

Inovasi Desain Produk Dengan Terinspirasi Oleh Karya Christopher Dresser Menggunakan Metode Scamper

Felicia Ashley Hariono¹

Desain Produk, School of Design, Universitas Pelita Harapan
e-mail: 01025220013@student.uph.edu¹

Devanny Gumulya²

Desain Produk, School of Design, Universitas Pelita Harapan
devanny.gumulya@uph.edu*

ABSTRAK

Inovasi desain produk memiliki peran yang penting dalam pengembangan industri kreatif. Dalam upaya menciptakan produk yang memiliki keunikan dan inovasi, inspirasi dari karya-karya desainer sebelumnya menjadi sumber yang berharga. Salah satu desainer yang memiliki pengaruh besar dalam dunia desain adalah Christopher Dresser. Christopher Dresser atau Bapak Desain Industri merupakan salah satu desainer revolusioner yang ada pada abad 19. Dresser sangat dipengaruhi oleh budaya barat dan non-barat seperti gaya japonisme. Keunikan Dresser terletak pada penggabungan gaya industrial Inggris dengan kesederhanaan dan keindahan karya seni Jepang. Dalam penelitian ini, kami bertujuan untuk mengeksplorasi potensi inovasi desain produk dengan mengambil inspirasi dari karya-karya Christopher Dresser menggunakan metode SCAMPER melalui *research through design*. Metode SCAMPER adalah pendekatan kreatif yang memungkinkan eksplorasi ide-ide baru dengan mempertanyakan dan memodifikasi aspek-aspek yang ada. Melalui analisis karya-karya Christopher Dresser, elemen-elemen desain Christopher Dress yang khas diidentifikasi. Selanjutnya, metode SCAMPER diterapkan untuk menghasilkan konsep-konsep inovatif dalam desain produk. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan mengadopsi inspirasi dari karya-karya Christopher Dresser dan menerapkan metode SCAMPER, desainer dapat menciptakan produk-produk yang unik, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna saat ini. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan desain produk dengan pendekatan yang kreatif dan menghargai warisan seni dari Christopher Dresser. Selain itu, penelitian ini juga memberikan wawasan tentang proses inovasi desain produk dengan memadukan inspirasi dari masa lalu dengan unsur kontemporer.

Kata Kunci: inovasi desain produk, sejarah, metode scamper

Product design innovation plays a significant role in the development of the creative industry. In creating unique and innovative products, inspiration from previous designers becomes a valuable source. One of the influential designers in the world of design is Christopher Dresser. Christopher Dresser, also known as the Father of Industrial Design, was a revolutionary designer in the 19th century. Dresser was greatly influenced by both Western and non-Western cultures, particularly the japonisme style. Dresser's uniqueness lies in combining the industrial style of England with the simplicity and beauty of Japanese art. In this study, our aim is to explore the potential for product design innovation by drawing inspiration from Christopher Dresser's works using the SCAMPER method by research through design. The SCAMPER method is a creative approach that allows for the exploration of new ideas by questioning and modifying existing aspects. Through the analysis of Christopher Dresser's works, the distinctive design elements of Dresser are identified. Subsequently, the SCAMPER method is applied to generate innovative concepts in product design. The results of this study indicate that by adopting inspiration from Christopher Dresser's works and applying the SCAMPER method, designers can create unique, creative, and user-relevant products.

This research contributes to the development of product design by employing a creative approach and honoring the artistic heritage of Christopher Dresser. Additionally, the study provides insights into the process of product design innovation by combining inspiration from the past with contemporary elements.

Key words : product design, history, SCAMPER method

1. PENDAHULUAN

Untuk tetap kompetitif di pasar yang selalu berubah, barang, jasa, dan strategi bisnis perusahaan harus terus berinovasi (Martindale, 1988). Pasar selalu mencari sesuatu yang baru, dan manusia secara alami tertarik pada inovasi karena dapat memberikan kegembiraan dan merangsang aktivitas otak. Menurut Chakrabarti (2006:476), mengenai keunikan produk, pasar melihatnya dari dua perspektif: produk dan metode produksi. Untuk produk, keunikan barang harus menghadirkan kebaruan baik dari segi fungsional, estetika, dan teknologi. Sedangkan untuk proses, pandangan ini dititikberatkan pada faktor eksternal seperti orang, proses, dan faktor lingkungan yang mempengaruhi kebaruan produk. Desainer harus berpikir imajinatif untuk menciptakan desain yang khas dan mengandung aspek orisinalitas, baik dari segi bentuk, konsep, maupun teknik pembuatannya. Di lain sisi, sejarah juga dapat menginspirasi desainer untuk menciptakan ide-ide baru karena memahami masa lalu memungkinkan mereka menghindari kesalahan yang sama yang menghalangi perkembangan (Null, 2013).

Salah satu desainer yang dipengaruhi oleh sejarah adalah Madeleine Vionnet, seorang perancang busana revolusioner dari Perancis yang karyanya mengubah industri busana di dunia.



Gambar 1. Isadora Duncan (kiri) Evening Dresse by Madeleine Vionnet (kanan)

[Sumber:

https://en.wikipedia.org/wiki/Isadora_Duncan,

<https://www.vam.ac.uk/articles/madeleine-vionnet-an-introduction>]]

Sejalan dengan pengaruh penting sejarah terhadap kebaruan desain, penelitian kali ini akan berfokus terhadap perancangan desain produk kreasi dengan inspirasi dari karya desainer tersohor Christopher Dresser. Terkait dengan gerakan reformasi desain di paruh kedua abad kesembilan belas, Christopher Dresser dianggap sebagai desainer industri pertama. Dresser merupakan seorang desainer yang produktif, ia menciptakan bentuk dan ornamen untuk berbagai produsen di Inggris Raya, Prancis, dan Amerika Serikat. Lahir di Glasgow, Skotlandia, dari orang tua Inggris pada tahun 1834, Dresser belajar dari usia tiga belas tahun di Sekolah Desain Pemerintah di London di bawah pengaruh reformis desain terkemuka seperti Richard Redgrave (1804–1888), Henry Cole (1808–1882), Owen Jones, dan Matthew Digby Wyatt (1820–1877).

Christopher Dresser sangat dipengaruhi oleh arsitek-desainer Augustus

Welby Northmore Pugin (1812–1852) serta ahli hias Owen Jones (1809–1874), Dresser juga terinspirasi oleh bentuk botani dan seni Jepang (Oshinky, 2006). Selain menyediakan desain untuk industri, Dresser adalah importir dan peritel furnitur. Dia menerbitkan buku dan artikel dan mengajar sepanjang karirnya tentang berbagai topik mulai dari botani hingga desain yang sesuai untuk produksi industri. Berpengaruh di Inggris dan Amerika Serikat, buku Dresser—*The Art of Decorative Design* (1862), *Principles of Decorative Design* (1873), *Studies in Design* (1876), dan *Modern Ornamentation* (1886)—memberikan instruksi dan contoh untuk siswa, desainer, dan orang awam dengan topik beragam mulai dari teori warna dan ornamen hingga dekorasi interior. Bukunya yang komprehensif dan terkenal *Japan: Its Architecture, Art, and Art Manufactures* (1882) membantu mengabadikan gaya japonisme dalam dekade terakhir abad ke-19. Selama studinya, Dresser memfokuskan dirinya pada disiplin ilmu botani yang baru dan pada tahun 1856 menyumbangkan sepiring penuh gambar tanaman geometrisnya untuk publikasi terkenal Owen Jones, *The Grammar of Ornament* (Halen, 1990).



Gambar 5. Leaves and flowers from nature

[Sumber:

<https://www.researchgate.net/figure/Christopher-Dresser-Leaves-and-flowers-from>]

Melanjutkan fokus pada botani, Dresser mengajar di Women's School of Design dari tahun 1854 dan menerbitkan makalah dan buku tentang subjek tersebut. Pada tahun 1859, ia menerima gelar doktor *in absentia* di bidangnya dari Universitas Jena, Jerman. Dia terpilih sebagai Fellow dari Edinburgh Botanical Society pada tahun 1860 dan Fellow dari Linnean Society setahun kemudian.

Sepanjang abad ke-19, John Ruskin, seorang kritikus seni dan filsuf Inggris, memiliki pengaruh besar terhadap teori-teori desain dan konstruksi yang berdasarkan moral menyatakan bahwa pembuatan yang menipu atau "palsu", seperti pelapisan dan penggunaan perangkat dekoratif ilusionistik, merusak konsumen secara lebih luas. Para desainer zaman tersebut percaya bahwa dekorator dapat, melalui desain yang benar atau salah, "meninggikan atau merendahkan suatu bangsa". Dalam mencari kosa kata desain moral, Dresser menetapkan prinsip berdasarkan kebenaran, kecantikan, dan kekuatan; Kebenaran mengkritik penuruan bahan, kecantikan menggambarkan rasa kesempurnaan abadi dalam desain, dan kekuatan menyiratkan kekuatan, energi, dan kekuatan dalam ornamen, yang dicapai melalui pengetahuan (Whiteway, 2004). Dresser menemukan inspirasi dari bentuk dan struktur tumbuhan yang seimbang secara geometris. Dari penemuannya, ia mengambil pendekatan ilmiah radikal untuk seni dan desain. Dia percaya bahwa kebenaran didasarkan pada sains dan seni mencerminkan keindahan. Pengetahuan, manifestasi dari kebenaran dan keindahan, seperti yang diselesaikan oleh penata rias, adalah Kekuatan. Namun, alih-alih menggambarkan bentuk tanaman dengan cara naturalistik, ia mengikuti pedoman yang ditetapkan oleh

Owen Jones dalam *The Grammar of Ornament* bahwa "Bunga dan benda alam lainnya tidak boleh digunakan sebagai ornamen, tetapi representasi konvensional..." (Jones, 1856). Sama pentingnya, Dresser mengambil dari Jones ajaran bahwa "Semua ornamen harus didasarkan pada konstruksi geometris" dimana penataan atau pengabstraksian ornamen "sumber" melalui penalaran geometris menghilangkan semua asosiasi yang terbentuk sebelumnya dari sumber dan dengan demikian menciptakan ornamen murni.

Meskipun Dresser menekankan pentingnya mengabstraksi esensi desain ke bentuk liniernya yang paling dasar, dia adalah tokoh yang mengambil inspirasi dari berbagai sumber Barat dan non-Barat. Berdasarkan karyanya yang bertahan, dia tampaknya lebih menyukai sumber non-Barat, termasuk objek Peru, Mesir, Persia, Meksiko, Maroko, dan Fiji, yang semuanya telah tercatat dan dapat dilihat di British Museum, South Kensington Museum (sekarang Victoria dan Museum Albert), dan Museum India. Dia akrab dengan catatan perjalanan bergambar, seperti *E. George Squier's Peru: Incidents of Travel and Exploration in the Land of the Incas* (1877). Artefak Prasejarah dan Zaman Perunggu yang ditemukan di situs arkeologi di Yorkshire pada pertengahan abad ke-19 memberikan sumber inspirasi desain yang lain. Namun, pengaruh paling kuat pada karyanya berasal dari seni dan kerajinan Jepang. Berbeda dengan Esthete Edward William Godwin (1833–1886) (1991:87), yang juga menemukan keindahan luar biasa dalam seni Jepang, Dresser memiliki kesempatan untuk mengunjungi negara tersebut dan, nyatanya, merupakan desainer Eropa pertama yang melakukannya setelah pembukaan Jepang ke Barat pada tahun 1854.

Meskipun Dresser telah menemukan sejumlah kecil seni dekoratif Jepang selama pendidikannya, dia baru melihat banyak benda seni Jepang pada Pameran Internasional tahun 1862 di London. Sementara seniman dan dealer lain

menganggap benda-benda itu sangat baru, Dresser adalah salah satu dari segelintir kritikus yang menemukan kelebihan dalam karya itu sendiri. Pada tahun 1860-an dan 1870-an, desainnya menggunakan banyak motif dekoratif seni Jepang. Perjalanannya ke Jepang pada tahun 1876–1877 memperdalam pemahamannya tentang seni Jepang dan budayanya, yang dalam karyanya sendiri diterjemahkan menjadi perhatian yang lebih besar pada material, bentuk, permukaan, dan teknik manufaktur. Saat dalam perjalanan ke Jepang, Dresser mengunjungi Amerika Serikat; di New York, dia menerima komisi dari Tiffany & Co. untuk memperoleh beberapa ribu artefak Jepang, dan di Philadelphia dia menghadiri Pameran Centennial dan mengajar di Museum Pennsylvania dan Sekolah Seni Industri (Helen, 1990).

Dresser berusaha keras untuk menghasilkan benda-benda rumah tangga yang terjangkau, fungsional, dan dirancang dengan baik. Tidak seperti Morris, bagaimanapun, dia menyadari manfaat dari revolusi industri dan dirancang khusus untuk pasar konsumen yang berkembang. Bagian dari kesuksesan Dresser berasal dari kemampuannya menghasilkan desain untuk berbagai macam barang dagangan, sedangkan Morris dan rekan-rekannya berusaha untuk hanya memproduksi karya buatan tangan. Dalam upayanya menciptakan desain yang bagus untuk produksi industri, Dresser beroperasi sebagai desainer komersial lepas, dan kadang-kadang sebagai direktur seni, menyediakan desain untuk banyak pabrikan berbeda. Dia mendesain wallpaper, tekstil, dan karpet untuk lebih dari tiga puluh perusahaan di Inggris Raya, Irlandia, Prancis, dan Amerika Serikat; keramik untuk setidaknya tujuh perusahaan berbeda, termasuk Minton dan Wedgwood; dan furnitur besi dan pengerjaan logam untuk berbagai perusahaan. Ia juga mendirikan toko retail yang menjual barang-barang yang diproduksi oleh banyak produsen tersebut. Aliansi Perabot Seni miliknya dibuka pada tahun 1880 di New Bond Street, pusat distrik mewah yang modis, dengan Morris & Co.,

Fine Art Society, Galeri Grosvenor, dan Liberty's (salah satu pemegang saham utama AFA) di dekatnya. AFA atau Art Furnisher's Alliance merupakan asosiasi dagang yang didirikan oleh Dresser di London, Inggris pada tahun 1883 sebagai respons terhadap kekhawatiran tentang persaingan dari produsen asing dan untuk membantu mempromosikan dan membangun reputasi karya produsen dan desainer Inggris yang berkualitas tinggi di pasar internasional. Namun, masalah keuangan dan kesehatan Dresser yang semakin buruk menyebabkan kematian perusahaan pada tahun 1883. Dresser tidak hanya menjual barang-barang yang dia rancang, dia juga mengimpor seni Jepang dari tahun 1879 hingga 1882, dengan dua putranya bertindak sebagai agen di Kobe, Jepang.

GAYA ANGLO - JAPANESE

Karya-karya Christopher Dresser termasuk dalam gaya Anglo-Japanese. Gaya Anglo-Japanese berkembang di UK selama periode Victoria dan awal periode Edwardian dari sekitar tahun 1851 hingga tahun 1910 an ketika apresiasi baru terhadap desain dan budaya Jepang mempengaruhi cara perancang dan pengrajin membuat karya seni Inggris terutama seni dekoratif dan arsitektur Inggris. Meskipun seni Jepang sudah dikenal di Inggris sejak akhir abad ke-18, namun pengaruh yang lebih signifikan terjadi pada akhir abad ke-19 ketika Jepang mulai membuka diri terhadap perdagangan internasional. Pada saat itu, Inggris sedang mengalami kemajuan pesat dalam industri dan teknologi, yang memungkinkan produksi barang-barang dalam jumlah besar dan harga yang terjangkau. Namun, produk-produk industri Inggris dianggap kurang memiliki estetika yang diinginkan oleh masyarakat pada saat itu. Oleh karena itu, seni tradisional Jepang yang dianggap memiliki keindahan artistik dan kemurnian desain mulai diminati oleh para desainer dan seniman Inggris, dan digabungkan dengan teknik produksi industri modern Inggris. Dalam gerakan Anglo-Japanese,

elemen-elemen seni Jepang seperti bentuk, warna, dan pola digabungkan dengan teknik produksi industri Inggris untuk menciptakan produk-produk seni dan desain yang berkualitas tinggi secara estetika maupun fungsional. Pengaruh Inggris pada gaya Anglo-Japanese terutama terlihat pada teknik produksi, khususnya dalam penggunaan mesin-mesin modern dan bahan-bahan baru yang memungkinkan produksi barang-barang dalam jumlah besar dan dengan biaya yang lebih murah. Dalam gaya ini, produksi barang-barang seni dan kerajinan tangan yang sebelumnya hanya terbatas pada kalangan kelas atas, menjadi lebih terjangkau bagi kalangan yang lebih luas.

Gaya Anglo Japanese banyak diterapkan dalam seni terapan, desain interior, arsitektur, kerajinan tangan, dan produk-produk dekoratif pada masa itu seperti perabotan, keramik, tekstil, dan kertas dinding. Beberapa desainer yang terlibat dalam pengembangan gaya Anglo Japanese termasuk Christopher Dresser, Edward William Godwin, dan James McNeill Whistler (Oshinky, 2006).

Karakteristik gaya Anglo-Japanese adalah sebagai berikut (William & Carpenter 2011):

- 1 Motif alam Jepang: Gaya Anglo Japanese sering menggunakan motif-motif alam Jepang, seperti bunga sakura, daun maple, bambu, dan lain-lain. Motif ini biasanya digambarkan dengan gaya yang sederhana, naturalis, dan elegan





Gambar 6. Bunga Sakura (kiri) dan Daun Maple (kanan)

[Sumber:

<https://berita.99.co/manfaat-bunga-sakura/>,
<https://indonesianpost.co.id/daun-maple-filosofi-keharmonisan-dan-kesetiaan/>]

2. Keanggunan sederhana: Gaya Anglo Japanese cenderung mengedepankan keanggunan sederhana dalam desainnya. Bentuk-bentuk organik yang alami, garis-garis yang halus, dan penggunaan bahan-bahan alam seperti kayu, dan kertas washi menjadi ciri khas dalam gaya ini



Gambar 8. Kertas Washi

[Sumber:

<https://sacunslc.wordpress.com/2015/04/15/washi-kertas-nan-indah/>]

3. Keterbukaan terhadap pengaruh Jepang: Gaya Anglo-Japanese mengadopsi banyak elemen budaya Jepang seperti penggunaan teknik kerajinan Jepang, pola alam, dan filosofi desain Jepang.
 2. Penggunaan warna alam: Gaya Anglo-Japanese sering menggunakan bahan-bahan alam seperti kayu, bambu, kertas washi, dan sutra dalam desainnya. Penggunaan bahan-bahan alami ini memberikan nuansa organik dan ramah

lingkungan dalam desain gaya Anglo-Japanese.



Gambar 9. Lot 198 by Edward William Godwin

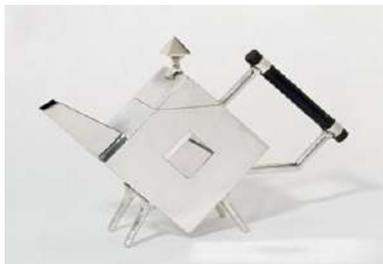
[Sumber:

<https://www.antiquesreporter.com.au/index.cfm/news-and-opinion/372-fine-example-of-anglo-japanese-furniture-to-be-offered-by-leski/>]

Kombinasi antara budaya Inggris dan Jepang: Gaya Anglo-Japanese menggabungkan elemen-elemen tradisional Jepang dengan teknik dan bahan-bahan tradisional Inggris.

Eksperimental dan inovatif: Gaya Anglo-Japanese pada zamannya dianggap sebagai suatu gaya yang inovatif dan eksperimental karena menggabungkan elemen-elemen budaya yang berbeda dengan cara yang baru dan menarik.

Karya Christopher Dresser



Gambar 10. Teapot no. 2274

[Sumber:

<https://collections.vam.ac.uk/item/O78328/teapot-dresser-christopher/>

1

Dresser dengan fokusnya terhadap gaya Anglo-Japanese telah menghadirkan karya-karya baru yang membuktikan kepekaannya terhadap penggabungan dua sumber. Seperti contoh, karyanya yang paling bergengsi ialah *teapot No 2274*. Dresser mendesain teko ini pada tahun 1879 dan dibantu oleh James Dixon pada tahap produksi. Desainnya yang paling inovatif adalah objek yang dibuat dari logam. Tidak seperti desainnya untuk keramik dan kaca, yang seringkali menyerupai bentuk tumbuhan dalam bentuk, ornamen, atau pewarnaannya, desainnya untuk objek logam cenderung diabstraksi sepenuhnya dari sumber organiknya. Dia sering menggunakan bentuk simetris, bujur sangkar, dan permukaan tanpa dekorasi. Secara garis besar, teko ini terbuat dari metal dengan warna silver yang berbentuk hexagonal dengan lubang di tengah bodinya. Pada teko yang setinggi 13cm ini, Dresser menggunakan kayu eboni sebagai gagang teko yang ia ilhami dari karya seni Jepang yang sangat kontras dengan bahan dasar bodinya. Selain itu, tutup teko juga dirancang dengan sangat sederhana, dengan pegangan yang terintegrasi langsung dengan tutupnya (V&A,nd). *Teapot no 2274* merupakan contoh desain yang menggambarkan pendekatan Dresser terhadap fungsionalitas, kesederhanaan, dan kebenaran dalam desain. Karya ini telah diakui sebagai salah satu desain teapot terkenal dari

era Victoria yang menggambarkan gaya modern dan inovatif Dresser pada zamannya.

ELEMEN DESAIN PRODUK SEJARAH	
Shape (2d)	Komposisi geometris, belah ketupat, segitiga
Form (3d)	Piramid, kotak
Material	Metal, kayu
Proportion	geometris, intersection
Texture	Keras, kaku
Surface	licin
Color	Metal, mengkilap
Signature Detail	Pegangan teko terbuat dari kayu

Wave Bowl

Elemen Desain Produk Sejarah	
Shape (2d)	<i>biomorphic</i>
Form (3d)	<i>sphere</i>
Material	keramik
Proportion	abstrak
Texture	Keras, kaku
Surface	licin
Color	Hijau, kuning di bagian dalam
Signature Detail	Detail ukiran, warna

Contoh lainnya dari Dresser yang menggabungkan sumber barat dan non-barat ialah *wave bowl*. Walaupun dinamakan *wave bowl*, karya ini tidak berfungsi sebagai alat makan, melainkan hanya berfungsi sebagai elemen dekorasi. Kerajinan unik ini terbuat dari keramik gerabah berlapis kaca. Mangkuk ini, dilapisi glasir hijau pirus dengan interior bergaris kuning dan hijau, dibentuk untuk menunjukkan estetika gelombang puncak.



Gambar 11. Wave Bowl

[Sumber: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/210899>]

Seni Jepang sangat mempengaruhi seni dekoratif Eropa pada paruh kedua abad kesembilan belas. Lekukan yang kuat dari cetakan balok kayu Katsushika Hokusai yang terkenal The Great Wave di Kanagawa, yang dikenal di Barat, bergema dalam bentuk mangkuk ini. Mangkuk ini dibuat oleh perusahaan Linthorpe setelah perjalanan Dresser ke Jepang pada tahun 1876/77. Meskipun tidak meniru prototipe Jepang, Dresser, tidak seperti orang sezamannya, mengabstraksi elemen desain utama yang menyarankan estetika Jepang secara tersirat. Secara garis besar, mangkuk ini berdimensi 17.8x17.8x11.4 cm dengan tinggi 17.5cm. Wave Bowl adalah contoh karya Dresser yang menggambarkan inovasi dan eksperimen dalam bentuk, serta penggunaan bahan dan teknik produksi yang maju dalam desain seni terapan pada zamannya.

Clutha Vase

Contoh terakhir dari gaya Anglo-Japanese Christopher Dresser adalah *clutha vase*. Dresser mendesain *clutha vase* untuk pabrik James Couper & Sons untuk membuat seri baru yaitu “Art Glass”. Nama Clutha berasal dari nama kuno sungai Clyde yang berada di Glasglow. *Clutha vase*

merupakan satu- satunya eksperimen Dresser dalam desain kaca. *Clutha vase* bercirikan berbentuk bulat dan berleher panjang dengan warna kuning, coklat, dan hijau bergelembung, menunjukkan bentuk-bentuk organik yang akan menjadi ciri khas gaya *Nouveau Art* (gaya seni yang muncul pada akhir abad ke-19 hingga awal abad ke-20).



Gambar 12. Clutha Vase

[Sumber: <https://www.cmog.org/artwork/clutha-0>]

Vas ini adalah contoh langka dari seri “Clutha”: berbentuk seperti botol, sengaja dibuat polos dalam bentuk dan warna, ditutupi dengan ukiran bunga dan garis putih abstrak. Vas ini mengekspresikan minat Dresser pada dekorasi organik dan kekuatan garis sederhana.

Elemen Desain Produk Sejarah	
Shape (2d)	oval
Form (3d)	silinder
Material	kaca
Proportion	geometris
Texture	Keras, kaku
Surface	licin
Color	Hijau, corak putih
Signature Detail	Detail ukiran bunga

Clutha vase menggambarkan gaya desain Dresser yang sederhana, fungsional, dan modern pada masanya. Vas ini menjadi contoh bagaimana Dresser menggabungkan keindahan bentuk geometris dengan kecanggihan teknik blown glass pada masa itu. *Clutha vase* juga menggambarkan kecintaan Dresser pada alam, terlihat dari penggunaan motif alam dalam desainnya yang juga merupakan salah satu ciri khas karya Dresser.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa Christopher Dresser atau bapak desain industrial memiliki kecenderungan ide yang ia dapati dari apresiasinya terhadap budaya Jepang. Salah satu filosofi yang dijuluki '*East Meets West*' adalah deskripsi terbaik dari karya Dresser karena ini adalah gagasan untuk menyatukan desain timur dan barat, menandai saat dua budaya bersatu dalam harmoni, sebuah penjabaran yang mungkin terasa sama sekali tidak sesuai pada awalnya, tetapi satu yang mana bekerja sangat indah ketika dilihat bersama dalam kenyataan (Whiteway, 2004). Dalam desainnya, Dresser berpacu pada prinsip moral tentang kebenaran, kecantikan, dan kekuatan suatu karya. Kebenaran mengkritik peniruan bahan, Kecantikan menggambarkan rasa kesempurnaan abadi dalam desain, dan Kekuatan menyiratkan kekuatan, energi, dan kekuatan dalam ornamen, yang dicapai melalui pengetahuan.

Tidak seperti rekan-rekan desainer anglo-japanese pada zamannya, Dresser memiliki beberapa keunikan yang ia terapkan berdasarkan prinsip moralnya tersebut. Pada tahap kebenaran, ciri khas Dresser adalah pendekatannya yang sangat berfokus pada fungsi dan kegunaan dalam desainnya. Dresser mengedepankan prinsip-prinsip desain industri dimana ia menganggap desain haruslah fungsional, efisien, dan praktis. Pendekatan ini berbeda dengan beberapa desainer Anglo-Japanese lainnya yang mungkin lebih menekankan pada estetika atau aspek dekoratif. Sedangkan untuk tahap kecantikan, Dresser memiliki estetika desain

yang berbeda dibandingkan dengan beberapa desainer Anglo-Japanese lainnya. Ia cenderung menggunakan bentuk geometris yang sederhana dan bersih, dengan pola-pola yang cenderung lebih abstrak dan minimalis. Dresser juga sering menggunakan bahan-bahan baru seperti logam dan kaca dalam desain, sementara beberapa desainer Anglo-Japanese lainnya lebih banyak menggunakan bahan tradisional. Terakhir, Dresser merancang produk-produk untuk produksi massal dan bekerja sama dengan produsen untuk menghasilkan produk-produk yang dapat dijangkau oleh masyarakat luas. Pendekatan ini berbeda dari beberapa desainer Anglo-Japanese lainnya yang lebih fokus pada pembuatan barang yang dibuat secara handmade atau terbatas. Dresser juga memiliki latar belakang yang luas dalam desain termasuk desain industri, arsitektur, dan seni dekoratif. Ia merancang berbagai macam produk, mulai dari furniture, keramik, kaca, logam, tekstil, hingga arsitektur interior yang menunjukkan kekuatan yang ia padani dengan pengetahuan.

Dengan demikian, penelitian ini akan mencoba untuk mengangkat karakteristik desain Anglo-Japanese dari Christopher Dresser dan bagaimana keterkaitan antara prinsip moral Dresser terhadap kebaruan desain dari mahasiswa jurusan desain. Pemilihan inspirasi karya Anglo-Japanese Dresser ini dirasa cocok untuk tetap dikembangkan di tengah era kemudahan produksi dewasa ini dengan tetap menghidupkan nilai estetika, fungsional, dan didasari pengetahuan. Diharapkan, perancangan desain ini akan dapat berkontribusi terhadap kebaruan produksi desain di pasar dengan menggunakan metode SCAMPER yang akan dibahas lebih lanjut di bawah ini.

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). Stappers &

Giaccardi (2019) memberikan laporan RtD yang komprehensif, melaporkan berbagai diskusi yang sedang berlangsung dalam kajian penelitiannya. Metode *Research through Design* (RTD) adalah pendekatan penelitian yang menekankan penciptaan pengetahuan baru melalui desain artefak, sistem, dan lingkungan. Ini adalah proses berulang dan reflektif yang melibatkan produksi dan analisis artefak desain secara simultan. Metode RTD pertama kali diperkenalkan oleh Stappers dan Giaccardi (2019). Menurut mereka, RTD bukan hanya tentang mendesain demi mendesain, melainkan tentang menggunakan desain sebagai sarana penyelidikan dan penemuan. Salah satu fitur kunci dari metode RTD adalah berfokus pada penciptaan artefak baru yang dimaksudkan untuk memprovokasi diskusi dan debat dalam komunitas riset. Artefak ini sering dirancang untuk menantang asumsi yang ada dan membuka area penyelidikan baru. Aspek penting lain dari metode RTD adalah penekanannya pada kolaborasi dan partisipasi. Proyek RTD biasanya melibatkan banyak pihak, termasuk desainer, peneliti, dan pengguna, yang bekerja bersama untuk membuat artefak bersama dan menghasilkan wawasan dan pengetahuan baru. Secara keseluruhan, metode RTD adalah pendekatan penelitian yang berharga bagi mereka yang bekerja di bidang desain, karena menyediakan kerangka kerja untuk menggunakan desain sebagai sarana penyelidikan dan penemuan. Dengan berfokus pada penciptaan artefak baru dan kolaborasi berbagai pihak, metode RTD dapat membantu peneliti menghasilkan wawasan dan pengetahuan baru yang mungkin tidak dapat dilakukan melalui metode penelitian tradisional.

Selain itu, untuk menyempurnakan desain dengan ide kreatif, peneliti menggunakan metode SCAMPER. SCAMPER adalah akronim yang mewakili teknik untuk merevisi atau menghasilkan ide dimana daftar periksa ide dirancang khusus untuk pemecahan masalah kreatif dan pemikiran imajinatif (Eberle, 1997). Metode ini pertama dipelopori oleh Alex Osborn (1953) yang

bertujuan untuk menghasilkan inovasi dan pengembangan terhadap ide. Adapun mengenai penjelasan masing-masing teknik adalah sebagai berikut: 'S' dalam SCAMPER berarti substitusi, di mana seseorang atau sesuatu melayani atau bertindak menggantikan orang lain (Glading, 2011). Mengganti mungkin memicu ide atau membawa perspektif baru ke dalam kesadaran. Dalam konteks penelitian kali ini, kita dapat melihat contoh dari material yang disubstitusi oleh Dresser pada Teko no 2744, yang menggantikan bahan keramik atau tanah liat dari teko pada umumnya. 'C' dalam SCAMPER adalah *combine* berarti menggabungkan, dan menggabungkan untuk meningkatkan penghematan waktu dan tenaga. Ini juga dapat menyebabkan sesuatu yang berbeda atau lebih baik. 'A' dalam SCAMPER berarti adaptasi. Mengadaptasi berarti menjadikan sesuatu milik sendiri, seperti lagu, anak, atau hewan peliharaan. Beradaptasi adalah menyesuaikan untuk tujuan menyesuaikan kondisi atau tujuan seperti suhu di dalam ruangan, mobil, atau pakaian. Adaptasi adalah bagian penting dari perancangan desain dan membantu desainer menjadi lebih produktif. 'M' dalam SCAMPER adalah singkatan dari *modify*. Memodifikasi adalah mengubah atau mengubah bentuk atau kualitas sesuatu. Ini dapat dilakukan dengan salah satu dari dua cara. Yang pertama adalah memperbesar atau memperkuat dan menjadikan kualitas atau bentuk lebih besar. Yang kedua adalah mengecilkan, yaitu membuat lebih kecil, lebih ringan, lebih lambat, atau lebih jarang. Individu kreatif sering mengecilkan respon melalui reframing seperti mengatakan seseorang kesal bukannya marah. Mereka juga dapat memperbesar perasaan seperti berubah dari hangat menjadi marah. 'P' dalam SCAMPER adalah menggunakan sesuatu selain dari tujuan awalnya. Dalam hal desain dapat berfungsi sebagai pergeseran fungsi atau fungsi ganda dari suatu produk. 'E' dalam SCAMPER adalah untuk menghilangkan, berarti menghilangkan, menghapus, atau kualitas. Huruf terakhir 'R' adalah untuk *reverse* atau mengatur ulang. Berbalik adalah memutar balik. Mengatur

ulang adalah mengubah urutan rencana, skema atau tata letak. Dalam hal ini, metode ini dapat berguna untuk merencanakan tentang elemen balik yang digunakan untuk membuat produk.

Efektivitas SCAMPER dalam meningkatkan kreativitas telah dibuktikan dalam berbagai penelitian. Misalnya, studi substansial dalam bidang terkait produk yang menetapkan penggunaan SCAMPER telah menghasilkan sejumlah keluaran baru tetapi dengan utilitas yang lebih menarik jika dibandingkan dengan yang dikumpulkan menggunakan pendekatan langsung (V, Chulvi 2012). Lebih lanjut, dalam penelitian eksperimen semu yang dilakukan oleh (Tateishi, 2011), meneliti pengaruh kerjasama kelompok terhadap tingkat peningkatan kapasitas berpikir kreatif individu. Studi ini mengungkapkan bahwa ada enam perbedaan utama antara kelompok eksperimen dan kontrol. Perbedaan tersebut adalah desain prototipe, pertukaran ide dan informasi, peningkatan kualitas ide, kritik, tingkat keterlibatan, dan solusi yang menantang. Berdasarkan perbedaan tersebut, pendekatan SCAMPER ini akan dipadukan dengan metode RtD untuk menghasilkan desain yang kreatif dan berbasis sejarah. Metode-metode tersebut akan dibahas secara kualitatif untuk merancang produk yang terinspirasi dari karakteristik Christopher Dresser Anglo-Japanese. Berdasarkan pendekatan RtD dan metode SCAMPER maka alur proses perancangan sesuai dengan diagram dibawah ini



Gambar 13. Tabel Metode SCAMPER

[Sumber: data pribadi]

3. HASIL

Untuk merancang produk dengan menggunakan metode RtD (Research through Design) dan SCAMPER (*Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to another use, Eliminate, Reverse*) dilakukan melalui berbagai tahap. Pertama, peneliti mengidentifikasi latar belakang tokoh yang dipilih, yaitu Christopher Dresser, serta gaya desainnya, yaitu Anglo-Jepang. Selanjutnya, peneliti melakukan riset terhadap karya-karya Dresser, kemudian menganalisis dan menginterpretasi data identifikasi elemen desain dari karya-karya tersebut. Setelah itu, peneliti menggunakan metode SCAMPER untuk mencari ide-ide baru dan membuat sketsa berdasarkan ide-ide yang telah didapatkan. Sketsa ide terinspirasi dari karya-karya Christopher Dresser, yaitu *teapot no. 2274, lot 801, 'moon flask' vase, wave bowl, cloisonne tea caddy, earthenware pitcher with transfer printed enamel, dan William Ault pottery earthenware (moulded and glazed vase)*.

Identifikasi Elemen Desain Christopher Dresser

Elemen Desain	Metal Teapot	Porcelain Teapot	Bag	Earring	Sofa	Necklace pendant	Bowl
Shape (2D)	hexagon	circle	round	biomorphic	square	circle	biomorphic
Form (3D)	Hexagonal prism	sphere	sphere	organic	cube	Flat circle	organic
Material	Metal, wood	Porcelain	Canvas, metal, leather	Carved emerald	Synthetic leather	Earthenware clay	Blown glass
Proportion	geometric	geometric	geometric	Abstract, asymmetric	geometric	symmetric	Abstract, asymmetric
Texture	hard	hard	soft	hard	soft	hard	hard
Surface	smooth	smooth	textured	smooth	textured	smooth	smooth
Color	metal	Blue, white	Multi color	green	Multi color	Multi color	gradient
Signature Detail	Wood handle	Unique shape	Flask shape, hand painted	Biomorphic form, carved	motif	Unique shape and colors	Biomorphic form

Berikut deskripsi, fungsi, dan keunikan dari produk yang telah dirancang:

Moon Flask Bag:

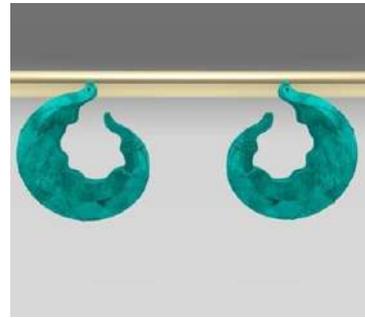


Gambar 16. Moon Flask Bag
 [Sumber: data pribadi]

Moon Flask Bag adalah sebuah tas dengan bentuk bulat yang menyerupai flask dan melebar ke bagian bawahnya. Pegangan tas berbentuk $\frac{3}{4}$ lingkaran, memberikan kenyamanan saat digunakan. Tas ini memiliki sistem pembukaan menggunakan tali kain yang dapat diikat, dengan tambahan hiasan tali berwarna biru di bagian luarnya, memberikan sentuhan estetika yang menarik. Dengan diameter 15 cm, tas ini memiliki ukuran yang cukup untuk menyimpan barang-barang kecil dengan praktis.

Moon Flask Bag terbuat dari bahan utama resin yang memberikan kesan yang tahan lama dan estetika yang menarik. Bagian kulit berwarna emas dan kain pengikat memberikan sentuhan keanggunan pada tas ini, sementara besi yang dilapisi emas digunakan sebagai pengait dan pegangan tas, memberikan kekuatan dan daya tahan. Warna dasar yang digunakan adalah biru dan emas, yang memberikan kesan elegan dan dihiasi dengan motif botani yang dipadukan dengan cat tangan satu per satu, menciptakan tampilan yang unik dan eksklusif.

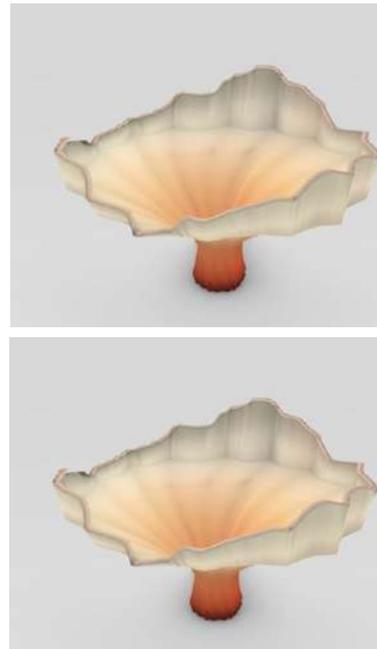
Wave Earring:



Gambar 17. Wave Earring
 [Sumber: data pribadi]

Wave Earring terinspirasi oleh wave bowl dengan bentuk yang menyerupai gelombang air laut dan dihiasi dengan detail ukiran di ujungnya. Anting ini memiliki ukuran 1 cm x 1 cm x 0.3 cm. Dibuat menggunakan batu emerald. Warna dominan yang digunakan adalah hijau, dengan corak khusus yang terletak di bagian ujung bawah anting. Produk ini difungsikan sebagai aksesoris busana yang akan menambahkan sentuhan elegan pada penampilan Anda. Keunikan dari Wave Earring terletak pada bentuknya yang bulat dengan elemen desain seperti gelombang air, menciptakan kesan yang indah dan menarik.

Angel's Trumpet Vase:



Gambar 18. Angel's Trumpet Vase
 [Sumber: data pribadi]

Vas Bunga Terompet memiliki bentuk yang menyerupai terompet dengan kelopak bunga yang mekar di bagian atas dan semakin mengecil ke bagian bawah. Vas ini memiliki ukuran dengan diameter 8 cm pada bagian bawah dan diameter 25 cm dengan tinggi 20 cm. Dibuat menggunakan material blown glass yang memberikan kesan transparan dan elegan. Warna yang digunakan pada vas ini mengikuti gradasi dari merah ke kuning, menciptakan tampilan yang menarik dan hidup. Produk ini memiliki fungsi utama sebagai vas bunga, namun juga dapat digunakan sebagai wadah makanan dan minuman atau sebagai dekorasi di ruangan. Keunikan dari Vas Bunga Terompet terletak pada bentuknya yang membesar ke bagian atas, memberikan fleksibilitas penggunaan yang beragam dan menambahkan sentuhan artistik dalam penyajian bunga atau dekorasi di rumah.

Hasil penelitian ini secara konsisten mendukung temuan-temuan sebelumnya dalam penelitian terkait. Penelitian Boonpracha, J. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan teknik SCAMPER memperkuat kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide kreatif dan orisinal. Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan temuan Gumulya, D. (2020) yang menekankan bahwa desain produk yang terinspirasi dari sejarah memberikan perspektif baru dan unik bagi mahasiswa desain serta memberikan manfaat praktis dalam pembelajaran sejarah desain. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti tambahan tentang efektivitas penggunaan metode SCAMPER dan pentingnya penerapan desain terinspirasi sejarah dalam konteks pendidikan desain.

4. KESIMPULAN

Dalam mendesain produk yang terinspirasi oleh karya Christopher Dresser menggunakan metode SCAMPER, peneliti menemukan bahwa Christopher Dresser merupakan seorang desainer anglo-Japanese yang memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan desain modern di abad ke-19. Dresser memiliki prinsip desain sendiri yang

berbeda dengan desainer anglo-Japanese lainnya.

Estetika karya Dresser cenderung sederhana, geometris, dan memiliki motif botani. Selain estetikanya, Dresser juga mementingkan fungsionalitas dan memperhatikan kualitas bahan dan detail dalam produksi barang. Desainer dapat mengadopsi prinsip-prinsip ini untuk menciptakan produk yang indah dan fungsional.

Di masa kini, desain terus berkembang dengan sangat cepat untuk mengikuti *trend* yang ada. Maka dari itu, kemampuan untuk beradaptasi dan berinovasi sangat penting bagi setiap desainer. Metode SCAMPER adalah sebuah teknik berpikir kreatif yang dapat digunakan untuk menghasilkan ide-ide baru dari produk yang sudah ada. Metode SCAMPER terdiri dari 7 teknik yaitu, *Substitusi*, *Combine*, *Adaptasi*, *Modifikasi*, *Put into another use*, *Eliminasi*, dan *Rearrange*. Masing-masing teknik ini memiliki pendekatan yang berbeda dan dapat digunakan secara terpisah atau dikombinasi untuk menghasilkan ide baru.

Bagi desainer, membuat karya desain yang terinspirasi dari karya sejarah adalah suatu hal yang penting karena dapat membantu untuk mengembangkan ide baru dengan cara yang inovatif dan terstruktur. Karya sejarah dapat menjadi sumber inspirasi yang kaya dan bermanfaat bagi desainer untuk menciptakan desain yang baik dan unik.

Metode SCAMPER dapat membantu desainer untuk memanfaatkan karya sejarah secara efektif dengan memberikan panduan terstruktur dalam mengembangkan ide-ide kreatif baru. Dengan menerapkan metode ini, desainer dapat mempertimbangkan berbagai alternatif untuk menggali kemungkinan solusi baru untuk permasalahan atau tantangan yang dihadapi. Selain itu, menggabungkan metode SCAMPER dengan inspirasi karya sejarah dapat membantu desainer untuk mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang prinsip-prinsip desain dan estetika. Dengan mempelajari karya-karya sejarah, desainer dapat memperoleh wawasan tentang kesuksesan tokoh di masa

lalu dan mengaplikasikannya ke dalam desain modern mereka.

Secara keseluruhan, metode SCAMPER membantu desainer untuk memanfaatkan inspirasi dari karya sejarah secara lebih kreatif dan efektif. Hal ini dapat membantu mereka menghasilkan desain yang lebih inovatif dan berkualitas tinggi, yang dapat memenuhi kebutuhan ekspektasi consumer dengan lebih baik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Approach." Turkish Psychological Counseling & Guidance Journal, vol 4(35), pp. 1-7, 2011.
- Boonpracha, J. (2023). SCAMPER for creativity of students' creative idea creation in product design. *Thinking Skills and Creativity*, 48, 101282.
- Chakrabarti, A. (2006). Defining and supporting design creativity. In *DS 36: Proceedings DESIGN 2006, the 9th International Design Conference, Dubrovnik, Croatia* (pp. 479-486)
- Corning Museum of Glass. (n.d.). Clutha. <https://www.cmog.org/artwork/clutha-0>
- Country Life. (2015, June 30). The Genius of Christopher Dresser. <https://www.countrylife.co.uk/luxury/art-and-antiques-genius-christopher-dresser-61711>
- berle, B. (1997). *Scamper on: More creative games and activities for imagination development*. Texas: Prufork prees INC, 1997.
- Gladding, T.(2011). "Using Creativity and the Creative Arts in Counseling: An International
- Gumulya, D. (2020). Desain Produk Dengan Inspirasi Art Deco Eropa Era Tahun 1920 Dengan Pendekatan Chart Morfologi. *Jurnal Patra*, 2(2), 1-10.
- Halén, Widar. (1990). *Christopher Dresser*. Oxford: Phaidon-Christie's, 1990.
- James Miles Ltd. (n.d.). Christopher Dresser for the Art Furnishers Alliance, Pair of Chairs, c.1879. <https://www.jamesmilesLtd.com/antique/1398/christopher-dresser-for-the-art-furnishers-alliance-pair-of-chair-c1879>
- Jones, Owen. & Bedford, Francis. (1856). *The grammar of ornament*. London : Day and Son
- Martindale, C., Moore, K., & West, A. (1988). Relationship of preference judgments to typicality, novelty, and mere exposure. *Empirical Studies of the Arts*, 6(1), 79-96.
- Metropolitan Museum of Art. (n.d.). Wave Bowl. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/210899>
- Minneapolis Institute of Art. (n.d.). Clutha Vase, Christopher Dresser. <https://collections.artsmia.org/art/4195/clutha-vase-christopher-dresser>
- Metropolitan Museum of Art. (n.d.). Clutha Vase. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/660597>
- Museum, V. a. A. (n.d.). Teapot | Dresser, Christopher | V&A Explore The Collections. Victoria and Albert Museum: Explore the Collections. <https://collections.vam.ac.uk/item/O78328/teapot-dresser-christopher/>
- Null, R. (Ed.). (2013). *Universal design: Principles and models*. CRC Press.
- Oshinsky, Sara J. (2006). "Christopher Dresser (1834–1904)." In *Heilbrunn Timeline of Art History*. New York: The Metropolitan Museum of Art, 2000–. http://www.metmuseum.org/toah/hd/cdrs/hd_cdrs.htm/
- Princessehof National Museum of Ceramics. (n.d.). Wave Bowl. <https://princessehof.nl/en/collection/top-pieces/wave-bowl>
- Stappers, P. J., & Giaccardi, E. (2019). Research through design. In M. Soegaard & R. Friis-Dam (Eds.), *The encyclopedia of human-computer interaction* (2nd ed.). Copenhagen, Denmark: Interaction Design Foundation.
- Victoria & albert Museum. (2020.). V&A · Madeleine Vionnet – an introduction. Victoria and Albert Museum. <https://www.vam.ac.uk/articles/madeleine-vionnet-an-introduction>

- V. Chulvi, E. Mulet, A. Chakrabarti, B. Mesa, & C. González-Cruz. "Comparison of the degree of creativity in the design outcomes using different design methods." *Journal of Engineering Design*, vol. 23(4), pp. 241-269, 2012.
- Whiteway, Michael. (2004). *Shock of the Old: Christopher Dresser's Design Revolution*. Exhibition catalogue. London: V&A Publications, 2004.
- Tateishi. "Impact of group collaboration on the improvement of individual creative thinking ability." Unpublished Doctoral Dissertation. Brigham Young University, US, 2011
- William, S. Rodner , & John T. Carpenter. (2011). *Edwardian London Through*

Japanese Eyes : The Art and Writings of Yoshio Markino, 1897–1915, p. 1