



SPACEPRO

**PRODUCT DESIGN JOURNAL
VOL. 1 NO. 2 (2023)**

ISSN Media Electronic: 3026-1260

Pemahaman Desain Produk dengan

Pendekatan Sejarah Desain dan Peran Desain

Kendall Malik

*ISI Padangpanjang/Prodi Desain Produk/Fakultas Seni Rupa dan Desain
kendall.malik@gmail.com*

Ferry Fernando

ISI Padangpanjang/Prodi Desain Produk/Fakultas Seni Rupa dan Desain

Maulid Hariri Gani

ISI Padangpanjang/Prodi Antropologi/Fakultas Seni Pertunjukan

Rahma Melisha Fajrina

ISI Padangpanjang/Prodi Studi Humanitas/Fakultas Seni Pertunjukan

Mira Utami

ISI Padangpanjang/Prodi Animasi/Fakultas Seni Rupa dan Desain

Abstract

History says that design is actually rooted in artistic activities that have grown towards one sphere of culture in its essence to another: the means of everyday human life. When historical descriptions state that the primitive people make canculals as a tool that is a transformation of the extension of the hand: often questions about design, art or technology. Design is challenged to have to engage in a variety of cultural weather. As with technology, design is required to immediately formulate the situation in line with the development of other cultural sectors. The construction of the Bauhus in Germany, with the prophecy of Walter Gropius, is considered a milestone in the development of modern design

history. The basic philosophy of the Bauhaus departs from the idea that the methods of industrial production of the 19th century have led to the disregard of the relationship between the process of design and handicraft or the ability of the hand, the unity between the creator and the product is broken. In fact, the influence, the Bauhaus principles that later evolved into an International style, were not the product of experiments produced by the instructors (Meister) and his students, but the methodology of visual arts education and the design methodology that he taught. The fundamental role of a designer will never change, but what will change is his commercial situation. Technology, research, and

SPACEPRO: Product Design Journal

manufacturing techniques of different products drive manufacturers to produce similar items.

Keywords: History; Product Design; Design Role

Abstrak

Sejarah mengatakan bahwa desain nyatanya berakar dari kegiatan kesenian yang telah tumbuh ke arah satu ruang lingkup budaya dalam wujudnya yang lain: yaitu sarana-sarana hidup manusia sehari-hari. Ketika uraian sejarah menyatakan bahwa orang-orang primitif membuat cangkul sebagai satu alat yang merupakan transformasi dari perpanjangan tangan: sering pertanyaan tentang desain, seni atau teknologi. Desain ditantang untuk harus terlibat dalam pelbagai cuaca budaya. Sama halnya dengan teknologi yang melesat, desainpun diharuskan pula untuk segera merumuskan keadaan sejalan dengan perkembangan sector-sektor budaya lain. Gebrakan Bauhaus di Jerman, dengan

nabinya Walter Gropius adalah dianggap sebagai babak dan titik tolak perkembangan sejarah desain modern. Falsafah dasar Bauhaus bertolak dari pemikiran bahwa metode produksi industri abad 19 telah menyebabkan terlepasnya hubungan antara proses rancangan dan kerajinan tangan atau kemampuan tangan, kesatuan antara pencipta dan produk terpecah. Sebenarnya pengaruh, prinsip-prinsip Bauhaus yang kemudian berkembang menjadi gaya Internasional bukanlah hasil eksperimen produk hasil para instruktur (Meister) dan siswa-siswanya, tetapi metodologi pendidikan Seni Rupa dan metodologi Desain yang diajarkannya. Peran mendasar seorang desainer tidak akan pernah berubah, tetapi yang akan mengalami perubahan ialah situasi komersialnya. Teknologi, riset, dan teknik-teknik manufacturing dari berbagai produk yang berbeda mendorong para produsen untuk menghasilkan benda-benda yang serupa.

Kata kunci: Sejarah; Desain Produk; Peran Desain.

Pendahuluan

Desain setiap kurun waktu mengalami proses pengembangan dan ditinjau secara berbeda-beda, dan lebih kerap disusun berdasarkan konteksnya. Pengertian desain yang menyatakan bahwa Desain (proses/sebagai kegiatan) adalah pembangunan fisik yang dihadapi manusia dengan mempertimbangkan aspek kreatifitas, nilai-nilai inovasi, nilai-nilai ekonomi, kemajuan teknologi, nilai-nilai estetika, social, lingkungan dan nilai-nilai moralitas pada kurun waktu tertentu yang memberikan perbaikan, perubahan dan peningkatan kualitas hidup manusia. (Sachari, A,1998, *Kamus Desain*, Penerbit ITB, Bandung).

Secara etimologis kata *desain* berasal dari kata *design* (Itali) yang artinya gambar (Jervis, 1984). Kata ini diberi makna baru dalam bahasa Inggris pada abad ke-17, yang dipergunakan untuk membentuk *School of Design* tahun 1936. Makna baru tersebut dalam praktek kerap kali semakna dengan kata *craft*, kemudian atas jasa Ruskin dan Morris – dua tokoh gerakan anti industri di Inggris pada abad ke-19, kata “desain” diberi bobot sebagai *art and craft* yaitu panduan antara seni dan keterampilan Perancangan sebuah desain ada beberapa urutan proses desain pada dasarnya sama meskipun produk akhirnya berbeda. Terdapat berbagai variasi dari proses desain, ada yang bersifat sangat umum dan ada pula yang sangat spesifik. Meskipun demikian langkah-langkah dasar dalam proses desain adalah sebagai berikut :

1. Menentukan Tujuan
2. Mempertimbangkan factor luar yang mempengaruhi
3. Mengembangkan kriteria
4. Membuat perencanaan
5. Melaksanakan perencanaan
6. Mengevaluasi produk

Proses desain menunjukkan bahwa pengamatan yang realistic mengenai kebutuhan dan pemikiran yang logis serta keteraturan telah mampu mengenyampingkan “misteri” yang

SPACEPRO: Product Design Journal

menyelimuti desain maupun “kreatifitas”.(Jusuf, H, 2001, Tinjauan Desain I, STISI, Bandung). Seseorang yang telah memiliki pemahaman yang mendalam tentang desain sebagai produk dan sebagai proses serta telah menguasai material yang tepat dapat dikatakan “kreatif”. Inspirasi yang hebat tidak akan menjadi kenyataan jika si desainer tidak dapat mewujudkannya menjadi suatu kenyataan.

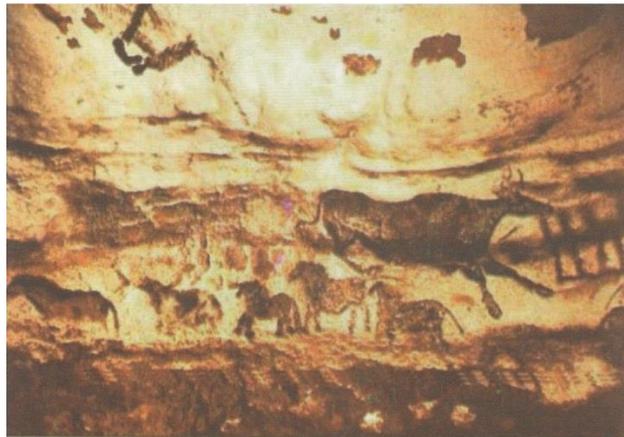
Metode

Tulisan ini lebih mengfokuskan ke penelitian literatur (*Library Research*) dengan menggunakan Analisa data dan Analisa kualitatif. Dalam menganalisis data tentang sejarah desain produk dan peran desain dengan menggunakan analisis tekstual juga analisis kontekstual. Kemudian hasil analisis juga dikaji secara deskriptif, yangmana analisis ini diharapkan dapat mengungkap sejarah desain produk dan peran desan. Data tulisan ini diperoleh melalui data-data yang valid seperti : fakta-fakta tertulis, naskah-naskah, jurnal-jurnal, buku dan dokumen-dokumen yang dapat diunduh secara *online*. Data itu dikumpulkan dalam bentuk catatan memo, dokumen-dokumen, foto-foto. Penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis dari data dan penyajian data, maka ditarik kesimpulan penelitian.

Pembahasan dan Hasil

Sejarah Desain

Secara historis, desain telah mengalami beberapa babak dari zaman batu sampai dengan saman super teknologi pada saat sekarang ini. Hal ini terlihat dari zaman primitive yang sudah melalui fase perubahan desain dari nenek moyang yang diturunkan secara turun temurun dan akhirnya mengalami perubahan yang tadinya manual sampai dengan serba robotik yang di sebut *computerice*. (Lihat Gambar 1). Sejarah telah membuktikan bahwa terdapat perubahan pola pikir dengan program modernisasi yang dijalankan oleh suatu bangsa.



Gambar 1. Lukisan Gua yang ditemukan di Gua Lascaux, Perancis
(Sumber : Buku “Pengantar Desain Komunikasi Visual” oleh Adi Kusrianto)

Sejarah mengatakan bahwa desain nyatanya berakar dari kegiatan kesenian yang telah tumbuh ke arah satu ruang lingkup budaya dalam wujudnya yang lain: yaitu sarana-sarana hidup manusia sehari-hari. Dalam sejarah bangsa Mesir kuno telah lama melibatkan diri dalam perwujudan desain. Demikian pula pada zaman Gotik, jaman Renaissance dan era sejarah penting lainnya, mengandung titik penting perjalanan sejarah desain. Kemudian alur sejarah

SPACEPRO: Product Design Journal

ini menjadi simpang siur ketika setiap pemikir budaya mulai menafsirkan dan memilah-milah fakta untuk meyakinkan sisi sejarah peradaban lain.

Kebingungan segera terjadi ketika penegasan itu tidak muncul sebagai satu keterangan yang lengkap. Ketika uraian sejarah menyatakan bahwa orang-orang primitif membuat cangkul sebagai satu alat yang merupakan transformasi dari perpanjangan tangan: sering pertanyaan tentang desain, seni atau teknologi. Demikian pula ketika Leonardo da Vinci merumuskan ide-ide tentang pesawat terbang, kendaraan lapis baja atau roda gigi. Seharusnya pemahaman terhadap karya kreatif pada setiap babak sejarah, muncul setelah ada pedalaman terhadap karya itu. Artinya apresiasi itu harus mendahului analisa.

Istilah seni di Negara kita sudah terlanjur terjebak kepada pengertian 'ekspresi' (dalam pengertiannya yang dangkal), dan lebih menyempit lagi menjadi: karya ekspresi. Sedangkan istilah teknologi justru sebaliknya, pengertiannya semakin meluas bahkan mendalam. Teknologi mengumpan pengertian-pengertian: karya yang besar, kompleks, rumit dan melingkupi totalitas kehidupan. Hal tersebutlah yang membuat struktur sejarah desain sebagai bagian dari konstalasi seni menjadi ikut menyempit. Pemahaman ke arah lingkungan desain terpenjara dalam pengertian karya-karya ekspresi (seni yang mendangkal tadi). Penelitian ke arah pengembangan ilmunya pun, serta kegiatan yang lebih luas dari itu kerap kali terhambat. Ketika kegiatan kesenian di negara kita dirasakan 'mandeg' maka kegiatan desain justru bergerak beriringan dengan teknologi. Tuntutan bahwa desain harus memproyeksi jamannya; membuat rangkulan-rangkulan baru kearah dimensi masa depan.

Desain ditantang untuk harus terlibat dalam pelbagai cuaca budaya. Sama halnya dengan teknologi yang melesat, desainpun diharuskan pula untuk segera merumuskan keadaan sejalan dengan perkembangan sector-sector budaya lain. Tragedi 'Art Nouvea' di Eropa misalnya yang membuat desain terjerembab ke dalam dunia ornametik, dianggap kefatalan: tidak ekonomis. (Lihat Gambar 2). Maka sebagai jawaban lahirlah: *form follow function*, yang toh juga harus menjadi usang ketika manusia merasa disuguhi desain-desain yang kering. Masyarakat menuntut hak untuk menikmati keindahan.



Gambar 2. Gambar bergaya Art Nouveau pada tahun 1905 yang buat oleh George Barbier dan ornamen pada produk mesin jahit *Singer* yang bergaya Art Nouvea.

Gebrakan Bauhaus di Jerman, dengan nabinya Walter Gropius adalah dianggap sebagai babak dan titik tolak perkembangan sejarah desain modern. Desain mulai terumuskan dengan jelas: desain mulai mengkonsepsi. Gaung dari gebrakan Bauhaus menggema di daratan Eropa,

SPACEPRO: Product Design Journal

Amerika dan negara-negara yang telah mengenal industrialisasi. Jaring-jaring gebrakan tersebut membentuk satu orientasi baru dalam bidang desain. Sehingga perkembangan sejarah desain modern, mau tidak mau akan bertitik tolak dari gerakan Bauhaus pada tahun 1919. Sejak itu desain mulai tertata menjadi bangun ilmu. Sistem penelahan secara laboratorium serta riset pun dikembangkan untuk membentuk pertanggungjawaban. Interdisiplin dengan ilmu fisika ekonomi, enjinereng, ilmu social, filsafat, teknologi material dan lain-lainnya telah menjadi satu pola bersistem dari cara berfikir seorang desainer.

Sejarah Bauhaus (1919 – 1933)

Bauhaus didirikan oleh Walter Gropius ditunjuk sebagai direktur pertamanya. Sekolah Bauhaus didirikan dengan menggabungkan dua sekolah Seni Rupa yang sudah ada, dan ini adalah benih pertama dari “musuh-musuh” Bauhaus selanjutnya, sekolah yang ditutup kemudian digabung adalah “*Grossherzogliche Hochschule für bildende Künste*, dan *Grossherzogliche Kunstgewerbe Schule*, selain itu kota Weimar sebuah kota konservatif yang kecil dengan karakter *petit bourgeois (bürgerlich)* yang kental sangat sukar menerima kelompok seniman-seniman muda yang modern dan tingkah lakunya yang tidak konvensional, juga menambah antipasti masyarakat terhadap kelompok *Avant-gardist* ini. (Lihat Gambar 3).

Falsafah dasar Bauhaus bertolak dari pemikiran bahwa metode produksi industri abad 19 telah menyebabkan terlepasnya hubungan antara proses rancangan dan kerajinan tangan atau kemampuan tangan, kesatuan antara pencipta dan produk terpecah. Bauhaus, mengacu pada konsep Gropius yang bercita-cita menyatukan kembali kemampuan berkarya dengan tangan, (kria) dengan metoda industry dalam sintesa yang baru, Gropius, dalam manifestnya (1919), menyatakan bahwa, perlu disatukannya kembali cabang-cabang Seni Rupa, Seni Lukis, Seni Patung, Seni Grafis, dan Arsitektur dalam suatu wadah yang tidak membeda-bedakan lagi antara seniman, Arsitek dan Pengrajin (Kriawan). Cara pandang abad 19 yang menyekatkan, yang merendahkan fungsi pengrajin atau pekerja tangan, harus hilang. Terkenal semboyannya “*Kunst und Technik, eine neue Einheit*” (Seni dan Teknik, sebuah sintesa baru).

Secara umum tujuan Bauhaus adalah :

1. Mencari sintesa estetik yang tumbuh sebagai akibat positif dari integrasi semua cabang seni dalam lingkup Arsitektur.
2. Terjadinya sintesa social di masyarakat antara produk dengan kualitas estetis yang dihasilkan melalui proses desain modern yang mampu menjawab kebutuhan masyarakat luas.

Dua aspek utama ini menjadi kategori Desain yang selalu menjadi pegangan Bauhaus selanjutnya. Disatu pihak peningkatan kualitas estetik benda-benda produk yang menjawab kebutuhan manusia, apakah Seni, Desain atau Arsitektur, di pihak lain adalah kepeduliannya terhadap tanggung jawab social Seni Rupa terhadap masyarakatnya.



Gambar 3. Gedung Bauhaus di Dessau, Bauhaus mengalami tiga kali pindah kota di Jerman (Weimar dari 1919-1925, Dessau dari 1925-1932, dan Berlin dari 1932-1933)

Bertolak dari falsafah dasar diatas, Bauhaus berhasil merancang desain-desain baru yang berhasil mencapai sintesa antara aspek-aspek fungsi, material, teknik dan ekonomi, sebagai contoh desain lampu Wagenfeld, kursi pipa besi dan rotan Mart Stam, kursi pipa besi dengan dudukan kulit Marcel Breuer, dan berbagai desain prototype lain. Namun sebenarnya pengaruh, prinsip-prinsip Bauhaus yang kemudian berkembang menjadi gaya Internasional bukanlah hasil eksperimen produk hasil para instruktur (Meister) dan siswa-siswanya, tetapi metodologi pendidikan Seni Rupa dan metodologi Desain yang diajarkannya.



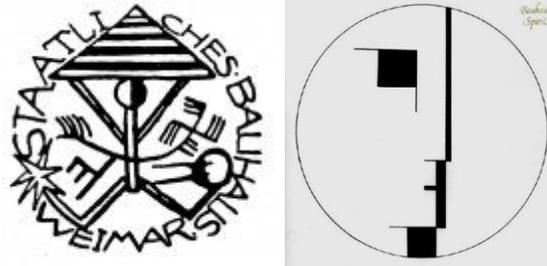
Gambar 4. Monumen yang bergaya ekspresionis: karya Walter Gropius pada tahun 1921 dan Tipografi Bauhaus di buat oleh Herbert Bayer.

Bauhaus adalah institusi pendidikan pertama yang secara sistematis mengajarkan metoda desain secara ilmiah, dan pendidikan Seni Rupa disusun dengan tahapan eskalasi pengetahuan dan kematangan siswa secara berjenjang, melalui metoda eksperimen, diskusi dan kuliah.

Perjalanan Bauhaus bila dilihat retrospektif seperti dapat terbaca pada Desain Signet Bauhaus yang pertama rancangan Peter Rohl (tahun 1919-1922) dan rancangan Signet kedua oleh Oskar-Slemmer (1922-1933). (Lihat Gambar 4). Pada periode awal Bauhaus ide tercapainya sintesa antara Seni Murni, Desain dan Kriya, dan Arsitektur bertolak dari anggapan tujuan ini dapat dicapai melalui ideal-ideal Morris dan Ven de Velde, bertolak dari eksperimen dari bengkel-bengkel pertukangan dan workshop yang dipimpin oleh “*Meister*”, hubungan guru, murid, proses belajar masih mengacu pada praktika “magang” (Apprenticeship : Inggris). Peranan industry, mekanisasi, masih dilatarbelakang, tersirat pada signet pertama, yang menggambarkan bentuk sosok manusia yang terbentuk oleh balok-balok, dan bentuk segitiga, seperti atap rumah, dan adanya berbagai tanda-tanda yang mengingatkan pada symbol-simbol pertukangan yang ada, garis dan komposisi masih terasa subjektif, Gropius

SPACEPRO: Product Design Journal

sendiri menyatakan bahwa “Arsitektur, Pematung, Pelukis, harus kembali pada asalnya, yaitu pada keterampilan tangan, atau kemampuan Kria”. (Lihat Gambar 5).

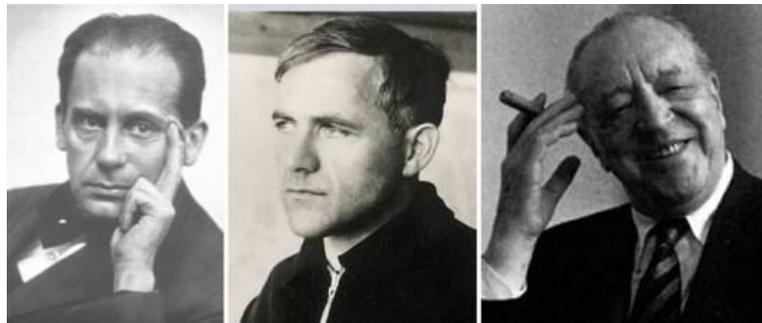


Gambar 5. Signet Bauhaus rancangan Peter Rohl tahun 1919 (kiri) dan rancangan Oskar Schlemmer tahun 1922 (kanan).

Tendensi berubahnya arah kebijakan pedagogis ini dimulai tahun 1922, kebijakan pendidikan Desain bergerak kearah industrialisasi, dengan upaya menjawab tantangan apakah kultur industry mungkin dibentuk dengan bahasa Rupa dan apakah mungkin kultur industrial diberi simbol-simbol estetik dan diterjemahkan dalam gejala-gejala visual.

Perubahan kebijakan pendidikan diatas tersirat dalam signet Oskar Schlemmer, yang menunjukkan profil manusia dalam stilasi yang tegas, terukur dan geometris, dengan mata terbentuk dari blok kubus, dan tipografi yang masinal dan anonym. Symbol hubungan manusia menyongsong abad industrilisasi, dan manusia tetap menjadi poros utamanya.

Perjalanan Bauhaus tidak selalu mulus, Johannes Itten meninggalkan institusi ini pada tahun 1923, kemudian (tahun 1928 Gropius berhenti sebagai direktur digantikan oleh Hannes Meyer) Hannes Meyer yang membawa Bauhaus nyaris kearah faham sosial-relisme juga “terpaksa” meninggalkan Bauhaus karena ia seorang komunis dan tidak disukai oleh pejabat-pejabat Dessau. (Lihat Gambar 6). Meyer menganggap Bauhaus sudah terlalu elitis dan seperti menara gading, karena itu ia bersama-sama dengan mahasiswanya menggarap proyek-proyek perumahan social di pinggiran kota Dessau, dengan rumah-rumah tipikal dan industrial, Meyer konsekwen dalam menekuni keyakinannya, diikuti oleh beberapa muridnya ia pindah ke Moskow. Mies van der Rohe adalah direktur terakhir Bauhaus. Seperti dapat dilihat dari berbagai pergantian direktur diatas, jabatan ini selalu dipegang oleh orang dengan latar belakang arsitektur, menunjukkan makin dominannya bagian ini pada perkembangan Bauhaus selanjutnya.



Gambar 6. Direktur Bauhaus: Walter Gropius (1919-1928), Hannes Meyer (1928-1930), Ludwig Mies Van Der Rohe (1930-1933).

Mengacu pada kesan bekas mahasiswa Bauhaus, bahwa Bauhaus adalah institusi yang lebih dari sekedar sekolah tinggi Seni Rupa tetapi sudah merupakan sebuah komunitas masyarakat

SPACEPRO: Product Design Journal

dengan keyakinan tertentu yang berkumpul dalam suatu wadah (*Logenhaft*), orang tidak hanya belajar suatu profesi, tetapi belajar hidup.

Kehadiran Bauhaus selalu ditentang oleh musuh-musuhnya terutama dari kalangan konservatif dan Nazi, maka akhirnya Bauhaus terpaksa ditutup tahun 1933 di Berlin oleh direktornya terakhir Mies van der Rohe. Tokoh-tokoh Bauhaus pada tahun 30-an beramai-ramai ber-emigrasi ke Inggris dan Amerika kemudian berhasil mengembangkan idenya ke dalam kenyataan. Albert dan Moholy Nagy mendirikan sekolah di Amerika (North Carolina dan Chicago), Gropius memimpin Harvard Graduate School of Design, Mies van der Rohe memimpin jurusan Arsitektur di Illinois Institute of Technology, begitu pula para alumninya. Benih yang tumbuh hidup susah payah didaratan Eropa berkembang dan melebarkan sayap keyakinannya di Amerika, kemudian menjelma menjadi mashab baru, Internasional *Style* yang mendunia.

Peran Desain dan Pengaruh Desain

Peran Desain

Menurut Dimitar Ermenkov (1989) desain pada masa kini dan di masa depan memiliki peran sebagai berikut:

1. Untuk menyusun lingkungan material
2. Untuk melikuidasi “sampah” dari obyek-obyek yang tidak diperlukan.
3. Untuk memperbaiki keseimbangan ekologi
4. Untuk mengatur hubungan social
5. Untuk memuaskan kebutuhan manusia secara maksimum.

Peran mendasar seorang desainer tidak akan pernah berubah, tetapi yang akan mengalami perubahan ialah situasi komersialnya. Teknologi, riset, dan teknik-teknik *manufacturing* dari berbagai produk yang berbeda mendorong para produsen untuk menghasilkan benda-benda yang serupa. Desain akan banyak dipergunakan untuk membedakan masing-masing perusahaan dan membedakan antara satu produk dengan produk lainnya. Hal ini berarti desain akan terus bertambah menyetuh sisi emosional dan irasional manusia, bukan sisi rasionalnya (Olins,1989).

Teknologi yang tersedia bagi masyarakat, seperti computer dan lain-lain, akan memudahkan mereka dalam mengungkapkan gagasan kreatifitas. Tetapi, bahayanya ialah banyak karya-karya desain yang sedang-sedang saja (*medioche*) akan “terpoles” sehingga tampak orisinal. Pada intinya desain tetaplah merupakan suatu inspirasi orisinal dan godaan-godaan yang ditawarkan oleh teknologi yang memungkinkan untuk melakukan kecurangan, harus kita hindari.

Pengaruh Desain

Desain kalau dikaji secara spesifik, pengaruh desain dilingkungan manusia memiliki kandungan yang sangat berguna. Hal ini dapat dilihat selama ini kita hidup di kelilingi dengan desain mulai dari pakaian, peralatan rumah tangga, interior rumah, kemudian iklan-iklan baik di televisi maupun yang terpajang di jalan-jalan. Tidak dapat dipungkiri bahwa desain telah memudahkan aktivitas manusia, memberi kenyamanan, keamanan dan kemudahan dalam kehidupan manusia. Sebagai contoh : masyarakat bisa berkomunikasi dimana saja melalui telpon genggam, masyarakat bisa masak dengan kompor gas yang sudah di desain tungku pembakar sebgas dan se efisien mungkin, masyarakat bisa menggunakan pakaian sesuai dengan event-event tertentu kemudian kendaraan yang digunakan sehari-hari dapat mengantarkan kita sampai ke tujuan.

Pengaruh desain kalau dikaji telah memenuhi kebutuhan dan keinginan manusia dalam menjalankan kehidupannya sehari-hari. Pada hakekatnya desain merupakan suatu fenomena yang tampaknya merupakan bagian yang tak terpisahkan dari artefak yang dihasilkan oleh

SPACEPRO: Product Design Journal

manusia. Desain telah meningkatkan derajat manusia ke dalam kelompok sosial tertentu sebagai salah satu cara untuk mengkomunikasikan dan menunjukkan identitasnya dalam hubungannya dengan kelompok sosial yang lain.

Kesimpulan

Perjalanan desain Secara historis lebih dominan dipengaruhi oleh Bauhaus yang membawa desain kearah modern hal ini menjadi suatu kiblat bagi desainer-desainer baik di Eropa, Amerika dan Sampai ke Asia. Bauhaus yang mendorong tumbuh dan berkembangnya seni rupa baik dari bidang Seni Murni, Desain dan Kria, dan Arsitektur. Pengaruh kekuasaan dan politik Nazi yang akhirnya memaksa BAUHAUS tutup pada tahun 1933 di Berlin dengan direktur terakhir Ludwig Mies Van Der Rohe. Perkembangan sejarah desain di Eropa telah membawa kemajuan kepada Eropa dengan berkembangnya industrialisasi yang maju pesat dan telah melahirkan desainer-desainer terkenal yang mempunyai pemikiran-pemikiran modern. Selain itu lahirnya desain telah memberi kemudahan dan kelancaran bagi masyarakat/pengguna yang menggunakan sebuah desain.

Pernyataan Penulis

Ucapan terimakasih disampaikan kepada TIM penyusun artikel yang berkontribusi dalam menulis sampai ke tahap jurnal. Juga kepada rekan-rekan sesama keilmuan yang memberikan tanggapan, saran, gagasan, masukan terhadap pengembangan seni dan desain yang memberikan tanggapan, saran, gagasan, masukan terhadap pengembangan desain produk perak tersebut. Kemudian terima kasih kepada dosen-dosen dan guru-guru terdahulu telah membuat buku tentang sejarah Bauhaus dan buku perkembangan desain yang bisa menjadi pedoman bagi mahasiswa, dosen, guru, calon-calon desainer, peneliti dan generasi berikutnya, sehingga menambah wawasan dan keilmuan desain khususnya desain produk. In syaa Allah dengan adanya buku rujukan menjadi bermanfaat dan menjadi amal jariyah. Terima kasih kepada ADPII dan Forum Prodi Desain Produk yang selalu mendampingi dan membimbing perkembangan prodi Desain Produk di Indonesia.

Referensi

Heskett, John, 1986, *Desain Industri*, Rajawali, Jakarta.

Jusuf, H, 2001, *Tinjauan Desain I*, STISI, Bandung.

Sachari, A, 1986, *Paradigma Desain Indonesia*, Rajawali Pers, Jakarta.

_____,1986, *Desain Desain Gaya dan Realitas*, Rajawali Pers, Jakarta.

_____, 2002, *Sosiologi Desain*, Penerbit ITB, Bandung.

_____,1998, *Kamus Desain*, Penerbit ITB, Bandung).

Sachari, A & Sunarya, Y, Y, 2001, *Desin dan Dunia Kesenirupaan Indonesia dalam Wacana Transformasi Budaya*, Penerbit ITB, Bandung.

_____,2002, *Sejarah dan Perkembangan Desain dan dunia kesenirupaan di Indonesia*, Penerbit ITB, Bandung.

SPACEPRO: Product Design Journal

Vihma, Susann, 1995, *Product As Representations*, University of Art and Design Helsinki, Finland.

Widagdo, 2001, *Desain dan Kebudayaan*, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.