

Inovasi Desain Produk Terinspirasi Oleh Karya Desainer Era Arts And Crafts: William Morris (1861-1896) Dengan Menggunakan Metode Scamper

Leticia Seraphine Nathanael¹

Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01025220010@student.uph.edu

Devanny Gumulya²

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

ABSTRAK

Inovasi desain produk merupakan aspek penting dalam pengembangan industri kreatif. Dalam hal ini, karya-karya desainer terdahulu dapat menjadi sumber inspirasi yang berharga. Salah satu desainer yang sangat berpengaruh dalam era Arts and Crafts adalah William Morris (1861-1896). William Morris mengembalikan tradisi craftsmanship yang hilang di era revolusi industri pertama melalui produk yang memiliki detail yang tinggi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali potensi inovasi desain produk dengan mengambil inspirasi dari karya-karya William Morris menggunakan metode SCAMPER. Metode SCAMPER adalah sebuah pendekatan kreatif yang memungkinkan eksplorasi ide-ide baru dengan mempertanyakan dan memodifikasi aspek-aspek yang ada. Dalam penelitian ini, dilakukan analisis terhadap karya-karya William Morris, dari hasil analisis ditemukan bahwa keunikan Morris adalah menggunakan tumbuhan local Inggris sebagai inspirasi utama. Setelah dilakukan analisis maka dilakukan penerapan metode SCAMPER untuk menghasilkan konsep-konsep inovatif dalam desain produk. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan mengadopsi inspirasi dari karya-karya William Morris dan menerapkan metode SCAMPER, desainer dapat menciptakan produk-produk yang unik, berbeda, di saat yang bersamaan tetap relevan dengan kebutuhan masyarakat saat ini. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan desain produk dengan pendekatan yang kreatif dan berorientasi pada nilai-nilai estetika dan kerajinan tinggi yang diusung oleh William Morris. Selain itu, penelitian ini juga memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang proses inovasi desain produk dengan memanfaatkan warisan budaya dan seni dari masa lampau.

Kata Kunci: desain produk, inovasi desain produk, metode SCAMPER

Product design innovation is an essential aspect of creative industry development. In this regard, the works of previous designers can serve as valuable sources of inspiration. One influential designer during the Arts and Crafts era was William Morris (1861-1896). Morris revitalized the lost tradition of craftsmanship during the first industrial revolution through highly detailed products. The aim of this research is to explore the potential for product design innovation by drawing inspiration from the works of William Morris using the SCAMPER method. The SCAMPER method is a creative approach that enables the exploration of new ideas by questioning and modifying existing aspects. In this study, an analysis was conducted on the works of William Morris, revealing that Morris's uniqueness lies in his use of local English plants as his primary inspiration. After the analysis, the SCAMPER method was applied to generate innovative design concepts. The results of this research demonstrate that by adopting inspiration from the works of William Morris and applying the SCAMPER method, designers can create unique and distinct products that remain relevant to current societal needs. This study contributes to the development of product design through a creative approach that emphasizes the

values of aesthetics and high craftsmanship championed by William Morris. Furthermore, it provides a deeper understanding of the process of product design innovation by leveraging cultural heritage and artistic traditions from the past.

Key words : product design, product design innovation, SCAMPER method

1. PENDAHULUAN

Saat ini, desain tidak bisa dilepas dari kehidupan manusia, termasuk desain produk. Tanpa disadari, desain produk selalu ada dalam kehidupan manusia, semua hal yang diciptakan dan dibuat manusia memerlukan desain, seperti sikat gigi, meja, dan pintu. Namun, seorang desainer produk masa kini bukan berarti seorang desainer tersebut yang hanya mendesain berdasarkan pengetahuannya mengenai masa kini. Seorang desainer produk yang baik akan mempelajari perkembangan desain sepanjang sejarah dan belajar dari pengalaman tokoh-tokoh desainer pada masa lampau (Gumulya and Safira, 2020). Sejarah desain produk bisa memberikan pengetahuan seperti inspirasi desain, gaya-gaya desain, teknik produksi yang bermacam-macam, dan cara produksi yang benar.

Salah satu contoh implementasi dari sejarah desain pada desain produk masa kini adalah desain busana oleh Pier Paolo Piccioli. Pier Paolo Piccioli adalah salah satu desainer utama dari Valentino. Pada *Valentino Spring Summer 2017 Fashion Show* yang diadakan selama *Paris Fashion Week*, Pier Paolo Piccoli menampilkan salah satu desain busananya yang terinspirasi dari lukisan *Nothern Renaissance* karya Hieronymus Bosch, yaitu *The Garden of Earthly Delights*. Lukisan Hieronymus Bosch ini menjadi motif pada kain yang digunakan pada busana yang di desain oleh Pier Paolo Piccioli. Lukisan *The Garden of Earthly Delights* sendiri mempunyai makna kepuasaan duniawi setelah kejatuhan manusia dalam dosa, hal ini memberikan makna tersendiri pada busana yang didesain Pier Paolo Piccioli. Busana yang dibuat menjadi ikonik, menarik, dan bermakna dalam dunia *fashion*.



Gambar 1. Model di runway Valentino Spring Summer 2017 Fashion Show

[Sumber :

<https://www.thecollector.com/9-art-history-inspired-fashion-designers/>]

Seorang sejarawan seni, Johann Joachim Wickleman (1755) menyatakan bahwa satu-satunya cara untuk manusia menjadi hebat dan tidak ada bandingannya adalah dengan meniru (seni) Yunani. Pernyataan ini menunjukkan bahwa seorang desainer perlu untuk belajar dari pengalaman para desainer terdahulu untuk membuat suatu desain yang baik dan berpengaruh dalam kehidupan manusia. Hal-hal ini menunjukkan bahwa sejarah desain adalah sesuatu hal yang penting untuk dipelajari oleh seorang desainer masa kini.

Jurnal ini dibentuk sebagai salah satu implementasi pembelajaran sejarah desain produk sebagai desainer masa kini. Pada jurnal ini akan diuraikan rancangan-rancangan desain produk yang terinspirasi dari sejarah desain produk. Jurnal ini akan menggunakan inspirasi karya-karya salah satu desainer dalam sejarah, yaitu William Morris. William Morris adalah seorang tokoh desainer yang identik dengan produk komersial pada abad

ke-19. Oleh karena itu, jurnal ini akan berfokus pada rancangan-rancangan produk komersial yang terinspirasi dari karya-karya William Morris.

Jurnal ini dirancang dengan tujuan menguraikan rancangan-rancangan desain produk komersial berdasarkan analisis karya-karya William Morris. Jurnal ini memberikan contoh bagaimana desain produk masa kini, bisa dibuat terinspirasi dari karya pada suatu era, dimana pada jurnal ini adalah desain produk karya William Morris yang berada di era *arts and crafts movement*. Produk-produk William Morris sendiri sudah menjadi ikon dalam desain karena memiliki gaya desain yang khas. William Morris berfokus pada produk tekstil. Tekstil bermotif yang didesain oleh William Morris merupakan tekstil komersial sehingga desain William Morris dapat diimplementasikan pada berbagai macam produk baik teknik, material, maupun motif.

Arts and Crafts Movement

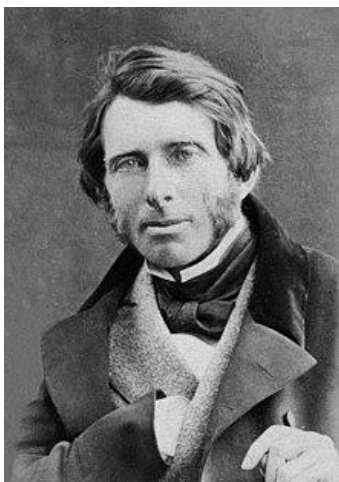
Pada tahun 1760 hingga 1820 merupakan era revolusi industri. Pada revolusi industri, ilmu pengetahuan, agrikultur, industri tekstil, sumber energi baru, dan mesin uap mulai berkembang (Harrod, 1999). Hal-hal ini membuat industri-industri merubah secara besar-besaran sumber tenaga kerja dari kekuatan manusia menjadi mesin (Miller, 2006). Revolusi industry menyebabkan hasil produksi meningkat pesat, harga produksi menjadi lebih murah, dan pertumbuhan pendapatan negara. Namun, kehidupan para pekerja menjadi bertambah buruh. Masalah-masalah muncul, seperti polusi udara, urbanisasi yang pesat, polusi dari sampah limbah, jalanan menjadi kotor, para pekerja mengalami pemecatan, dan kecelakaan bekerja sering terjadi.

Dampak buruk revolusi industri menyebabkan reaksi terhadap produk buatan mesin revolusi industri, yaitu *arts and crafts movement* atau *arts and crafts movement*. *Arts and crafts movement* adalah sebuah gerakan internasional yang berpusat di Inggris.

Gerakan ini terjadi pada 1850 hingga 1914 (Bennett and Miles, 2010). *Arts and crafts movement* dimulai oleh tokoh-tokoh yang terinspirasi dengan tulisan John Ruskin, seperti Charles Rohfls, Gustav Stickley, Charles Robert Ashbee, dan William Morris. *Arts and crafts movement* bertujuan untuk membangkitkan kembali keterampilan kriya dengan cara tradisional agar para pekerja bisa menikmati dan puas dalam melakukan pekerjaannya. *Arts and crafts movement* menolak dampak tidak manusiawi dari industrialisasi dan produksi massal (Waggoner and Henry E. Huntington Library and Art Gallery., no date). Gerakan ini merupakan ideologi sehingga lebih menekankan pada dampak sosial daripada seni.

Arts and crafts movement melihat produk buatan mesin sebagai sesuatu tanpa jiwa bagi produsen dan konsumen. Hal ini terjadi karena budaya kerja revolusi industri tidak baik dan suram. Para pekerja bekerja dengan upah kecil dan bekerja selama 12-16 jam per hari (Hilling and Unwin, 2018). Kesenangan para pekerja dalam mengerjakan pekerjaan, juga tergantikan dalam mesin. Selain itu, lingkungan kerja selama revolusi industri sangat berbahaya bagi para pekerja, tidak jarang terjadi kecelakaan dan cedera.

Salah satu contoh perubahan nyata karena industrialisasi adalah munculnya mesin ukir kayu. Pada tahun 1845. Thomas Brown Jordan membuat mesin ukir kayu yang mampu membuat 8 salinan secara serentak. Sistem produksi menjadi lebih cepat dan murah. Namun, kualitas ukiran kayu menjadi menurun. Ukiran kayu yang dibuat dengan tangan menjadi berkurang dan para seniman banyak yang kehilangan pekerjaan.



Gambar 3. John Ruskin pada tahun 1863

[Sumber :

https://en.wikipedia.org/wiki/John_Ruskin]

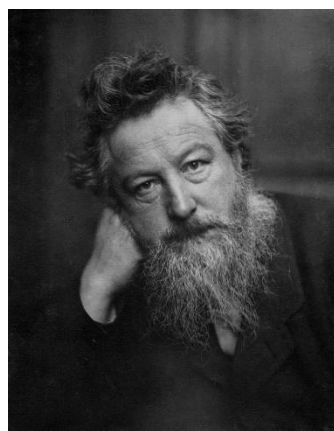
John Ruskin adalah seorang penulis Inggris, kritikus seni, filsuf, polimatik pada era Victoria. Seumur hidupnya, John Ruskin sangat peduli pada keindahan (Harvey and Press, 1996). Menurut John Ruskin, dunia yang indah dapat dibuat dengan membuat keindahan secara politik, ekonomi, dan sosial. Namun, modernisasi membuat dunia semakin menjauhi keindahan karena kesenjangan, polusi, kepadatan, dan sebagainya. Kepercayaan John Ruskin membuatnya menjadi tokoh unik dalam politik, tetapi diperlukan.

Saat berumur 16 tahun, John Ruskin pergi ke Venice bersama keluarganya. Venice menjadi tempat yang sangat berkesan untuk John Ruskin hingga ia sering kembali mengunjungi Venice saat dewasa. John Ruskin merasa keindahan Venice sangat kontras dengan London. John Ruskin kemudian menyadari bahwa lingkungan mempengaruhi orang-orang disekitarnya. Venice yang indah membuat orang-orang yang berada di sana hidup menyenangkan. Sementara, ditempat yang berpusat pada uang dan pekerjaan seperti London membuat lingkungan menjadi kumuh dan kehidupan menjadi tidak berjiwa dan ideologi yang digunakan tidak bermoral. Pada akhir karir John Ruskin, ia menyuarakan masalah ideologi kapitalisme modern yang

membuat Inggris menjadi suram (Freudenheim, 2005).

William Morris

William Morris adalah seorang desainer tekstil, penyair, seniman, penulis, konservasionis arsitektur, dan aktivis sosial asal Inggris. William Morris terkenal sebagai salah satu tokoh *arts and crafts movement* di Inggris (Blakesley, no date). William Morris juga kontributor utama dalam penghidupan seni tekstil dan metode produksi tekstil Inggris.



Gambar 4. William Morris pada tahun 1887

[Sumber :

https://en.wikipedia.org/wiki/William_Morris]

Pada April 1861, William Morris membuat perusahaan *Morris, Marshall, Faulkner, & Co.* William Morris membangun perusahaan tersebut bersama 6 temannya : Edward Burne-Jones, Dante Gabriel Rossetti, Philip Webb, Ford Madox Brown, Charles Faulkner, dan Peter Paul Marshall. Mereka mengadopsi ide John Ruskin mengenai reformasi perlakuan Inggris pada kegiatan produksi. Mereka berharap seni dekorasi bisa menjadi seni yang terjangkau dan *anti-elitism* (Cumming and Kaplan, 1991). Pada perusahaan *Morris, Marshall, Faulkner, & Co.*, William Morris bertugas mendesain tapestry, wallpaper, tekstil, mebel dan jendela kaca patri.

Perusahaan *Morris, Marshall, Faulkner, & Co* menjadi sukses, populer, dan modis di kalangan borjuis. Pada 1862, *Morris, Marshall, Faulkner, & Co* ikut serta dalam 1862

International Exhibition di South Kensington sehingga mereka beroleh perhatian pers dan medali pujian. Kesuksesan perusahaan sampai membuat *Morris, Marshall, Faulkner, & Co* sangat berpengaruh pada dekorasi interior pada era Victoria. William Morris mulai meninggalkan melukis dan berfokus pada mendesain motif wallpaper (LeMire, 2006).

Morris & Co merupakan salah satu perusahaan *arts and crafts movement* sehingga produksi dilakukan dengan teknik tradisional dan pekerja ahli, menolak industrialisasi. Walaupun tujuan perusahaan diawal untuk membuat seni yang terjangkau, produk perusahaan William Morris menjadi mahal karena biaya produksi yang sangat tinggi dibandingkan dengan produk-produk buatan mesin. Mayoritas pelanggan Morris & Co dari kelas menengah ke atas dan atas.

Pada tahun 1890, William Morris mulai sakit dan menunjukkan tanda-tanda epilepsy. Pada 3 Oktober 1896, William Morris meninggal karena tuberculosis. Pada masa itu, William Morris dikenal secara luas sebagai seorang penyair. Sekarang, William Morris telah dikenal luas sebagai salah satu tokoh seni yang berpengaruh.

Teknik Produksi

Produk Morris & Co yang paling populer adalah tekstil komersial. Dalam produksi tekstil, William Morris menggunakan beberapa teknik produksi untuk memproduksi berbagai produk dari tekstil. Teknik-teknik produksi yang dipakai William Morris mencerminkan ideologi Morris mengenai gerakan seni dan kriya. Teknik-teknik yang digunakan merupakan teknik yang dikerjakan dengan oleh pengrajin dan pekerja dengan keahlian bukan dengan mesin (Mackail, 1899; Parry, 1983; Cumming and Kaplan, 1991; *William Morris: Creating the Useful and the Beautiful*, 2002; *National Trust, 'Iconic Arts and Crafts home of William Morris'*, no date; Blakesley, 2006; LeMire, 2006; Krugh, 2014).

a. Sulaman

Sulaman adalah teknik produksi tekstil pertama yang digunakan Morris untuk memproduksi tekstil komersial. William Morris mempelajari teknik sulaman sebelum menikah, saat itu William Morris bereksperimen dengan teknik sulaman untuk mencoba membuat ulang dekorasi dinding dari abad pertengahan. William Morris sendiri tidak pandai dalam teknik sulam, tetapi pengalaman dalam sulaman membangun fondasi sebagai salah satu teknik produksi. William Morris tetap mendesain produk-produk komersialnya, tetapi sulaman akan dikerjakan oleh orang lain. Salah satu contoh sulaman desain William Morris adalah gantungan dinding *Artichoke*. Desain ini dibuat terinspirasi dari bunga artichoke, tanaman sayur-sayuran lokal Inggris.



Gambar 5. Gantungan dinding *Artichoke*, desain oleh William Morris, dibuat oleh Ada Phoebe Godman, 1877

[Sumber :

<https://www.vam.ac.uk/articles/willam-morris-textiles>]

Istri William Morris, Jane Morris membuat sulaman gantungan dinding dan tirai untuk rumah pertama keluarga Morris di Kent. Salah satu sulaman tersebut memenangkan penghargaan di *1862 International Exhibition* untuk *Morris & Co*. Pada pertengahan tahun 1870-an, William Morris dan Edward Burne-Jones bekerja sama dengan sekelompok penjahit sulaman untuk membuat

seri panel sulaman bagi klien dari kalangan ekonomi atas yang dipasang di dinding. Sulaman ini dibuat sebagai alternatif dari wallpaper sebagai penghias dinding. Pada 1885, tanggung jawab sulaman diberikan pada anak William Morris, May Morris.

b. Cetak

Pada tahun 1868, kain hasil cetak pertama Morris & Co merupakan salinan kain cita dari tahun sekitar 1830. Kain ini dicetak di Clarkson di Lancashire. Kain ini dicetak dengan cara lama balok kayu, tidak menggunakan cara modern dengan rol. Teknik ini menjadi teknik favorit William Morris dalam membuat produknya. Teknik cetak biasanya digunakan pada kain linen dan dengan cat kimia. Hasil teknik cetak sering digunakan sebagai wallpaper.



Gambar 6. Balok kayu cetakan desain William Morris

[Sumber :

<https://mymodernmet.com/arts-and-crafts-movement-william-morris>]

Dalam menggunakan teknik cetak, William Morris sering berkolaborasi dengan seniman lain seperti Thomas Wardle. Sejak cetak pertamanya, William Morris bereksperimen untuk mencari teknik pewarnaan cetak yang terbaik. Pada tahun 1883, William Morris menggunakan teknik cetak kompleks dengan warna nila. Walaupun mahal, hasil cetak ini menjadi produk paling sukses Morris & Co, yaitu *The Strawberry Thief*. Motif *The Strawberry Thief* ini dibuat terinspirasi dari burung thrush yang suka mencuri buah di kebun dapur rumah pedesaan William Morris di Kelmscott Manor, Oxfordshire.



Gambar 7. *The Strawberry Thief*, didesain oleh William Morris, diproduksi oleh Morris & Co, 1883

[Sumber :

<https://www.vam.ac.uk/articles/william-morris-textiles>]

c. Tenun

Dari semua teknik yang William Morris pelajari, tenun merupakan teknik yang paling sulit dalam karir William Morris. William Morris mencoba menguasai tenun dengan struktur yang berbeda dari tenun tradisional. Dalam teknik ini, William Morris juga bereksperimen mencampur bahan-bahan. William Morris menggunakan sutra, mohair, dan wol dalam teknik ini. Teknik tenun tidak digunakan lama karena rumit. William Morris menggunakan teknik tenun selama kurang lebih satu decade dan hasil tenun sukses secara komersial. Hasil tenun biasanya dipakai untuk tirai.

Mayoritas desain tenun William Morris terinspirasi dari sutra Italia abad ke-16 dan ke-17, dan salah satu contohnya adalah tirai berjudul *Peacock and Dragon*. Tirai ini dibuat setelah William Morris mengunjungi toko milik seorang pedagang London bernama Vincent Robinson. William Morris terinspirasi dari kesan yang diberikan interior ruangan toko. Ruangan toko tersebut dibuat berdasarkan model Damascus yang membuat William Morris terkesan dengan perpaduan warna di dalamnya, yaitu vermillion, emas, dan ultramarine. William Morris merasa warna-warna tersebut memberikan kesan seperti masuk ke dalam *Arabian Nights* dan ia

terinspirasi oleh warna eksotis ini untuk membuat desain Peacock and Dragon. Desain ini menjadi salah satu karya terkenal dari William Morris dan tersedia dalam 5 tema warna.



Gambar 8. *Peacock and Dragon*, didesain oleh William Morris, diproduksi oleh Morris & Co, 1878

[Sumber :

<https://www.vam.ac.uk/articles/willam-morris-textiles>]

d. Tapestri

William Morris pertama kali belajar tapestry pada tahun 1877. Menurut William Morris, tapestry adalah teknik paling agung dari semua teknik tenun. Karya tapestri pertama William Morris dibuat pada tahun 1879, yaitu *Achanthus and Vine* yang memakan waktu 516,5 jam. Desain ini terpengaruh dari tapestri daun besar hijau di Perancis dan Flanders pada abad ke-16. Desain sengaja dibuat kabur untuk reka ulang gantungan dinding yang disukai William Morris saat mengunjungi pondok berburu di hutan Epping saat ia masih kecil. William Morris terkenal dengan desainnya yang terinspirasi dari tanaman lokal Inggris yang digunakan pada desain kali ini juga. *Achantus* sendiri adalah tumbuhan lokal Inggris yang mudah ditemui.



Gambar 9. *Achantus and Vine*, didesain oleh William Morris, diproduksi oleh Morris & Co, 1879

[Sumber :

<https://www.sal.org.uk/collections/explore-our-collections/collections-highlights/the-acanthus-and-vine-tapestry/>]

Tapestri menjadi salah satu produk yang populer di kalangan atas, tapi tidak memberikan pemasukan yang banyak. Perusahaan mendapatkan pemasukan lebih banyak dari tapestri-tapestri kecil dan harga terjangkau. Tapestri William Morris semuanya bertemakan flora dan fauna, kecuali tapestri *The Orchard*. *The Orchard* merupakan satu-satunya tapestry figurative William Morris. *The Orchard* dibuat untuk pesanan dekorasi aula Stanmore di Middlesex. William Morris dan Edward Burne-Jones menggunakan anggaran klien kaya yang besar untuk membuat tapestri bertemakan pencarian cawan suci.



Gambar 10. *The Orchard*, didesain oleh William Morris, diproduksi oleh Morris & Co, 1890

[Sumber :

<https://collections.vam.ac.uk/item/O72515/the-orchard-tapestry-morris-william/>]

e. Karpet

Berbeda dengan produk lainnya, karpet William Morris dimanufaktur diluar perusahaan, seperti Heckmondwike, Kidderminster, dan Wilton. Karpet merupakan produk yang tidak populer dibandingkan produk William Morris lainnya. Salah satu manufaktur karpet William Morris adalah Kidderminster. Karpet Kidderminster adalah karpet era Victoria yang dibuat dengan tangan, tetapi termasuk jenis karpet yang murah. William Morris membantu mempopulerkan pemakaian jenis karpet ini. Karpet ini terbuat dari wol dan biasanya hanya digunakan untuk *service corridors* dan *secondary room*. Morris & Co memproduksi 7 desain untuk jenis karpet ini.

Beberapa karpet yang didesain William Morris diproduksi di Wilton, kota di Wiltshire yang sudah lama memproduksi karpet. Wilton membuat karpet dengan jumbaian wol yang padat dan tebal. Morris & Co mempunyai 24 desain karpet Wilton, salah satunya adalah *Lily*. Seperti karya William Morris lainnya, desain dibuat terinspirasi dari tanaman lokal Inggris yang pada desain ini adalah bunga lili. Pada akhir 1870an, William Morris mulai mempelajari karpet Persia, William Morris juga mulai berpindah pada karpet yang dibuat dengan tangan.



Gambar 11. Sampel *Lily*, didesain oleh William Morris, dimanufaktur oleh Wilton Royal Carpet Factory Ltd., 1875

[Sumber :

<https://www.vam.ac.uk/articles/william-morris-textiles>]

Analisis Elemen Desain



Gambar 12. Moodboard desain-desain William Morris
[Sumber : data pribadi]

Analisa elemen desain William Morris dilakukan agar memudahkan mengambil inspirasi dan mengenal ciri khas dari desain William Morris. Analisa dilakukan dengan memperhatikan aspek-aspek elemen desain pada desain-desain William Morris.

a. Bentuk 2 dimensi



Gambar 13. Analisa bentuk pada desain-desain William Morris
[Sumber : data pribadi]

Setelah menyederhanakan bentuk pada desain-desain William Morris, kita dapat melihat bahwa bentuk yang digunakan adalah bentuk flora dan fauna yang sederhana. Bunga digambarkan bagian tengah dan kelopak dengan bentuk lonjong yang dikembangkan. Daun digambarkan dengan garis lengkungan dan garis ditengah daun sebagai tulang daun. Fauna digambarkan dengan lengkungan-lengkungan. Objek-objek pada desain tidak kompleks dan hanya ditambahkan titik atau garis sebagai detail. Semua bentuk yang dibuat menggunakan

lengkungan dan diberi garis tepi warna yang gelap.

b. Bentuk 3 dimensi

Bentuk 3 dimensi pada desain William Morris dibuat dengan pemberian warna yang berbeda tanpa diberi garis tepi. Misalnya, pemberian warna yang berbeda pada setengah daun untuk memberikan kesan menonjol atau melengkung. Contoh lain dapat dilihat pada bunga yang diberikan warna berbeda pada sisi terluarnya untuk menunjukkan efek seperti bayangan dan 3 dimensi.

c. Material

Material yang digunakan pada karya-karya William Morris berupa bahan tekstil dan serat. Pada karya sulaman digunakan material sutra dan linen. Pada wallpaper digunakan material kain linen dengan pewarna kimia. Pada tenun dan tapestri digunakan sutra, mohair, dan wol. Pada karpet digunakan wol.

d. Proporsi

Semua desain William Morris dibuat dengan simetri atau repetitif. Hal ini dikarenakan karya-karya William Morris merupakan dekorasi interior atau tekstil komersial sehingga dibuat agar tidak mencolok. Desain yang simetri biasanya berupa simetri lipat vertikal. Desain yang repetitif dibuat dengan objek utama mengulang dan latar belakang saling menyambung sehingga tidak terlihat batas pengulangan.

e. Tekstur

Walaupun produk William Morris berbeda-beda, semua produk William Morris memiliki tekstur yang cenderung lembut dan fleksibel. Tekstur yang lembut dan fleksibel disebabkan oleh material yang digunakan yaitu linen, sutra, mohair, dan wol.

f. Permukaan

Permukaan produk-produk William Morris berbeda-beda tergantung pada teknik pembuatan. Produk seperti sulam, tenun, dan tapestri tidak mempunyai permukaan yang mulus karena teknik pembuatan. Sementara,

produk dengan teknik cetak dan karpet mempunyai permukaan yang rata.

g. Warna

Warna yang digunakan pada desain-desain William Morris adalah warna-warna natural, dan pastel. Warna yang digunakan William Morris sesuai dengan warna objek aslinya dan warna-warna yang sering ditemui di alam. Penggunaan warna yang tidak sesuai aslinya digunakan untuk memberikan efek gelap terang dan 3 dimensi pada objek. Warna pastel yang digunakan pada desain William Morris adalah warna yang cenderung kusam dan keabu-abuan.

h. Detail Ikonik

Hal paling ikonik dari William Morris adalah objek desainnya yang terinspirasi dari tanaman lokal Inggris. Inspirasi ini didapatkan William Morris dari rumah lamanya yang di pedesaan. Semua objek karya-karya populer William Morris merupakan tanaman lokal Inggris seperti achantus, lili, mawar, willow, dan tulip.

Berbeda dari desainer flora lainnya, William Morris ikonik dengan desainnya yang padat.

Pada desain-desain William Morris hampir tidak ada ruang kosong. Latar belakang desain William Morris selalu dipenuhi dengan motif flora yang sederhana dan kecil, tapi berulang sehingga tidak ada ruang kosong.

Berdasarkan informasi-informasi diatas, kita dapat menyimpulkan bahwa William Morris memberikan inovasi produk ikonik seni tradisional yang memiliki nilai fungsi dan dapat menyesuaikan dengan lingkungannya. Produk-produk yang dibuat William Morris mempunyai nilai estetika yang tinggi karena desain merupakan nilai utama dari produk. Meskipun begitu, produk William Morris mempunyai fungsi komersial sehingga dapat dinikmati semua kalangan. Selain itu, William Morris juga membuat desain ikonik, berbeda dengan yang lain, tapi bisa sesuai dengan lingkungannya. Pemakaian objek desain tanaman lokal Inggris membuat desain

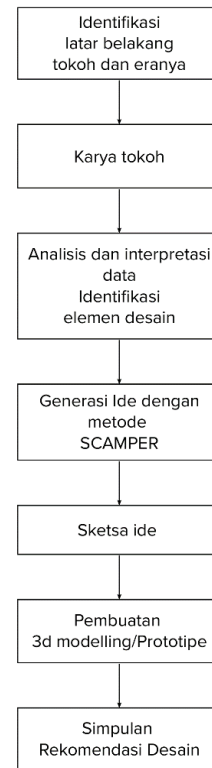
William Morris bisa diterima lingkungannya. Inovasi baru William Morris ini dapat membuat pengaruh gaya seni baru dan menarik banyak orang.

2. METODE

Dalam mencapai tujuan jurnal dalam membuat produk komersial berdasarkan analisis karya-karya William Morris, maka digunakan metode-metode dalam melakukan penelitian. Penelitian jurnal ini menggunakan pendekatan *Research through Design* (RtD), pendekatan riset kualitatif yang menggunakan praktik dan proses desain untuk menghasilkan pengetahuan baru (Stappers and Giaccardi, 2019). Riset kualitatif sendiri merupakan riset yang didasari dengan pengumpulan data, observasi, dan, studi pustaka (Gill et. al., 2008).

Selain itu, penelitian ini juga akan dilakukan dengan metode SCAMPER untuk membuat rancangan produk. Metode SCAMPER adalah strategi pengembangan produk yang dikembangkan oleh Bob Earle. Menurut Bob Earle (1971), SCAMPER adalah akronim untuk strategi kreatif penyelesaian masalah dan mencari ide produk atau konsep baru. SCAMPER adalah akronim dari *Substitute* (subtitusi), *Combine* (kombinasi), *Adapt* (adaptasi), *Modify* (modifikasi), *Put to Another Use* (untuk fungsi lain), *Eliminate* (eliminasi), dan *Reverse* (membalik).

Berdasarkan metode pendekatan *Research through Design* dan metode SCAMPER, maka alur proses perancangan produk pada jurnal ini dilakukan sesuai dengan diagram dibawah ini :



Gambar 14. Diagram alur proses perancangan produk jurnal [Sumber : data pribadi]

3. HASIL

Rancangan Produk

Setelah menganalisis dan interpretasi data identifikasi elemen desain pada karya-karya tokoh, maka dilakukan generasi ide dengan metode SCAMPER. Berikut adalah hasil sketsa generasi ide :



Gambar 15. Sketsa rancangan produk [Sumber : data pribadi]

a. Motif tekstil

Desain motif tekstil ini dibuat dengan metode SCAMPER substitusi elemen desain bentuk objek (*substitute*). Karya-karya William Morris ikonik dengan penggunaan bentuk tanaman-tanaman lokal Inggris. Desain ini mensubstitusi elemen bentuk tanaman lokal Inggris dengan tanaman lokal tempat dibuatnya jurnal ini, yaitu Indonesia. Desain ini menggunakan bentuk salah satu bunga khas Indonesia, bunga Rafflesia.

Karakteristik ikonik motif tekstil William Morris tetap digunakan pada desain motif tekstil ini. Warna yang digunakan adalah warna-warna pastel yang natural, seperti karakteristik desain-desain William Morris. Warna yang digunakan diambil dari warna asli Rafflesia dan paku-pakuan tetapi dibuat menjadi lebih muda agar tidak terlalu menonjol. Motif tekstil dibuat dengan simetri lipat vertikal dan motif memiliki desain yang padat dengan latar belakang yang dipenuhi dengan daun-daunan. Selain itu, motif tekstil ini juga menggunakan garis tepi pada objek utama dan menggunakan warna blok juga digunakan dalam motif tekstil ini. Seperti karya-karya William Morris, desain motif tekstil ini didesain terbuat dari linen dan dibuat sebagai motif tekstil komersial.

b. Karpet

Desain karpet dibuat dengan metode SCAMPER substitusi elemen bentuk desain secara 3 dimensi (*substitute*). Karpet desain William Morris biasanya dibuat dengan bentuk persegi. Pada desain karpet ini, karpet mempunyai bentuk yang tidak beraturan, mengikuti motif bentuk bunga agar karpet terlihat seperti bunga-bunga yang tumbuh muncul dari lantai.

Desain ini menggunakan motif tirai *Achantus* karya William Morris. Karpet

didesain menggunakan material yang sama dengan karpet karya William Morris, yaitu wol. Karpet ini didesain sebagai karpet komersial yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan konsumen.

c. Dompot

Desain dompet yang terinspirasi dari karya-karya William Morris ada 2 desain, yaitu *bifold wallet* dan *flap wallet*. *Bifold wallet* adalah dompet dengan desain simpel dan dilipat menjadi 2. *Flap wallet* adalah dompet dengan penutup berbentuk persegi di bagian depan. Pada desain ini, *flap wallet* ditambahkan enamel emas huruf 'M' di bagian penutup sebagai lambang dari Morris & Co.

Kedua desain dompet ini dibuat dengan metode SCAMPER substitusi material (*substitute*), modifikasi memperbesar elemen desain (*modify*), dan menggunakan untuk fungsi lain (*put to another use*). Berbeda dengan karya-karya William Morris yang biasanya menggunakan tekstil yang lembut seperti wol, sutra, linen, dan mohair, dompet didesain terbuat dari kulit sintetis agar bisa membentuk dompet dan memiliki ketahanan yang kuat. Dompot dibuat menggunakan motif *Willow* karya William Morris yang ditambahkan bunga motif *Chrysanthemum* karya William Morris yang diperbesar dan logo Morris & Co. Tekstil ini digunakan untuk fungsi lain yang tidak digunakan William Morris sebelumnya yaitu dompet.

d. Kursi

Kursi pada desain ini menggunakan metode SCAMPER kombinasi material (*combine*) dan digunakan untuk fungsi lain (*put to another use*). Kursi menggunakan desain Victoria yang cocok dengan motif tekstil William Morris. Motif tekstil *Golden Lily* karya William Morris untuk bagian bantal tempat duduk dan sandaran. Jenis tekstil yang digunakan untuk kursi ini sama seperti karya-karya tekstil William

Morris, yaitu kain linen. Bagian rangka kursi menggunakan kayu yang divernis gelap.

e. Tas Jinjing

Desain tas jinjing dibuat dengan metode SCAMPER digunakan untuk fungsi lain (*put to another use*). Motif tekstil *African Marigold* karya William Morris digunakan untuk fungsi lain yang sebelumnya belum pernah digunakan yaitu, membuat tas jinjing. Tas jinjing juga didesain dengan detail-detail tambahan agar bisa menjadi produk tas komersial yang sesuai dengan gaya masa kini dan dapat mengikuti *trend* masa kini. Bagian pegangan tas terbuat dari kulit sintetis yang kaku untuk membentuk huruf 'M' yang melambangkan Morris & Co. Pada bagian depan tas ditambahkan juga tulisan merk Morris & Co berwarna emas pada kulit sintetis berwarna hitam. Bagian pegangan tas dan tas disambungkan dengan cincin enamel emas agar pegangan tas bisa bergerak leluasa dan desain tas menjadi lebih menarik.

f. Topi Ember

Desain topi ember dibuat dengan metode SCAMPER kombinasi (*combine*) dan digunakan untuk fungsi lain (*put to another use*). Topi ember sendiri digunakan sebagai salah satu desain karena topi ember merupakan salah satu aksesoris fesyen masa kini yang sering dipakai, unik, dan menarik karena desainnya yang estetik, tetapi tetap fungsional. Topi ember dibuat dengan gabungan-gabungan motif-motif tekstil William Morris yang dipotong dan digabungkan secara tidak beraturan. Tekstil-tekstil yang digunakan terbuat dari berbagai jenis material, baik yang biasa digunakan pada karya William Morris seperti linen, maupun jenis tekstil lain seperti katun dan denim. Topi dibuat dari gabungan-gabungan motif dan tekstil agar topi menjadi ikonik, menarik, modis, dan cocok untuk digunakan pada berbagai kalangan masa kini. Pada bagian depan

topi ditambahkan tulisan merk Morris & Co berwarna emas pada kulit sintetis yang dijahit ke topi. Topi ember ini didesain sebagai topi komersial sebagai aksesoris fesyen masa kini.

g. Anting

Desain anting dibuat dengan metode SCAMPER digunakan untuk fungsi lain (*put to another use*) dan penyederhanaan elemen desain (*eliminate*). Desain anting dibuat dari penyederhanaan bunga pada motif tekstil *The Strawberry Thief* karya William Morris dan penyederhanaan daun pada motif tekstil *Kennet Indigo* karya William Morris. Elemen bunga dan daun ini dibuat menjadi fungsi lain yang belum pernah digunakan sebelumnya, yaitu anting. Anting didesain untuk memberikan kesan elegan sehingga anting terbuat dari material emas pada bagian batang, enamel emas pada tepi dan tulang daun, dan titanium pada bagian lainnya. Pada bagian inti bunga bisa ditambahkan berlian agar menambah kemiripan dengan bunga William Morris dan menambah nilai anting. Anting ini didesain sebagai produk komersial.

Rancangan produk-produk ini adalah produk yang dibuat dengan karakteristik ikonik karya William Morris dalam bentuk yang belum pernah ada sebelumnya. Walaupun produk-produk dalam bentuk yang berbeda-beda, produk-produk ini tetap memiliki tema dan karakteristik yang sama sehingga mudah dikenali. Hal-hal ini membuat rancangan-rancangan produk ini menjadi sesuatu yang inovatif, unik, dan menarik.

Model 3D

Rancangan-rancangan produk dibuat menjadi model 3 dimensi untuk memberikan gambaran realisasi produk. Berdasarkan rancangan-rancangan produk diatas, sketsa paling unik dan inovatif dibuat menjadi 3 produk dengan *3D modelling*. Berikut adalah gambar-gambar hasil dari *3D modelling* :

a. Kursi dengan motif Rafflesia

Rancangan tekstil motif Rafflesia digabungkan dengan rancangan kursi. Tekstil motif Rafflesia digunakan sebagai penutup busa bagian sandaran dan duduk kursi. Motif Rafflesia dibuat berulang pada tekstil sehingga motif terlihat saling menyambung, padat, dan detail seperti karakter desain William Morris.



Gambar 16. Motif tekstil Rafflesia berulang
[Sumber : data pribadi]



Gambar 17. Kursi dengan motif Rafflesia
[Sumber : data pribadi]



Gambar 18. 2 Kursi dengan motif Rafflesia
[Sumber : data pribadi]



Gambar 19. Detail kursi motif Rafflesia
[Sumber : data pribadi]

b. Topi Ember

Pada model 3D topi ember digunakan 24 motif tekstil karya William Morris. Topi ember diberikan beberapa baris jahitan untuk menghasilkan kualitas topi ember yang baik dan kuat. Warna benang jahitan yang digunakan merupakan warna pastel agar senada dengan motif dan karakter tekstil.



Gambar 21. Topi ember tampak depan
[Sumber : data pribadi]



Gambar 22. Topi ember tampak samping
[Sumber : data pribadi]



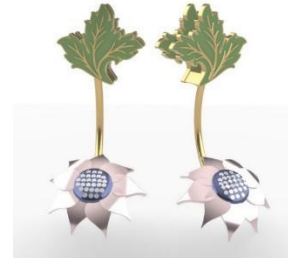
Gambar 23 . Detail merek topi ember
[Sumber : data pribadi]



Gambar 24. Detail jahitan topi ember
[Sumber : data pribadi]

c. Anting

Pada bagian-bagian anting yang berupa logam berwarna dibuat dengan anodisasi titanium. Teknik ini memberikan hasil logam berwarna yang berkualitas karena tahan lama, memberikan banyak jajaran warna, dan memberikan kesan elegan logam yang ingin dibuat pada anting. Batang anting yang terbuat dari emas dibuat melengkung ke depan untuk memberikan kesan unik dan penekanan pada berlian pada bunga.



Gambar 26. Anting
[Sumber : data pribadi]



Gambar 27. Detail anting
[Sumber : data pribadi]

Dari rangkaian proses desain, direkomendasikan bahwa metode SCAMPER mendukung proses kreatif desainer dalam mengembangkan elemen desain dari karya desain bersejarah menjadi ide – ide produk yang unik dan menarik.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode SCAMPER secara efektif meningkatkan kemampuan individu dalam menghasilkan ide-ide kreatif saat merancang produk yang terinspirasi sejarah. Metode SCAMPER memberikan kerangka kerja yang terstruktur untuk memodifikasi dan menggali potensi ide-ide baru, sehingga memperkaya proses desain.

Selain itu, dalam penelitian ini ditemukan bahwa metode SCAMPER mendorong individu untuk berpikir di luar batasan konvensional dan menghasilkan ide-ide yang orisinal. Dengan menggunakan teknik substitusi, modifikasi, atau penggunaan ulang, peserta penelitian mampu menghasilkan solusi desain yang baru dan tidak konvensional, yang memberikan keunikan pada produk yang terinspirasi sejarah.

Melalui penggunaan metode SCAMPER, penelitian ini menemukan bahwa mahasiswa desain dapat mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang konteks sejarah desain. Dengan menelusuri dan menganalisis karya-karya sejarah, serta menerapkan elemen desain tersebut ke dalam produk yang mereka rancang, peserta penelitian mengalami peningkatan pemahaman dan apresiasi terhadap nilai-nilai sejarah dalam desain.

Temuan-temuan sebelumnya dalam penelitian terkait secara konsisten didukung oleh hasil penelitian ini. Penelitian Boonpracha, J. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Teknik SCAMPER meningkatkan kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide yang kreatif dan orisinal. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penemuan yang dilakukan 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. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan bukti tambahan yang menguatkan efektivitas penggunaan metode SCAMPER dan pentingnya menerapkan desain yang terinspirasi dari sejarah dalam konteks pendidikan desain.

4. KESIMPULAN

William Morris

Berdasarkan analisis dan penelitian jurnal ini, kita bisa mengambil beberapa kesimpulan dari pengalaman William Morris. Pertama, bahwa desain kerajinan tangan harus didasarkan pada kualitas yang tinggi dan perhatian pada detail. Hal ini menjadi pembeda kerajinan tangan dengan hasil produksi mesin. Dengan kerajinan tangan, produk bisa menjadi hidup dan memiliki makna seni karena tidak hanya sekedar dibuat, tetapi diperhatikan kualitas dan detailnya.

Kedua, desain William Morris sangat dipengaruhi oleh alam. Secara keseluruhan, desain William Morris mengambil inspirasi dari dedaunan, bunga, dan binatang yang ada di pedesaan. Desain William Morris banyak menampilkan motif-motif dari alam sekitarnya. Hal ini menunjukkan bahwa kita bisa mengambil inspirasi dari lingkungan sekitar kita seperti alam untuk membuat suatu desain.

Ketiga, seorang desainer harus memperhatikan pekerjaannya, tidak hanya hasilnya. *Arts and crafts movement* mengajarkan kita bahwa sebagai seorang desainer kita tidak boleh hanya fokus pada hasil, tetapi kita juga harus belajar peduli pada lingkungan kerja, kesejahteraan pekerja, dan lingkungan sekitar. Seorang desainer yang baik akan membuat sesuatu yang indah dengan juga memperhatikan keindahan sekitar atas dasar kemanusiaan.

Pengetahuan Baru

Berdasarkan analisis dan penelitian jurnal ini, kita juga mendapatkan pengetahuan-pengetahuan baru yang dapat berguna bagi seorang desainer. Selain mendapatkan pengetahuan mengenai karya-karya William Morris, kita dapat mengetahui bahwa kita dapat merancang produk dengan inspirasi dari sejarah desain. Inspirasi dapat dicari dengan mempelajari latar belakang tokoh, biografi tokoh, aliran seni tokoh, teknik pembuatan karya tokoh, dan analisis elemen desain karya-karya tokoh. Lalu, kita dapat memahami karakteristik dari karya-karya tokoh desain masa lampau seperti William Morris, dan membuatnya menjadi produk baru pada era modern.

Selain itu, kita dapat meningkatkan kreativitas dalam merancang produk dengan menggunakan metode SCAMPER. Kita dapat mengembakan suatu inspirasi menjadi suatu produk yang inovatif dan kreatif dengan substitusi, kombinasi, adaptasi, modifikasi, merubah fungsi, eliminasi, dan membalik elemen-elemen desain. Desainer dapat menghasilkan produk-produk yang bermakna,

kreatif, inovatif, dan unik dengan cara-cara pada metode SCAMPER. Metode SCAMPER adalah metode pengembangan produk yang bermanfaat, mudah, dan simpel untuk digunakan sehingga sangat direkomendasikan bagi para desainer.

Relevansi Sejarah Desain Produk

Secara keseluruhan penelitian, dapat disimpulkan bahwa mempelajari sejarah desain produk memberikan banyak manfaat. Dengan sejarah desain produk, kita dapat mempelajari desain-desain pada masa lampau sebagai inspirasi dalam membuat desain. Sejarah desain juga memberikan pengetahuan mengenai jenis desain dan teknik-teknik produksi yang dapat digunakan dan menghasilkan berbagai macam produk. Oleh karena itu, desain pada masa lalu perlu dipelajari dan masih relevan di masa kini khususnya bagi para desainer.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Booth, Mike & dkk. (2015). Political Theory: John Ruskin. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=x40l1ov8hfA>.
- Boonpracha, J. (2023). SCAMPER for creativity of students' creative idea creation in product design. *Thinking Skills and Creativity*, 48, 101282.
- Gumulya, D. (2020). Desain Produk Dengan Inspirasi Art Deco Eropa Era Tahun 1920 Dengan Pendekatan Chart Morfologi. *Jurnal Patra*, 2(2), 1-10.
- Kamis A, Widiastuti, Kob CGC, Hustvedt G, Saad NM, Jamaluddin R, Bujeng B. (2020). The effectiveness of SCAMPER techniques on creative thinking skills among fashion design vocational college. *Eurasia J Biosci* 14, 4109-4117.
- Lawson, Dennis & dkk. (2010). *The Genius of Design: Ghost in the Machine*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=NkQXUKQYrsQ>.
- MacCarthy, Fiona (1994). *William Morris: A Life for Our Time*. London: Faber & Faber.
- Mackail, J. W. (1901) *The Life of William Morris : Volume one*. London, New York, and Bombay : Longmans, Green & Co.
- Mason, Anna. (2021). *William Morris*. London : Victoria and Albert Museum.
- McConnell, Anita (2004). *Jordan, Thomas Brown (1807–1890)*. Oxford Dictionary of National Biography. Oxford University Press. doi:10.1093/ref:odnb/15123.
- Miller, Christine, Laura Cruz, & Jacob Kelley. (2021). Outside the Box : Promoting Creative Problem-Solving from the Classroom to the Boardroom. *Journal of Effective Teaching in Higher Education*, Vol. 4, No. 1, 5.
- Mohajan, Haradhan. (2019). The First Industrial Revolution: *Creation of a New Global Human Era*. *Journal of Social Sciences and Humanities* , Vol. 5, No. 4.
- Petts, Jeffrey. (2008). Good Work and Aesthetic Education: William Morris, the Arts and Crafts Movement, and Beyond. *Journal of Aesthetic Education*, Vol. 42, No. 1.
- Polyzoidou, Stella. (2021). 9 Times The History of Art Inspired Fashion Designers. Retrieved from <https://www.thecollector.com/9-art-history-inspired-fashion-designers/>.
- Triggs, Oscar Lovell. (2009). *Arts & Crafts Movement (Art of Century)*. New York : Parkstone Press.

Winckelmann, Johann Joachim. (2003).
Reflections on the Painting and
Sculpture of the Greeks. Oxfordshire:
Routledge/Thoemmes Press.