gorden. Bahan yang digunakan dalam membuat karya ini adalah wol dengan teknik kain rangkap tiga.



Gambar 7. Tulip and Rose  
Furnishing Fabric

[Sumber :

<https://framemark.vam.ac.uk/collections/2006AT7282/full/735,/0/default.jpg> ]

Contoh lain dari teknik ini adalah Granada. Karya ini di desain Morris berdasarkan beludru brokat Italia dan Spanyol pada abad ke 16. Kain ini memerlukan alat tenun khusus yang dibuatkan sendiri oleh Morris. Tetapi karena pembuatan kain ini sangat lama, Morris tidak membuat kain ini untuk diproduksi secara komersial.

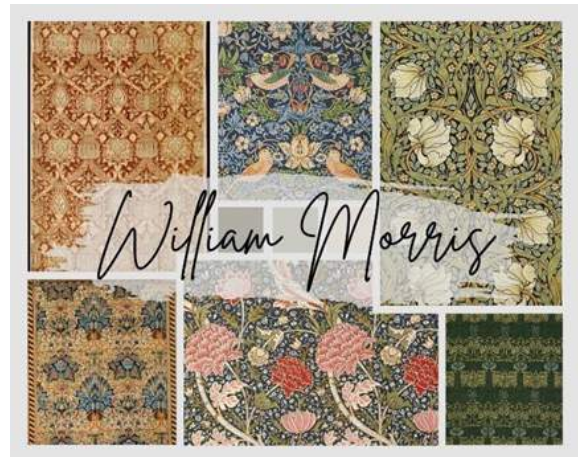


Gambar 8. Granada Furnishing Fabric

[Sumber :

<https://framemark.vam.ac.uk/collections/2008BR8323/full/735,/0/default.jpg> ]

Berikut adalah *mood board* yang berisikan karya-karya dari William Morris :



Gambar 9. *Mood board*

[Sumber : data pribadi ]

Analisa Elemen Desain

1. Artichoke

- Bentuk 2D : memiliki bentuk dengan banyak lengkungan yang natural, memiliki bentuk ogival
- Warna : Biru, beige, coklat
- Detail : terdiri dari motif bergantian tiap deretnya yang terdiri dari kepala tumbuhan artichoke dan bunga artichoke menggunakan background yang dipenuhi oleh bunga kecil dan

- batang yang melengkung, memiliki pola motif yang berulang secara simetris
2. Strawberry Thief
    - Bentuk 2D : banyak menggunakan bentuk melengkung, memiliki bentuk ogival
    - Warna : didominasi oleh biru cerah, hijau, dan oranye
    - Detail : fokus pada bentuk burung, stroberi, dan bunga, pada bagian background dipenuhi dengan daun-daun yang melengkung dan juga bunga stroberi.
  3. Cray
    - Bentuk 2D : garis bergelombang
    - Warna : pink, merah, hijau, navy
    - Detail : bagian depan dipenuhi oleh bunga chrysanthemum dan juga daunnya, bagian background dipenuhi oleh bunga dan batang yang melengkung
  4. Pimpernel
    - Bentuk 2D : melingkar
    - Warna : hijau, kuning, putih gading
    - Detail : pada bagian background dipenuhi oleh daun-daunan yang melengkung dan tumbuhan pimpernel dengan bunga kuning, memiliki pola yang simetris
  5. Tulip and Rose
    - Bentuk 2D : memiliki bentuk ogival
    - Warna : hijau muda dan hijau tua, hijau kebiruan
    - Detail : bentuknya bergantian antara tulip dan mawar tiap barisnya
  6. Granada
    - Bentuk 2D : memiliki bentuk ogival
    - Warna : coklat kemerahan, beige
    - Detail : dipenuhi oleh bentuk buah delima dan teralis yang berornamen



Gambar 9. Analisa Mood board

[Sumber : data pribadi ]

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research through Design* (RtD), pendekatan riset kualitatif yang menggunakan praktik dan proses desain untuk menghasilkan pengetahuan baru (Stappers and Giaccardi, 2019). RtD merupakan cara untuk Menyusun kembali aspek desain penciptaan sebagai bahan penelitian. Metode SCAMPER merupakan sebuah teknik untuk mengembangkan atau memperbaiki sebuah produk atau layanan. Menurut Tahir dan Martniatin (2019:44) SCAMPER adalah Teknik yang dapat digunakan untuk memicu kreativitas dan membantu mengatasi tantangan yang mungkin dihadapi yang berupa daftar tujuan umum dengan ide memacu pertanyaan. SCAMPER adalah teknik yang digunakan untuk memproduksi ide yang original dimana proses kreatif itu tumbuh pada persiapan, konsentrasi, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi (Serrat,2017). Jika disimpulkan maka didapatkan bahwa metode SCAMPER merupakan sebuah metode untuk menumbuhkan ide yang original dengan dipicu dari pertanyaan- pertanyaan. SCAMPER merupakan kepanjangan dari Substitute (apa yang bisa diganti), Combine (apa yang bisa digabungkan), Adapt (apa yang bisa ditambahkan), Modify (apa yang bisa dimodifikasi), Put to other uses (apakah bisa digunakan untuk hal yang lain), Eliminate (apa yang bisa dihilangkan), Rearrange (apa yang bisa dibalik).

Tahapan dalam membuat rancangan ini adalah pertama menentukan tokoh dan era yang akan dijadikan sebagai bahan referensi

dan telah terpilih William Morris dari era *Arts and Crafts Movement*. Kemudian, melakukan penelitian pada tokoh dan era tokoh berkarya. Selanjutnya menentukan karya yang akan menjadi inspirasi rancangan dan juga melakukan analisis terhadap karya tersebut dan terpilih Karya William Morris yang berjudul Pimpernel. Setelah itu, penulis akan membuat sketsa dengan menggunakan metode SCAMPER. Kemudian, penulis akan memilih 3 ide yang akan dibuat menjadi produk render 3D.

Berdasarkan pendekatan RtD dan metode SCAMPER maka alur proses perancangan sesuai dengan diagram dibawah ini.



### 3. HASIL

Karya William Morris yang diambil sebagai dasar dari penelitian ini adalah Pimpernel. Setelah menganalisa bentuk yang membentuk karya tersebut, penulis menerapkan metode SCAMPER untuk merancang sebuah produk yang baru dan inovatif. Hasil sketsa yang didapat adalah sebagai berikut



Gambar 10. Hasil Sketsa [Sumber : data pribadi ]

Untuk sketsa yang pertama akronim SCAMPER yang ditetapkan adalah substitute, mengganti bahan dari yang awalnya menggunakan kertas menjadi bahan kulit. Dalam ide perancangan ini penulis berencana akan membuat sebuah dompet yang akan memiliki motif dari Pimpernel pada setengah bagian dompet.

Untuk Sketsa kedua hingga kelima akronim SCAMPER yang digunakan adalah put into other use, mengganti fungsi awal karya yang sebagai wallpaper menjadi furnitur/dekorasi. Dalam ide perancangan ini penulis membuat sketsa meja, cermin, lampu, dan lampu meja. Meja yang ada di sketsa digambarkan memiliki bentuk kaki yang melengkung, hal ini merujuk pada bentuk karya yang memiliki banyak bentuk lengkungan. Cermin, lampu, dan lampu meja yang ada di sketsa digambarkan sesuai dengan motif dari Pimpernel yaitu dengan bentuknya yang melengkung, memiliki bunga, dan juga daun.

Untuk sketsa keenam dan ketujuh akronim SCAMPER yang digunakan adalah put into other use, mengganti fungsi wallpaper menjadi perhiasan. Dalam ide perancangan ini penulis membuat dua sketsa perhiasan yang sama-sama mencerminkan motif dari Pimpernel.

Hasil yang terpilih untuk 3D Render





Gambar 11. Hasil 3D Render Lampu  
[Sumber : data pribadi ]



Gambar 12. Hasil 3D Render Cermin  
[Sumber : data pribadi ]



Gambar 13. Hasil 3D Render Lampu Meja  
[Sumber : data pribadi ]



Gambar 14. Hasil 3D Render Semua Produk  
Dalam Satu Scene  
[Sumber : data pribadi ]

#### Deskripsi, fungsi, dan inovasi produk

##### Lampu

- Bentuk diambil dari karya Morris : Pimpernel
- Warna yang digunakan adalah kuning pucat dan putih gading
- Bahan yang digunakan adalah lembaran metal
- Teknik yang digunakan adalah memotong lembaran metal dengan laser cut dan dibengkokkan menjadi bunga
- Fungsinya adalah sebagai penerang ruangan dan juga dekorasi
- Keunikannya adalah saat dinyalakan bunga akan membuka dan jika dimatikan akan menutup
- 

##### Cermin

- Bentuknya diambil dari karya Morris : Pimpernel
- Warna yang digunakan kuning pucat, putih gading, hijau pucat, dan coklat
- Material yang digunakan adalah lembaran metal, metal rod
- Teknik pembuatannya adalah dengan memotong lembaran metal dengan laser cut, membengkokkan metal rod, dan juga membengkokkan lembaran metal yang sudah di laser cut menjadi bunga dan daun

- Fungsinya adalah untuk bercermin, sebagai dekorasi
- Keunikannya adalah pada bentuknya

#### Lampu Meja

- Bentuk diambil dari karya Morris : Pimpernel
- Warna yang digunakan adalah kuning pucat, putih gading, hijau pucat, dan coklat
- Bahan yang digunakan adalah lembaran metal, metal rod yang kuat tapi mudah dibengkokkan, plastik
- Teknik yang digunakan adalah memotong lembaran metal dengan laser cut dan membengkokkan hingga menjadi bunga dan daun
- Fungsinya adalah sebagai sumber cahaya, dekorasi
- Keunikannya adalah bagian leher lampu bisa dibengkokkan sesuai kebutuhan, bagian petal akan terbuka jika menyala dan tertutup jika mati, bisa diatur juga untuk terang/redup nya

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode SCAMPER secara efektif merangsang kreativitas individu dalam merancang produk yang terinspirasi sejarah. Metode SCAMPER memberikan kerangka kerja terstruktur yang memungkinkan individu untuk memodifikasi dan menggali ide-ide baru, yang memperkaya proses desain. Dalam penelitian ini juga ditemukan bahwa metode SCAMPER mendorong individu untuk berpikir di luar batasan konvensional dan menghasilkan ide-ide orisinal. Dengan menggunakan teknik substitusi, modifikasi, atau penggunaan ulang, peserta penelitian mampu menciptakan solusi desain yang unik untuk produk yang terinspirasi sejarah. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode SCAMPER meningkatkan pemahaman dan apresiasi mahasiswa desain terhadap konteks sejarah desain. Dengan menggali karya-karya sejarah dan menerapkan elemen desain dari masa lalu ke dalam produk yang mereka rancang, peserta penelitian mengalami peningkatan pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dalam desain. Metode SCAMPER juga memberikan fleksibilitas kepada desainer dalam mengadaptasi elemen sejarah secara kreatif ke dalam desain produk

modern, menciptakan harmoni antara nilai-nilai sejarah dan tuntutan desain masa kini.

Temuan-temuan sebelumnya dalam penelitian terkait secara konsisten diperkuat oleh hasil penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh Boonpracha, J. (2023) menunjukkan bahwa pemanfaatan teknik SCAMPER efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide kreatif dan orisinal. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan yang dilaporkan oleh Gumulya, D. (2020), yang menekankan bahwa desain produk yang terinspirasi dari sejarah memberikan pandangan baru dan unik bagi mahasiswa desain serta memberikan manfaat praktis dalam pembelajaran sejarah desain. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti tambahan yang memperkuat efektivitas penggunaan metode SCAMPER dan pentingnya menerapkan desain yang terinspirasi dari sejarah dalam konteks pendidikan desain.

#### 4. KESIMPULAN

Setelah melakukan perancangan desain produk yang terinspirasi oleh William Morris di era Arts and Crafts Movement dengan metode SCAMPER, penelitian ini memberikan pemahaman baru kepada penulis. Pertama, penulis menyadari bahwa dalam menciptakan desain yang terinspirasi oleh tokoh sejarah atau era tertentu, penting untuk memahami konteks pembuatannya dan latar belakang era tersebut. Konteks ini dapat memperkaya pengetahuan dan bahkan menjadi sumber inspirasi dalam menciptakan desain yang relevan.

Kedua, penulis belajar bahwa kerajinan tangan yang ada saat ini memiliki sejarah yang lebih dalam daripada sekadar hobi semata. Dalam konteks era Arts and Crafts Movement, bentuk kerajinan tangan dengan teknik tradisional merupakan sebuah perlawanan terhadap kondisi industrialisasi yang dominan pada masa itu. Hal ini mengajarkan penulis tentang pentingnya menjaga dan menghargai warisan sejarah dalam praktik desain produk.

Ketiga, penggunaan metode SCAMPER dalam perancangan mempermudah pengembangan ide-ide kreatif. Metode ini

sangat relevan dalam konteks desain produk karena sebagai desainer, kita perlu terus menghasilkan produk baru dan inovatif. Melalui metode SCAMPER, penulis dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang memancing kreativitas dalam merancang produk baru dengan mengganti atau memodifikasi barang yang sudah ada saat ini.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan produk berbasis karya sejarah William Morris dengan menggunakan metode SCAMPER dapat menghasilkan ide-ide inovatif yang unik dan relevan dengan perkembangan zaman. Dengan memadukan pengetahuan sejarah, pemahaman konteks, dan pemikiran kreatif melalui metode SCAMPER, desainer produk dapat menciptakan produk-produk yang menghargai warisan sejarah sambil tetap memenuhi tuntutan pasar yang dinamis dan inovatif. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan metode perancangan produk yang terinspirasi oleh karya sejarah, serta menekankan pentingnya memahami dan menghargai nilai-nilai budaya dan estetika dalam desain produk.

#### DAFTAR PUSTAKA

- \_\_\_\_\_. (n.d.). *Arts and crafts: An introduction* · V&A. Victoria and Albert Museum. Retrieved April 24, 2023, from <https://www.vam.ac.uk/articles/arts-and-crafts-an-introduction#:~:text=The%20birth%20of%20the%20Arts,on%20how%20things%20were%20made>.
- \_\_\_\_\_. (n.d.). *Introducing William Morris* · V&A. Victoria and Albert Museum. Retrieved April 23, 2023, from <https://www.vam.ac.uk/articles/introducing-william-morris>
- \_\_\_\_\_. (n.d.). *William Morris textiles* · V&A. Victoria and Albert Museum. Retrieved April 16, 2023, from <https://www.vam.ac.uk/articles/william-morris-textiles#:~:text=Embroidery%20was%20the%20first%20textile,since%20he%20was%20a%20boy>.
- Boonpracha, J. (2023). SCAMPER for creativity of students' creative idea creation in product design. *Thinking Skills and Creativity*, 48, 101282.
- Clericuzio, P. (2017, February 25). *The Arts & Crafts Movement Overview*. The Art Story. Retrieved April 17, 2023, from <https://www.theartstory.org/movement/arts-and-crafts/>
- Draper, M. (2020, December 5). *The arts and crafts movement*. ArcGIS StoryMaps. Retrieved April 30, 2023, from <https://storymaps.arcgis.com/stories/e5e43262d8944f969306365f7867bc88>
- Gumulya, D. (2020). Desain Produk Dengan Inspirasi Art Deco Eropa Era Tahun 1920 Dengan Pendekatan Chart Morfologi. *Jurnal Patra*, 2(2), 1-10.
- Jaroslaw. (2014, March 14). *How dieter rams inspired some Apple products*. UltraLinx. Retrieved April 24, 2023, from <https://theultralinx.com/2014/03/dieter-rams-inspired-apple-products/>
- Kent, J. (2018, October 4). *William Morris Art, bio, ideas*. The Art Story. Retrieved April 17, 2023, from <https://www.theartstory.org/artist/morris-william/>
- Serrat, O. (2017). *(PDF) the Scamper Technique - Researchgate*. Retrieved May 4, 2023, from [https://www.researchgate.net/publication/318018918\\_The\\_SCAMPER\\_Technique](https://www.researchgate.net/publication/318018918_The_SCAMPER_Technique)
- Taggart, E. (2022, August 25). *Meet William Morris: The most celebrated designer of the Arts & Crafts Movement*. My Modern Met. Retrieved April 20, 2023, from [https://mymodernmet.com/arts-and-crafts-movement-william-morris/#The\\_Arts\\_and\\_Crafts\\_Movement](https://mymodernmet.com/arts-and-crafts-movement-william-morris/#The_Arts_and_Crafts_Movement)

- Wikipedia contributors. (2023, May 1). Arts and Crafts movement. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Retrieved 22:34, May 2, 2023, From [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Arts\\_and\\_Crafts\\_movement&oldid=1152653554](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Arts_and_Crafts_movement&oldid=1152653554)
- Wikipedia contributors. (2023, April 11). Red House, Bexleyheath. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Retrieved 22:43, April 24, 2023, from [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Red\\_House,\\_Bexleyheath&oldid=1149277375](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Red_House,_Bexleyheath&oldid=1149277375)
- Wikipedia contributors. (2023, February 8). Apple Inc. design motifs. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Retrieved 22:58, April 24, 2023, From [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Apple\\_Inc.\\_design\\_motifs&oldid=11382604](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Apple_Inc._design_motifs&oldid=11382604)