SEJARAH DESAIN

Sejarah Desain berisi wawasan mengenai perkembangan sejarah desain, terutama di Amerika, Eropa Barat, dan beberapa negara lainnya, mulai sejak pertengahan abad ke-19 hingga akhir abad ke-20.

Dipaparkan tentang pengaruh perkembangan teknologi dan perubahan sosial politik yang melatarbelakanginya; metodologi berpikir modern dan pengaruhnya terhadap desain, munculnya Rasionalisme dan Revolusi Industri di Eropa, kelahiran Art Nouveau dan Art Deco, pengaruh gerakan Arts & Crafts, kemunculan Modernisme dan gerakan-gerakan sesudahnya hingga ke masa PosModernisme.

Dari uraian lengkap di atas inilah, mahasiswa diharapkan mampu memahami berbagai latar belakang sosio-historis perkembangan desain modern di Indonesia di masa lalu dan kini sebagai landasan untuk mengantisipasi perkembangan di masa depan.

1.1Desain: Cermin Peradaban

* Desain bukan semata sebagai barang mati atau artefak, melainkan juga nilai-nilai budaya dan perubahan sosial-ekonomi yang menyertainya sebagai tatanan peradaban.
* Desain, adalah karya fisik yang lahir dari pertimbangan pikir, gagas, rasa, dan jiwa penciptanya, yang didukung oleh dukungan ilmu, teknologi, sosial, tata nilai, budaya, estetika, ekonomi, politik, hingga proyeksi masa depan.
* Sebagian masyarakat menganggap desain merupakan hal yang "tak disadari" (unconsious activity), atau sebagai karya seni "rendah".
* Di negara-negara maju, desain dianggap sebagai sesuatu "yang mewakili" peradaban bangsa, yang mewahani perkembangan teknologi, ilmu pengetahuan, seni, dan nilai-nilai dalam masyarakat. Contoh: Singapura, pada tahun 1980-an belum dikenal sebagai "negara desain", tetapi atas insiatif Kepala Negara dan Kementrian Luar Negerinya, melakukan terobosan untuk menyelenggarakan International Design Forum. Kebijakan ekonomi yang mengarah pada outward-looking strategy, dengan melakukan ekspansi ekspor produk-produk industri hilir, memanfaatkan potensi pasar internasional yang sangat besar, adalah kebijaksanaan ekonomi yang tepat bagi Singapura di dalam mengembangkan industri dalam negerinya. Oleh karena itulah, Singapura memandang sisi desain sebagai aspek yang menentukan bagi kekuatan saing produk industrinya. Karena bagi Singapura: "Desain saat ini, bukan lagi sekadar merupakan nilai tambah tetapi sudah merupakan nilai itu sendiri".

1.2 Makna Desain Modern

• Karya dan kegiatan desain dapat diinterpretasikan sebagai satu atau sekelompok "tanda" bermakna budaya, atau diinterpretasikan sebagai "kode" dalam konteks kebudayaan. Pemahamannya dapat disimak dari muatan "konotatif", yaitu sebagai karya fungsional, atau muatan "denotatif" sebagai jejak peradaban. Dengan demikian, mengupas perkembangan desain dapat digali ke dalam: a. Latar belakang terjadinya perubahan-perubahan masyarakat modern di negara Barat, khususnya yang berhubungan dengan nilai-nilai masyarakatnya; b. Menelusuri "jejak" sejarah desain ditinjau dari aspek sosial, pola pikir, dan peristiwa penting yang berhubungan; c. Mengkaji kemajuan gagas desain dan teknologi di pelbagai negara beserta dampak sosialnya; d. Memahami sejumlah perubahan dan pergeseran gagas desain, serta pengaruhnya kepada kelahiran sejumlah faham estetika, gaya hidup, dan dinamika pembangunan; e. Menilai dan menyimpulkan pola perkembangan desain di negara maju, sebagai bahan kajian lanjut bagi pengembangan ilmu Sejarah Sosial Desain, Metodologi Desain, Sosiologi Desain, Estetika Desain, Tinjauan Desain, Politik Pembangunan, dan Sejarah Kebudayaan; f. Sebagai studi perbandingan, tentang bagaimana interelasi antara perkembangan desain dan pertumbuhan masyarakat Barat.

1.3 Pentingnya Bahasan

* Bahasan tentang perkembangan desain merupakan kajian multidisiplin dan bersifat lintas-amatan. Seperti halnya sejarah sosial, yang perlu dikaji secara "berlapis" dan "transparan" antara fakta dan fenomena.
* Unsur perubah dalam perkembangan desain melalui beberapa tahap, yaitu: a. Proses akulturasi, proses suatu masyarakat menghadapi pengaruh kebudayaan dari luar dari dalam dengan usaha mencari bentuk penyesuaian terhadap nilai dan sikap baru; b. Proses seleksi dengan pembiasan jenjang sosial yang ada, mulai dari usaha penolakan sampai penerimaan, bahkan hingga terbentuknya konflik sosial; c. Proses perubahan masyarakat dari heterogenitas yang inkoheren menuju heterogenitas yang koheren. Kemudian perubahan struktural dari Gemeinschaft ke Gesselschaft (Tonies), atau perubahan dari masyarakat bersolidaritas mekanis ke masyarakat bersolidaritas organis (Durkheim) yang kemudian dikenal sebagai Social Darwinism (perubahan struktural); d. Proses transformasi struktural yang dapat mengubah sistem sosial berdasarkan suatu revolusi berkonflik; e. Proses integrasi dan disintegrasi yang silih berganti sehingga mempengaruhi suatu sistem kemasyarakatan secara fundamental; f. Proses strukturasi hubungan sosial dalam masyarakat yang semakin kompleks sehingga membentuk suatu sistem; g. Proses perkembangan dan pertumbuhan, baik peningkatan kapasitas untuk mempertahankan keberadaannya, penyesuaian terhadap lingkungan, dan cara efektif untuk mencapai tujuannya.
* Adapun wilayah bahasannya, sebagai berikut: a. Pokok bahasan dititikberatkan kepada kehidupan desain, baik desain produk industri, desain grafis, desain interior, arsitektur dan mode pakaian (1850 -1990), dan fenomena lain yang berlangsung ke arah abad XXI. b. Kupasan kesejarahan dan data rupa yang digunakan sebagai acuan utama adalah buku-buku dari negara Barat. Sehingga aspek pemikiran Barat, propaganda, dan Westernisme akan tampak sebagai kebenaran tunggal yang harus kita terima. c. Beberapa teori dasar sejarah desain: John A.Walker (Design History & The History of Design) yang menekankan pentingnya melihat sejarah desain dari wacana dinamika sosial yang mempengaruhi proses desain berlangsung, serta pengaruhnya kepada masyarakat luas; d. Sumber pertimbangan lain adalah pendekatan ilmu sosial dan metodologi sejarah (Sartono Kartodirdjo), yang menekankan pentingnya melihat sejarah sosial dari perubahan yang terjadi serta paradigmanya.

1.4 Rangkuman

• Perlu dilihat cara pandang yang luas dari segi perubahan visual, konsep, ideologi, gagas kreatif, dan konteksnya. Ini menimbang, bahwa bentuk atau bahasa rupa bisa sama atau mirip, tetapi konsep dan gagas kreatifnya merupakan unsur kebaruan yang dapat mengubah pola historisnya.

Bagian Satu, berisi pengantar sekaligus kerangka dari keseluruhan tema bahasan. Di dalamnya terurai tentang latar belakang, tujuan, rumusan, batasan, dan metode bahasan yang dipergunakan dalam menyimak perkembangan sejarah desain, terutama di Amerika, Eropa, dan beberapa negara lainnya mulai dari pertengahan abad ke-19 hingga akhir abad ke-20.

Bagian Dua, merupakan uraian tentang metodologi berpikir modern dan pengaruhnya terhadap desain, serta pengaruh Rasionalisme dan Revolusi Industri di Eropa terhadap munculnya desain modern. Kemudian lahirnya Art Nouveau sebagai implikasi dari keadaan sosial pada waktu itu, pengaruh gerakan Arts & Crafts yang dipelopori William Morris, dan munculnya bibit-bibit Modernisme dalam kehidupan masyarakat Eropa, acapkali diistilahkan sebagai cikal bakal munculnya Modernisme Awal (Proto-Modernism).

Bagian Tiga, menguraikan awal terjadinya Modernisme dan munculnya mazhab Fungsionalisme. Kemudian hadirnya Bauhaus sebagai lembaga desain yang penting pada waktu itu, dan perannya sebagai perubah mazhab desain yang ada. Selanjutnya, dengan meluasnya industrialisasi di Eropa dan Amerika yang melahirkan produk massa, standarisasi, dan peran desain yang semakin besar, akibatnya, lahirlah apa yang dikenal sebagai "estetika mesin" (machine art) sebagai awal dari Modernisme dalam profesi desain.

Bagian Empat, perkembangan teknologi, situasi politik, dan munculnya pelbagai mazhab kesenian, membangun hasrat merias aneka produk dengan pelbagai citra dan ornamen. Muncullah gaya Art Deco sebagai runtut dari Art Nouveau yang melanda hampir semua barang di Eropa beberapa dekade sebelumnya. Paralel dengan keranjingan untuk merias, muncul selera massa baru berikut diketemukannya aneka material sintetis baru, hukum aerodinamika, sehingga melahirkan mazhab baru yang dikenal sebagai gaya Streamlining (pelancipan) melanda aneka produk pada masa itu.

Bagian Lima, terjadinya semangat rekonstruksi akibat Perang Dunia II, menyebabkan terjadinya penyesuaian terhadap perubahan lingkungan baru. Diketemukannya radio tabung, transistor, dan IC (Integrated Circuit) mengakibatkan perkembangan desain mengarah kepada miniaturisasi, di samping juga pertumbuhan penduduk yang pesat dan menyempitnya lahan. Krisis minyak dan depresi ekonomi pada fase ini, menyebabkan banyak terjadi usaha penghematan bentuk dalam desain. Di pihak lain, keberhasilan manusia mendarat di bulan, juga merupakan tonggak tersendiri dalam menyatakan eksistensinya di alam semesta, dan mempengaruhi mazhab berungkap rupa, misalnya terlihat pada pemunculan gaya Hi-Tech. Bagian Enam, akibat pertumbuhan ekonomi negara-negara Barat yang mulai membaik dan kejenuhan akan modernisasi di semua sektor, muncul kritik-kritik yang ditujukan kepada kegagalan Modernisme. Timbul alternatif-alternatif baru yang menawarkan aneka gagasan di belakangnya. Sejalan dengan itu, globalisasi merupakan isu internasional yang dikumandangkan oleh penggagas masa depan: McLuhan, Toffler, Naisbitt, Ohmae, dan banyak lagi. Selain itu, falsafah umum Post-Strukturalis dan Dekonstruksi(isme) mewarnai kehidupan kaum Post-Modern. Tampaknya, dunia sudah diarahkan ke suatu tujuan tertentu oleh para filsuf dan penggagas masa depan. Hal ini dipertegas oleh terjadinya krisis lingkungan dan sosial, mulai dari krisis lubang ozon hingga mempertanyakan kembali makna kemanusiaan. Dari perkembangan ini terlihat, bahwa pola perkembangan desain terarah kepada satu tujuan tertentu sebagai bagian dari wacana budaya dunia.

Bagian Tujuh, merupakan paparan yang berisi kupasan pelbagai gejala adanya perubahan pola pikir sedunia, akibat teknologi informasi yang memicu terjadinya reorientasi kebudayaan manusia yang mengarah kepada "logika digital". Mengingat pengaruhnya yang besar kepada dunia desain, akibat penggunaan "otak buatan" yang merupakan perpanjangan kecerdasan manusia (artificial inteligence) dan imajinasi manusia (virtual worlds), maka pada abad ke-21 diprediksikan, bahwa kemungkinan besar akan terjadi perubahan-perubahan yang spektakuler dalam dunia desain. Tidak hanya muncul dari gaya, tetapi juga metodologi berpikirnya.

Bagian Delapan, merupakan simpulan yang berisi rangkuman dari seluruh bahasan yang dilakukan, serta sejumlah saran bagi perkembangan desain di Indonesia.

2.1 Bermula dari Logika dan Estetika Yunani Kuna

* Kebudayaan Yunani dinilai sebagai cikal bakal lahirnya pemikiran-pemikiran modern, yaitu: (a) proses berpikir para "desainer" yang kemudian melahirkan metodologi desain modern; (b) proses penciptaan yang bermuatan nilai-nilai estetika modern. 2.1.1 Berpikir Logis
* Yunani kuna dikenal sebagai "dunia filsafat" (philosophia, cinta kebijaksanaan atau dunia keberpikiran). Pemakaian istilah "filsafat", selanjutnya banyak dipakai oleh Plato dan Socrates, namun dikumandangkan sebagai "dunia pikir" pertamakali oleh Pythagoras pada abad ke-6 SM.
* Ada tiga faktor utama yang mendasari terbentuknya alam filsafat Yunani, yaitu: Dunia Mitologi, Kesusastraan, Ilmu Pengetahuan yang diadaptasi tidak hanya untuk tujuan praktis, tapi dikembangkan untuk pengembangan ilmu pengetahuan itu sendiri.
* Hal lain yang menyebabkan dunia gagas Yunani tumbuh disebabkan oleh: berkembangnya logos (rasio, bahasa, pikiran, gagas), keterbukaan, kesederajatan.

2.1.2 Pengaruh Logika Aristoteles Aristoteles lahir pada tahun 384 SM di Stageira, Yunani Utara. Aristoteles dianggap sebagai tokoh logika analitika untuk argumentasi yang diyakini kebenarannya. Dan menggunakan istilah dialektika untuk argumentasi berupa hipotesis yang belum diyakini kebenarannya.

Pendapat Aristoteles mengenai ilmu pengetahuan, terbagi atas tiga golongan, yaitu: Ilmu pengetahuan praktis (misalnya: etika, politik, dst.); Ilmu pengetahuan produktif (misalnya: teknik, kesenian, dst.); Ilmu pengetahuan teoritis (misalnya: fisika, matematika, filsafat, dst.).

Ada enam karya Aristoteles yang membahas tentang dasar-dasar logika tradisional, yaitu: Categoriae (kategori), De Interpretationne (perihal interpretasi), Analytica Priora (analitika awal), Analytica Posteriora (analitika lanjut), Topica (metode berdebat), De Sophisticis Elencis (teori tentang kesalahan berpikir).

Sedangkan pengertian yang dipergunakan terbagi atas 10 kategori, sebagai berikut: substansi (benda), kuantita (jumlah), kualita (sifat), relasi (hubungan), tempat, waktu, sikap, keadaan, kerja (aktif), menderita (pasif).

2.1.3 Induksi dan Deduksi a. Induksi: pengetahuan kasus khusus yang mengarah kepada pengetahuan umum. Penalaran semacam itu, memungkinkan disusunnya pengetahuan secara sistematis, mengarah kepada pernyataan yang semakin fundamental b. Deduksi: pengetahuan dari dua kebenaran yang tidak disangsikan, dan atas dasar itu kemudian menyimpulkan kebenaran ketiga. Jika induksi sangat bergantung pada pengetahuan inderawi, maka nalar dalam proses deduksi sama sekali lepas dari pengetahuan inderawi.

2.1.4 Silogisme

• silogisme (silogismus, syllogismos, silogisma) dianggap sebagai penemuan terbesar Aristoteles di bidang logika, karena dianggap berperanan penting dalam mengupas tentang logika. Silogisme merupakan argumentasi yang terdiri atas tiga putusan (proposition) yang dapat dibedakan atas dua unsur, yaitu: hal tentang apa, bahwa sesuatu diungkap (subjek); apa yang akan diungkap (predikat).

2.1.5 Logika Modern dan Metode Desain

* Zaman Pencerahan dirtandai oleh Copernican Revolution Matahari menjadi pusat sistem tata surya; Galileo Galilei: Dunia ini adalah bulat; Isaac Newton: teori gravitasi, konsep astronomi baru, dan menjadi dasar dari "Natural Science" dan◊pelbagai rumus mekanika baru "Technology".
* Christopher Jones berpendapat, bahwa ada dua cara seorang desainer dalam memecahkan masalahnya, yaitu: a) black-box: proses desain yang paling utama sebenarnya terletak di dalam proses berpikir melalui tukar pikiran (brainstorming) secara bebas, kemudian ditransformasikan secara sistematis; b) glass-box: proses desain dapat dilakukan secara rasional dan sistematis.
* Mesarovic berpendapat, bahwa proses desain mengandung prinsip "spiral" analisis-sintesis-evaluasi yang berputar secara sinambung, sehingga dicapai hasil yang dianggap optimal.

2.1.6 Estetika

* Teori seni yang dianggap paling tua dikumandangkan Plato yang dikenal sebagai teori Imitasi. Plato mengemukakan, bahwa karya seni yang dibuat oleh manusia, hakikatnya merupakan mimesis (peniruan) dari segala sesuatu yang ada di dunia.
* Aristoteles (murid Plato),berteori tentang "Poetics", Pada Abad Pertengahan, gagasan Aristoteles "diadopsi" sebagai penentu strata sosial. Muncul seni yang berkolaborasi dengan ilmu lain seperti matematika yang menumbuhkan teori ilmu ukur proyeksi (abad ke-17) atau teori-teori perspektif.
* Para seniman abad pertengahan, seperti: Michael Angelo atau Leonardo da Vinci, adalah seorang ahli matematika atau seorang ahli ilmu pengetahuan, sekaligus juga seniman.
* Pandangan-pandangan "hirarki" intelektual pada zaman Yunani mengalami perubahan besar, ketika munculnya "fisika mekanistik" Newtonian menggantikan "fisika organistik" Aristotelian. Bersamaan itu, runtuh pula dominasi kekuasaan gereja dengan lahirnya kelas-kelas sosial baru yaitu: para pedagang, seniman, dan ilmuwan. Fenomena inilah, yang kemudian memicu lahirnya Revolusi Perancis dan Revolusi Industri di Eropa.

2.2 Pengaruh Revolusi Industri dan Rasionalisme Empiris

* Rasionalisme Logis sebagai runtut dinamika dari alam pikiran Yunani kuna hingga Revolusi Cartesian, membawa dampak lanjut terhadap pola pikir masyarakat Barat, yaitu: ditandai dengan munculnya tokoh-tokoh pemikir yang mengutamakan akal dalam setiap kegiatan hidup. Salah seorang tokoh peletak dasar berpikir rasional adalah Rene Descartes (1556-1650), ia kemudian dianggap sebagai bapak filsafat modern. Descartes beranggapan bahwa Cogito ergo sum: "Saya yang menyangsikan (berpikir, menyadari), maka saya ada".
* Thomas Hobbes (1588-1679) beranggapan, bahwa "pengalaman inderawi"-lah yang lebih penting daripada pendekatan ilmu pasti di Inggris. Selain itu, Hobbes beranggapan pula, bahwa manusia sebagai makhluk sosial, cenderung mempertahankan "keberadaannya" sebagai "egoisme yang radikal". Gagasan ini kemudian dikenal sebagai era Rasionalisme Empiris.
* Abad Pencerahan di Inggris dikenal sebagai Enlightenment (Pencerahan).
* Hegel berpendapat, bahwa "semua yang nyata" selalu bersifat rasional dan semua yang rasional bersifat "nyata". Pernyataan Hegel tersebut, hakikatnya bermaksud menyamakan luasnya "rasio" sama dengan luasnya "realitas". Rasionalisme memuncak setelah terjadinya Revolusi Industri di Eropa melalui kemunculan Positivisme yang dipelopori oleh August Comte (1798-1857). Pada saat inilah, ilmu pengetahuan "diangkat" menjadi sesuatu yang harus empiris (terbukti secara inderawi).
* Peluang masuknya pengalaman subjektif ini, dikarenakan industrialisasi yang terjadi di Inggris kemudian menimbulkan aneka permasalahan kemanusiaan baru. Tetapi sejalan dengan itu, filsafat Positivisme yang berpengaruh pada masa industrialisasi awal, juga dianggap tak memberi tempat bagi "metafisika" (pengalaman subjektif). "Kegersangan" itu, kemudian memunculkan Materialisme yang membuka peluang tempat bagi metafisika.
* Munculnya industri di Eropa, sebagai tahap lanjut Revolusi Industri Awal, merupakan implementasi praktis bagaimana masyarakat Barat menerima teknologi sebagai bagian karya agung Rasionalisme Empiris.

2.3 William Morris dan Gerakan Anti Industri (1850-1900)

* Ada tiga kategori perubahan dalam masyarakat Barat, yaitu: terjadinya lompatan budaya (1750-1900), perluasan wilayah (1800-1909), dan lompatan dalam perekayasaan industri (1775-1939). (Frampton,1980).
* John Ruskin dan William Morris, merupakan dua tokoh penentang industrialisasi dan dikenal sebagai Arts & Crafts sebagai reaksi ideologis terhadap gelombang industrialisasi yang dianggap mengikis mutu desain dan nilai kekriyaan.

2.4 Produksi Massa dan Art Nouveau (1890-1905)

* Gerakan Art Nouveau--17) (seni baru) di Eropa yang berawal tahun 1890, bersifat rasional dan megikuti bakuan industri. Hal itu dapat terlihat, terutama pada pergeseran bahasa rupa Jugendstil di Jerman dan Austria menuju Fungsionalisme. Sebagaimana terlihat pada karya Hector Guimard di Perancis, Henry van de Velde di Belgia, dan Antonio Gaudi di Spanyol.
* Art Nouveau, ditandai oleh munculnya bentuk-bentuk organis yang distilasi dan diabstraksi. Selain itu, banyak dijumpai karya desain dengan bentuk meliuk dan berhias menyatu dengan bentuk dasar geometris yang berkiblat pada semangat penyanjungan Baroque dan Rococo, pemujaan kepada alam, dan berpaling ke dunia Timur. Art Nouveau disebut juga The Feminine Art.

2.5 Babak Awal Modernisme (1900-1917)

* Pada babak peralihan faham antara Art Nouveau ke Modernisme, kerapkali disebut sebagai babak Proto-Modernisme. (Sparke,1986) Babak ini, ditandai oleh munculnya gagas untuk meninggalkan ornamen dengan cara memadukan unsur estetika dan rekayasa.
* Kebebasan berekspresi menjadi unsur ungkapan utama, terutama dalam mewujudkan gagas dari kelompok Avant Garde dan usaha-usaha peningkatan sosial karya seni. Konsep dasar yang ditawarkan para seniman, hakikatnya menolak ungkapan yang terlalu pribadi, tetapi cenderung ditekankan kepada peran sosial dari karya seni yang dapat dilihat dari kecenderungan pengabstrakkan bentuk yang mengarah geometris. Ungkapan bentuk abstrak pada waktu itu, dianggap merupakan kesejalanan dengan "bahasa mesin" dan "citra modern" sebagai konsep Kubisme oleh seniman-seniman di Perancis, yang kemudian dikenal sebagai Kubisme Analitis.
* Pablo Picasso dan George Braque (1909-1913), secara radikal berpindah dari gagas alam ke Kubisme Sintetis, yang bergagas ke arah bentuk geometris dan estetika mesin. Adanya gerakan Kubisme dalam dunia seni, memperluas pemahaman dan kesadaran masyarakat, bahwa sedang terjadi perubahan dalam citra estetika di Eropa.
* Marcel Duchamp pada tahun 1914, secara radikal mengetengahkan sebuah rak botol dalam "pameran seni". Kemudian ia membubuhkan tanda tangannya dan peturasan (New York) serta memproklamasikannya sebagai dasar berungkap seni alternatif sebagai aksi mental yang tak dapat dibatasi oleh bentuk dan keterampilan semata.
* Duchamp mengilhami para perupa Dadaisme dan Pop, dan kelak berpengaruh kepada pelbagai karya desain yang berkembang terhadap periode setelahnya.

3.1 Produksi Massa dan Sistem Amerika (1851-1930)

* Amerika menerapkan standarisasi produk dan jumlah produksi berskala besar, maka setiap komponen yang memiliki kesamaan dapat dipertukarkan, terutama sebagai simpanan suku cadang. Tata cara yang sistematis dan terstandarisasi tersebut kemudian dikenal sebagai Sistem Amerika.
* Frank Lloyd Wright, pada tahun 1901 dalam ceramahnya yang terkenal di Chicago, menyatakan sikap positif terhadap usaha-usaha mekanisasi dan menolak penghujatan terhadap dunia permesinan yang dianggap merusak estetika bentuk.
* Frederick W. Taylor (1856-1915) mengkaji standarisasi kerja untuk berusaha menggabungkan kemampuan kerja manusia, seperti model kerja mesin untuk menghasilkan produk yang optimal. Kajian Taylor ini kemudian dikenal sebagai Scientific Management, yang segera mengundang reaksi spontan dari kalangan industriwan dan para buruh-buruh pabrik untuk segera memperbaiki tata cara kerjanya.

3.2 Fungsionalisme dan Bauhaus (1905- 1937)

* Pada tahun 1908 terbit tulisan bersengketa: "Ornament and Crime" buah tangan Adolf Loos. Tulisan ini merupakan penghujatan terhadap penggunaan ornamen pada bangunan dan aneka benda. Pendapat Loos, amat berpengaruh pada karya rancangan modern awal, sehingga pada masa ini, banyak karya desain meninggalkan aspek ornamen. Karya-karya arsitektur, terutama, cenderung geometris murni dan menyajikan bentuk-bentuk "polos dan jujur bahan". Banyak karya desain pada Modernisme Awal, menampakkan seolah-olah hasil mesin "tanpa perasaan" dan "sentuhan kemanusiaan".
* Di Amerika Serikat, Louis Sullivan berkata: "Form ever follows function. That is the law!". Ungkapan Sullivan ini, kemudian menjadi dogma kaum Modernisme di kemudian hari yang dianut secara fanatik.
* Awal Modernisme dalam dunia desain adalah berdirinya Bauhaus yang dipimpin oleh Walter Gropius di Weimar-Jerman pada tahun 1919 sebagai simbol dinamika pemikiran para seniman, insinyur, dan desainer modern yang berpengaruh luas pada saat itu.
* Bauhaus, banyak memberi makna dan nilai pembaruan terhadap perkembangan desain dan aristektur pada dua dekade awal abad ke-20. "Gayagaya" Bauhaus yang berpengaruh di antaranya adalah gaya Simbolisme, Geometrika, dan Fungsionalisme, Ekspresionisme Modern, dan Rasionalisme.

3.3 Estetika Mesin dan Desain Produk Industri (1900-1930)

* Gerakan seni di Eropa: Futurisme, Purisme, dan Konstruktivisme berusaha mensejalankan kegiatannya dengan peradaban industri.
* Kehancuran akibat Perang Dunia I, memacu industri pembuat barang untuk berproduksi secara besar-besaran. Pada tahun 1918, terjadi ledakan konsumen yang diikuti dengan penanaman modal secara besar-besaran, di samping program efesiensi serta peningkatan cara pemasaran.
* Walter Darwin Teague, mendesain barang industri kamera Eastman Kodak, tampilan serba metal yang divernekel menjadi ciri utama karyanya.
* Raymond Loewy kelahiran Perancis di Amerika. Ia memperbaiki rancangan mesin cetak atas permintaan Sigmund Gestetner. Pada tahun 1935, Loewy mendesain lemari pendingin Coldspot dengan pendekatan fungsional dan kesederhanaan bentuk, pendekatan ini mampu meningkatkan pemasaran produk secara luar biasa.
* Henry Dreyfuss, mendesain pesawat telepon masa depan di Bell Telephone Company.
* Russel Wright pada tahun 1935, mencetuskan Amerika Modern melalui desain aneka perabot serba putih yang "mudah susun", di samping bentuk sederhana dan tegas.
* Ciri lain dari perkembangan desain modern, adalah tingkat keragaman dan kekhususan yang tinggi, tidak hanya berlaku pada tata ekonomi atau jenis pekerjaan, tetapi juga sikap menghadapi penjenjangan tertentu dalam kehidupan sosial.
* Froebel mendesain mainan anak Kindergartens berbentuk teknik susun-lepas. Permainan ini, dianggap sebagai cara terbaik untuk menumbuhkan kreativitas dan hasrat penjelajahan anak. Selain itu, ia mendesain permainan balok dengan kemungkinan yang tak terbatas. Permainan balok inilah, kemudian amat berpengaruh pada karakter cerapan arsitektur Frank Lloyd Wright yang bernafas "geometris balokan" (kubistis, serba kotak).

4.1 Futurisme dan Teori Purisme (1909-1917)

* Futurisme dikumandangkan oleh Marinetti (1909). Dalam manifestonya ia menyatakan, bahwa bangsa Italia telah memasuki babak modern laksana "mobil berkecepatan tinggi". Modernisasi di kawasan ini, diartikan sebagai wujud teknologi dan permesinan, serta dianggap lebih indah dari kemenangan Samothrace.
* Pada tahun 1917 Severini menyatakan, bahwa membuat mesin hakikatnya sama sebangun dengan membuat karya seni. Gagas Severini, kemudian dilanjutkan oleh Ozenfant dan Le Corbusier dengan menyusun kamus rupa yang berisi paduan gagas Platonisme dengan Modernisme, karyanya ini kemudian dikenal sebagai Purisme. Secara terurai, Purisme bermakna teoristis sebagai penjenjangan bentuk geometris dan skala warna berdasar pada kaidah "segitiga emas" zaman Yunani dan tatanan bentuk bermodul. Perkembangan lanjut, Le Corbusier menerapkan teori Purisme berdasar pada perekaan manusia secara berukur atau berskala. Akibat "serba berukur" ini, kemudian memunculkan gagas tentang "mesin hunian" dalam pelbagai karya arsitektur. Gagas ini kemudian dibakukan sebagai kekekalan hubungan manusia-mesin secara timbal balik dan murni.

4.2 Art Deco, de Stijl, dan Konstruktivisme (1925-1939)

* Art Deco, dirintis olehPaul Poitret dan Emile Jacques Ruhlman yang tetap mempertahankan unsur ornamentik gaya Gotik yang dimodifikasi dengan bentuk geometris, atau langgam seni Mesir yang diolah kembali dengan warna-warna cerah.
* Art Deco, diproklamirkan pada pameran internasional seni dekoratif di Paris tahun 1925. Pada pameran itu, Le Corbusier mewujudkan gagasnya pada paviliun "semangat baru" (l'espirit nouveau), berwujud sebuah konsep rumah mungil berperabot buatan industri yang ditata seefesien mungkin berdasarkan pendekatan modulor.
* de Stijl, Belanda tahun 1917, dikenal sebagai gerakan yang bertujuan memunculkan kaidah estetika bercitra baru pada kehidupan modern melalui karya Theo van Doesburg, Piet Mondrian, JJP Oud, dan Rob van t'Hoff yang mengarah kepada bentuk geometris-abstrak. Gagasan de Stijl, hakikatnya dipengaruhi oleh seorang penganut teosofis, mistikus, dan ahli matematik, yaitu: MJH Schoenmackers yang menegaskan tentang susunan matematika semesta.
* Di Rusia kelompok Avantgarde mengumandangkan gerakan pembaruan untuk menerobos rezim Tsar Rusia yang kolot, meskipun Revolusi Oktober 1917 memenuhi janjinya untuk membangun "masyarakat baru" dan "manusia baru".
* Alexander Rodchenko dan Varvara Stepanova mengumandangkan "manifesto produksi", sebagai usaha penolakan atas tradisi dan ideologi komunis yaitu Konstruktivisme yang dianggap sebagai perpanjangan ideologi Komunisme. 4.3 Material Baru dan Gaya Streamlining (1935-1955)
* Streamlining (pelancipan, aerodinamis), dikenalkan oleh Norman Bell Geddes yang diilhami dari hukum aerodinamika.yang terekspresikan pada desain mobil eksperimental "si airmata" tahun 1900, yang mampu mengurangi daya hambat udara. Bentuk ini, mengilhami para desainer mobil Castagna-Italia sekitar tahun 1914 untuk membuat mobil sejenis. Kemudian Paul Jaray yang bekerja di pusat pembuatan Zeppelin, mengawali uji coba Streamlining pada terowongan angin hingga mendapatkan bentuk yang paling optimal menerjang hambatan udara. Selanjutnya, cara ini diterapkan pada pesawat komersial pertama Boeing 247 tahun 1933, dengan tampilan lebih melancip dan berkilat.
* General Motors untuk memperkenalkan kendaraan model Streamlining yang termasuk mempengaruhi Ferdinand Porsche dalam merancang "kendaraan rakyat" (volkswagen) pesanan Hitler sekitar tahun 1936. Streamlining yang mengambil ide dari bentuk kumbang (beetle).
* Desain yang bersih dan mewah, kemudian menyertai gaya Streamlining sebagai reaksi terhadap gaya Neo Baroque.
* Bio-design, Aerodinamic-design, Speed-design, adalah gaya yang dilahirkan dari gaya Streamlining yang menjadi bagian penting dari tuntutan perkembangan teknologi canggih.

5.1 Munculnya Modernisme Baru (1955-1975)

* Amerika Serikat bekerja sama dengan Jepang dalam hal program bantuan ekonomi, Marshall Plan.
* Dekade tahun 60-an, terjadi persaingan persaingan antara Rusia dengan keberhasilan Yuri Gagarin (Sputnik), dan Amerika (Apollo), yang berkompetisi menundukka serba "ruang angkasa" . Kejadian ini, mengilhami para desainer untuk mencetuskan gaya Hi-Tech, gaya serba silver-melogam dan pencitraan kosmos.
* Hal itu semakin terasa menajam, setelah diketemukan microchip dan IC (integrated circuit) yang mampu mengefisiensikan produksi dan kualitas hidup. Sehingga dalam kurun dua dekade, negara Eropa Barat, Amerika, dan Jepang kemudian menjadi kekuatan ekonomi yang dominan di dunia.
* Kapitalisme Lanjut (Late-Capitalism), mengakibatkan kepentingan teknologis mengalahkan kepentingan kemanusiaan. Terjadilah apa yang dikenal sebagai masyarakat yang mengideologikan teknologi, dan teknologi dianggap sebagai satu cara yang dapat menyelesaikan segalanya. Akibatnya dalam skala luas, manusia cenderung kehilangan "pemahaman diri" terhadap nilai-nilai kemanusiaannya, karena aspek Humanisme telah digantikan oleh dunia keilmiahan "tak bermata" yang "instan".
* Di Jerman, bahkan faham Bauhaus lanjut (New Bauhaus) dibangun kembali, ditandai dengan dibukanya Hochschule fur Gestaltung pada tahun 1955 di Ulm. Modernisme sejak tahun ini, oleh para pengamat dianggap sebagai kelahiran Modernisme generasi kedua, atau dalam tulisan ini distilahkan dengan Modernisme Baru (Neo-Modernism). Konsekuensi logis pertumbuhan itu, adalah terciptanya percepatan dan pelipatan usaha di segala bidang, di Inggris berdiri Council of Industrial Design (CoID) pada tahun 1944 dan mulai menerbitkan majalah Design sejak tahun 1949 hingga sekarang. Kemudian lembaga ini juga mendirikan Pusat Desain (Design Center).
* Tahun 1956, di Italia berdiri Associazione per il Disegno Industriale. Kemudian tahun 1950, di Perancis berdiri Institute de l'esthetique Industrielle. Di Jerman berdiri Rat fur Formeburg tahun 1951. Di Jepang berdiri Japanese Industrial Designers Association pada tahun 1952. Kemudian hal yang penting dalam perkembangan desain produk industri, adalah terbentuknya organisasi internasional ICSID (International Council of the Societies of Industrial Design) pada tahun 1962. Dalam bidang interior hadir IFI (International Federation of Interior Design). Sedangkan dalam bidang desain grafis melahirkan ICOGRADA (International Council of Graphic Design).

5.2 Budaya Massa dan Masyarakat Konsumtif

* Wabah Konsumerisme yang melanda pelbagai negara berkembang, menjadi Mega-konsumtif dan disadari sebagai akibat logis dari industrialisasi. Tuntutan perputaran ekonomi antara produsen dan konsumen, menjadi hukum yang harus dipatuhi oleh negara-negara itu.
* Sejalan dengan perkembangan itu, pelbagai terbitan, katalog, majalah, dan iklan, kerapkali dibuat oleh produsen dan penjual, sebagai cara untuk membujuk dan memperluas jaringan konsumen. Iklim Kapitalisme di negara maju, cenderung membentuk masyarakat menjadi konsumen yang setia dan fanatik terhadap produk yang ditawarkan. Bahkan pelbagai perusahaan besar, secara khusus membangun masyarakat konsumennya secara teroganisir dengan sistem sponsor, donatur, atau binaan yang lain.
* Pada periode akhir tahun 1950-an, ketika pendekatan desain lebih mengarah kepada penggayaan (styling) guna memenuhi selera pasar yang majemuk dan semakin kritis terhadap desain, masyarakat justru mulai bosan dengan desain yang kaku dan standar. Sehingga muncul ejekan terhadap desain sebagai: "keusangan terencana" atau umur produk yang direncanakan sependek mungkin. Gejala tersebut terlihat dari usaha para pembuat barang untuk memperpendek usia produk dan menerapkan pergantian model yang cepat. Masyarakat terus dibujuk, dipengaruhi, dan dipacu untuk membeli. Gejala ini diamati secara kritis oleh seorang ahli sosiologi Vance Packard dalam buku: The idden Persuader (1957), The Status Seeker (1959), dan The Waste Maker (1960). Packard berusaha menunjukkan, bagaimana dalam iklim Kapitalisme bebas, industri memiliki watak untuk memperbesar usaha secara cepat dan sinambung. Dengan cara ini, "masyarakat konsumen" dibentuk menjadi "masyarakat konsumtif".

5.3 Pop-Modernisme

* Wabah konsumerisme yang melanda Amerika dan Eropa, merupakan implikasi kemajuan pesat desain dalam hal penggayaan. Pada awal perkembangan desain masa rekonstruksi sebagai dampak Pasca Perang Dunia II, yang giat mendominasi aktivitas inovasi desain dan manufaktur terhadap barang konsumsi. Dengan cara memanipulasi produk yang diselaraskan dengan selera pasar, menyebabkan banjir barang konsumsi.
* Budaya konsumerisme Amerika terhadap Inggris ditandai sejak Perang Dunia II usai, banyaknya barang cetakan, majalah, serta reklame berasal dari dan membawa pengaruh kebudayaan Amerika. Pada tahun-tahun tersebut di Eropa memang muncul perhatian serius terhadap American Way of Life, karena vitalitas, kekayaan materil, dan kemajuannya di segala bidang menonjol sekali.
* Tahun 60-an, ledakan bayi (baby boomers) pasca perang, mulai menginjak masa remaja dan dewasa, populasi kaum muda ini dianggap paling besar dalam sejarah. Di negara Barat, gejala ini ditandai oleh fenomena Youthquake, yaitu gelombang pencarian identitas diri kaum muda, gerakan ini bercirikan: Resentment, berupa penolakan terhadap batasan nilai atau norma kolot yang terlalu kaku, otoriter, dan dekaden; Reaction, berupa reaksi terhadap segala bentuk kesewenangan dan kemapanan; Rebelliousness, berupa aksi pemberontakan dan dianggap sebagai hal yang melatarbelakangi terjadinya "budaya pop".
* Di Amerika Andy Warhol dan Roy Lichenstein merrintis Seni Pop (Pop Art). Pop, berusaha mengangkat simbol dan idiom budaya massa sebagai kaidah seni, dan diyakini sebagai karya estetika tinggi. Dalam konsep Pop, kaidah seni dan keindahan yang lazim seakan-akan dijungkirbalikkan.
* Pop, begitu bebas dengan kemungkinan baru dan perpaduan gaya secara tak lazim. Walaupun hakikatnya, Pop dipengaruhi oleh perlawanan estetika kaum Dadaisme, Surealisme, dan Seni Optik (Optical Art) -- terutama dalam tampilan warna dan garis--, namun ciri inovasi kreatif Pop yang khas terletak pada kebebasan, kesegeraan (instant), dan pakai-buang (expendable).
* Pop dianggap bukan lagi sebagai suatu kritik seperti pada awalnya, dan jatuh menjadi sekadar model atau gaya. Sisa perlawanan Pop muncul dalam pelbagai kegiatan radikal, beragam, dan bersifat anarkis. Lahirnya kelompok Hippies yang serba bebas, atau kelompok pencari mistik dari Timur (Hare Krishna dan Meher Baba), merupakan kompensasi gerakan yang mulai memudar. Kemudian muncul kelompok pemuda radikal semacam Hell Angels atau Baeder Meinhof di Jerman, kelompok sadar lingkungan Green Peace, gerakan Humanisme Anti Perang, atau gerakan Anti Rasial. Warna lain dari sisa Pop, bisa kita lihat dari gerakan Women's Lib, gaya Punk di Inggris, dst.
* Pop secara hakiki, sebenarnya mengandung pembangkangan dan kritik terhadap budaya modern dan kemapanan. Misalnya dalam dunia musik seperti: The Beatles, The Rolling Stone, Jimmy Hendrix, Janes Joplin, Frank Zappa, John Lenon, dan banyak tokoh idola kaum muda kehilangan massa anutan.
* Kebudayaan pop yang lahir periode berikutnya, cenderung sebagai aksi mencari popularitas, sehingga banyak dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan ekonomi dan publikasi. Kekalahan Amerika di Vietnam pun dapat dimanfaatkan untuk mengeruk keuntungan ekonomi dengan melahirkan tokoh "Rambo" Silvester Stallone dan Chuck Norris. Bahkan bintang olahraga seperti: Michael Chang, Magic Johnson, Mike Tyson, atau Michael Jordan kemudian menjadi tokoh idola baru kaum muda, yang mulai kehilangan sifat pemberontakannya. Di samping juga maha bintang Michael Jackson, Madonna, Phil Collins, atau Gloria Estefan tetap dipuja sebagai bagian budaya pop dunia dengan "warna" baru yang bersifat anti kekerasan, perang terhadap X-tasy, obat bius, AIDs, dan nuklir.

5.4 Bangkitnya Jepang sebagai Raksasa Ekonomi

* Jepang mampu "memboom" pasar dunia dengan aneka produk yang memiliki tingkat saing tinggi, bahkan mengungguli. Peran pabrik besar elektronika, seperti: Sony, Sanyo, Sharp, Canon, Nikon, Toshiba, Minolta, National, dst., merajai pasar barang konsumer di dunia. Demikian pula dengan pabrik otomotif seperti: Honda, Suzuki, Yamaha, Mitsubishi, Nissan, Datsun, Toyota, dst.,
* Pada tahun 1970-an Jepang mencanangkan konsep membeli atas pilihan sendiri, yang berarti membeli bukan karena dorongan konsumtif atau pengaruh yang lain. Untuk itu bagi masyarakat Jepang, pembelian barang yang kurang perlu, ditunda untuk meningkatkan cadangan devisa dalam negeri. Program Yonzenso untuk penciptaan teknologi, prasarana, transportasi, hingga perumahan dilakukan melalui pendekatan reaktif-kreatif dan terbuka, tanpa campur tangan lembaga resmi atau tindakan politik. Sikap tersebut, kemudian dicanangkan sebagai kekuatan baru pembangunan Jepang setelah Oil Shock.
* Jepang menanamkan Design Awareness pada semua kalangan, mulai dari lembaga pemerintah, industri, dan masyarakat. Desain menjadi penentu tidak saja bagi peningkatan kualitas produk industri, tetapi juga bagi peningkatan kualitas hidup manusia melalui penciptaan produk konsumsi yang berbobot dalam bentuk, material, teknis, dan aspek estetikanya. Hal-hal seperti inilah yang jauh-jauh hari sudah disadari oleh Jepang dalam membangun kekuatan industri manufakturnya. Sehingga apa yang mereka sebut dengan Japan's Design Promotion Programme sudah mereka mulai sejak tahun 1912.
* Pada tahun 1960, 1973, dan 1989 dicanangkan oleh pemerintah Jepang sebagai Design Year, dengan maksud agar masyarakat Jepang dan dunia mengetahui kemajuan desain di Jepang. Bukti lain yang menunjukkan betapa besarnya perhatian pemerintah Jepang terhadap desain, adalah dengan ditetapkannya kota Nagoya sebagai Design City sejak September 1989. Ini merupakan peristiwa yang pertama kali di dunia, karena belum pernah ada negara yang melakukan hal seperti ini. Dari kota inilah, Jepang menggerakkan segala hal yang berhubungan dengan promosi desainnya, seperti dengan berdirinya: design museum, design training center, design research center, design data bank, dan design communication network. Dengan begitu banyaknya upaya yang dilakukan semakin menunjukkan konsistensi pemerintah Jepang terhadap desain sebagai modal strategis, tidak saja bagi industri tetapi juga sangat terkait dengan semua aspek kehidupan masyarakat. (Sabar P. Situmorang, 1989).
* Dibentuknya GATT (General Agreement on Tariffs and Trade) sebagai bagian penting pelaksanaan Putaran Uruguay. Kemudian dibentuknya blok-blok perdagangan dunia (WTO), seperti: NAFTAL (Blok Perdagangan Amerika Utara), MEE (Pasar Bersama Eropa), APEC (Blok Perdagangan Asia-Pasifik), atau AFTA (Blok Perdagangan ASEAN). Dalam banyak hal, peranan Amerika dan negaranegara adidaya sangat dominan untuk mendiktekan konsep perdagangan dunia baru yang cenderung menguntungkan negaranya. Akibat langsung dari perkembangan itu, akan paling dirasakan oleh negara-negara sedang membangun. Karena negara-negara ini, secara historis dan profesional, perlu waktu lama untuk beradaptasi dengan kemampuan teknologi, sumber daya manusia, kekuatan moneter, dan laju pertumbuhan ekonomi dunia yang semakin kompetitif dan bebas.

6.1 Modernisme Mengalami Krisis

* Charles Jencks, mengumandangkan tanggal kematian Modernisme berdasarkan peruntuhan bangunan flat Pruitt-Igoe pada tanggal 15 Juli 1972, jam 15.32 di St. Louis, Missouri. Diruntuhkannya flat karya Minoru Yamasaki tersebut, dikarenakan tak terkendalikannya unsur vandalisme dan angka kriminalitas yang tinggi di dalam bangunan ini,
* Fungsionalisme bertujuan mencari keindahan sebagai rautan bahasa mesin yang seolah-olah merupakan implementasi bahasa mesin, kesederhanaan, kepresisian, geometris, dan tanpa ornament, sehingga terciptalah citra, bahwa desain modern artinya bebas ornamen dan mengekspresikan kepresisian bahasa mesin, serba polos, mengkotak, sederhana, dan serius; semuanya seakan-akan anti nilai kemanusiaan.
* Bagi para pengamat desain, kegagalan yang paling parah pada Modernisme, adalah ketidakmampuannya mengangkat peran desain dalam dimensi sosial. Modernisme, dianggap terlalu sibuk dengan prinsip perhitungan matematis, analisis struktur, teknik produksi, standarisasi, efisiensi, dan ihwal yang terlalu rasional lainnya. Dasar itulah, yang melatarbelakangi ungkapan Robert Venturi pada buku: Complexity and Contradiction in Architecture dan Learning from Las Vegas (1972), sebagai wujud gagasan untuk mendukung semangat kaum Pop yang mensahkan penggunaan "unsur barang jadi" yang akrab dengan masyarakat keseharian.
* Sedangkan dari segi pemikiran, buah pikiran Popper banyak mempengaruhi Modernisme Lanjut. Walaupun kemudian, Popper mengkritik Rasionalisme Empiris. Bagi Popper, yang penting bukanlah "kepercayaan", melainkan "pilihan" (preferensi) yang kritis. Teorinya ini, kemudian dikenal sebagai pengetahuan objektif "Dunia Ketiga".
* Terapan Modernisme sebagai "gaya tunggal" dunia, diakibatkan oleh cara pengambilan keputusan yang pragmatik. Standar selera serba seragam, disebarkan secara sistematis oleh perusahaan multi nasional raksasa melalui publikasi dan iklan, sehingga terjadilah budaya "tunggal" di pelbagai belahan bumi. Tindakan ini, hakikatnya merupakan proses transformasi peradaban yang dipaksakan, kemudian terbukti sebagai fragmentasi perkembangan sejarah desain dunia.
* Kaum Modernisme, secara umum menggunakan pembenaran intelektual dan moral yang sahih, sehingga sukar dibantah kebenarannya. Selain itu, juga diperkuat oleh keberhasilan ideologi lain yang muncul bersamaan; acapkali disebut sebagai akar budaya modern, di antaranya adalah: a. Kapitalisme, bertujuan mencapai keuntungan sebesar-besarnya sebagai bagian penting dari perputaran modal menuntut pola kerja yang melibatkan seluruh pengerahan kekuatan guna mendapatkan keuntungan dalam pengakumulasian modal secepatnya. Pengaruhnya dalam desain, kemudian diterjemahkan kedalam konsep praktis, efisien, dan fungsional. b. Etika Protestan, konsep kejujuran dan penghematan dari sikap hidup dalam rangka memprotes kemerosotan moral darigereja Katolik, yang pada masa itu sangat berkuasa bersifat moralistik dan normatif dari sikap hidup Puritanisme gereja Katolik. c. Superiority Complex atau keyakinan diri berlebihan bangsa Barat yang meremehkan perbedaan kelas, suku, budaya, terutama terhadap bangsa Timur. d. Pengangungan akal sebagai runtut Zaman Pencerahan, menimbulkan pemujaan logika dan fanatisme terhadap nilai desain fungsional menyebabkan basis bagi munculnya bentuk-bentuk dan estetika modern. e. Keberhasilan sains dan teknologi, kemajuan dan penemuan baru dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, terbukti mampu meningkatkan tingkat peradaban manusia. f. Pengaruh Darwinian yang disalahtafsirkan, untuk membenarkan kehancuran unsur tradisi yang sudah saatnya punah karena dianggap tidak sesuai zaman lagi. Berasal dari teori evolusi Charles Darwin (1859).
* Tahun1970-an, isu tentang globalisasi akibat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, menjadi topik yang hangat dibicarakan dunia dalam menghadapi persoalan lingkungan yang semakin rumit, sebagaimana diutarakan oleh The Club of Rome tentang The Limits to Growth (1972); The World Conservation Strategy-UNEP (1980); Our Common Future-WCED (1987), Earth Summit - Rio de Janeiro, Brazil (1992); dan pelbagai isu tentang lubang ozon yang semakin membesar di Antartika, di samping hal-hal lain yang belum terpecahkan, misalnya tentang limbah nuklir, pemanasan global, dan penggundulan hutan tropis.
* Akibat isu lingkungan yang meluas itu, para desainer mulai mencari alternatif pemecahannya. Di antaranya muncul konsep green design, green product, green craft, eco-design, recycling design, natural design, solar design, sustainable development, dan seterusnya.

6.2 Menuju Era Globalisasi

* Konsep Global Village yang dicanangkan oleh Marshall MacLuhan pada tahun 1960-an, telah menjadi kenyataan di akhir abad ini. Dunia kini menjadi "tanpa batas". Pandangan ini didasarkan pada kenyataan, bahwa arus informasi dan komunikasi dunia melanda semua negara tanpa bisa dibendung.
* Keseragaman dan kecepatan perolehan informasi itu, kemudian diyakini menciptakan gaya hidup baru dan model berpikir baru. Alvin Toffler seorang penggagas masa depan menyimpulkan, bahwa manusia telah masuk ke dalam abad informatika, menggantikan abad industri yang dimulai sejak Revolusi Industri hampir satu setengah abad yang lampau.
* Globalisasi pada semua bidang tersebut ditandai oleh munculnya: Kecepatan dan perluasan sistem komunikasi dunia; Kemudahan untuk memperoleh alat transportasi; Keseragaman informasi; Globalisasi selera, gaya hidup, dan estetika; Munculnya konsep "kebudayaan tunggal" dunia.
* Sedangkan Toffler dalam buku: The Third Wave menyatakan, bahwa dunia kini telah masuk ke dalam gelombang ketiga, sesuai dengan ramalannya terdahulu, yaitu ditandai oleh: Terciptanya masyarakat informasi; Penguasa informasi akan memiliki kekuasaan yang besar; Pembangunan ekonomi akan mengarah kepada inovasi iptek.
* Dalam era globalisasi, Toffler meramalkan munculnya masyarakat prosumen (produsen sekaligus konsumen), infowar (perang informasi), demassfied media (informasi bebas), dan munculnya kekuatan ekonomi the fast and the slow (yang cepat dan yang lambat).
* Dalam dunia manajemen, muncul istilah skunworks organization, yaitu keputusan tidak selalu bergantung dari pusat atau negara asal pembuat, tapi bisa diputuskan oleh setiap pimpinan lokal di mana pun jika suatu produk akan dibuat atau tidak.
* Diperkenalkannya sistem multi level marketing, yaitu konsumen dapat tumbuh dengan sendirinya secara berderet hitung atau berderet kali melalui "propaganda" individual.
* Pada era globalisasi, peran desainer semakin penting, sederajat dengan ahli pemasaran dan insinyur. Oleh karena itu, perlu kerjasama yang sinergis antara unsur desain, pasar, dan teknologi. Karena tanpa kerjasama yang baik, jangan harap produk yang dihasilkan akan memiliki daya kompetitif di pasar global.
* Era globalisasi, dianggap sebagai masa transisi dan pembentukan "pilar-pilar budaya" baru antara abad modern ke arah peradaban setelah modern nantinya.

6.3 Era Postmodernisme

* Perdebatan gagas tentang kemunculan Postmodernisme sebagai faham peradaban transisional, hingga kini masih berkelanjutan. Namun demikian, para ahli filsafat berpendapat, bahwa terdapat tiga wilayah intelektual yang memperdebatkan masalah ini, di antaranya: Di bidang filsafat, merupakan kelanjutan dari tradisi filsafat Barat, khususnya tradisi para filsuf Perancis modern (kaum eksitensialis, kaum strukturalis, kaum dekonstruksi); Di bidang teori ilmu sosial, yang menyimak terjadinya perubahan struktur masyarakat Barat dalam memasuki masyarakat "pasca industri" dan era globalisasi (kaum strukturalis, kaum post-strukturalis); Di dunia estetika-budaya, dimulai dari penolakan dan kebosanan terhadap Internasional Style (kaum Pop-Modernis, kelompok Memphis, kelompok Dekonstruksi(isme), kelompok Postmodernis).
* Postmodernisme, hakikatnya merupakan cerminan situasi masyarakat Barat pada dasawarsa 70-80-an, serta kerapkali diistilahkan sebagai era "ReaganTatcher" yang memacu Kapitalisme dan Konsumerisme secara luar biasa.
* Tahun 1970-an penggunakan disket marak, tahun 1980-an mulai menggunakan mini disket mampu tinggi dan hard disk. Kini, menginjak tahun 1990-an mulai menggunakan CD dan hard disk skala giga atau tetra-byte. Dalam bidang desain, komputer telah menjadi bagian integral yang tak terpisahkan dari proses desain secara keseluruhan, dimulai dari penyusunan data perencanaan, analisis, presentasi, hingga simulasi pengujian. Komputer grafik menjadi populer di kalangan para desainer, karena di samping mempermudah pekerjaan, juga tampilan gambar semakin sempurna hingga "virtual reality", yang mampu mengantarkan pengguna ke arah "alam mimpi", yaitu bagaimana suatu karya desain dapat diwujudkan, persis seperti "kenyataan imajiner" dalam pikiran kita.
* Postmodernisme sebagai negasi dan adopsi dari Modernisme: a. Komunikasi b. Pluralisme

6.4 Kebangkitan Negara Industri Baru: "Modernisme Timur"

* Munculnya negara-negara industri baru, adalah bukti lain bahwa produk manufaktur yang padat teknologi dan berbobot inovasi tinggi, akhirnya dapat menguasai pasar dunia.
* Drucker berpendapat, bahwa inovasi adalah alat spesifik kaum wirausaha untuk memanfaatkan perubahan sebagai peluang bisnis baru. Inovasi dapat ditampilkan sebagai ilmu, dan juga dapat dipelajari serta dipraktekkan. Praktek inovasi dapat dideteksi dalam sebuah perusahaan atau industri, dengan mengamati daerah-daerah sumber antara lain: a. Merupakan sumber dalam, yang terdiri dari:
* sesuatu yang tidak diduga sebelumnya (the unexpected), misalnya sukses yang tidak diduga, kegagalan yang tidak diduga, atau kejadian lainnya yang tidak terduga;
* terjadinya ketidakselarasan (the incongruity), yaitu terjadinya perbedaan antara realitas yang diasumsikan dengan realitas yang terjadi;
* inovasi yang didasarkan kepada kebutuhan proses; dan
* perubahan dalam struktur industri atau struktur pasar yang tidak disadari. b. Merupakan sumber luar, yang menyangkut perubahan di luar perusahaan atau industri:
* demografi;
* perubahan dalam persepsi, suasana hati, dan pengertian; serta
* munculnya pengetahuan baru, baik yang ilmiah atau non-ilmiah.
* Praktek inovasi menurut Drucker, merupakan peluang yang senantiasa ada dalam setiap dinamika usaha.
* Banyak perusahaan besar memiliki strategi inovasi yang sulit diduga oleh pesaingnya, bahkan beberapa di antaranya mengadakan penetrasi pasar dan kamuflase promosi yang bertujuan untuk mengelabui pesaingnya.
* Negara-negara industri baru seperti: Korea, Taiwan, Hongkong, bahkan Singapura dalam beberapa dekade terakhir ini, menilai betapa pentingnya peran desain dalam menentukan strategi industri di masa depan.
* Namun negara-negara adidaya ekonomi tentu saja tidak tinggal diam, terutama untuk menjaga devisa negaranya. Hal itu, terbukti dari tekanantekanan terhadap dipatuhinya kuota dagang dan pelaksanaan hak cipta intelektual di setiap negara industri baru tersebut.

7.1 Era Berpikir Digital

* Ditemukannya IC (Integrated Circuit) dan microchip beberapa dekade yang lalu, ternyata membuat perubahan besar dalam dunia keberpikiran manusia. Komponen elektronik ini, meningkatkan kinerja komputer dan perangkat digital sebagai "otak buatan" yang dapat membantu kerja manusia sehari-hari, dari yang sederhana hingga paling kompleks. Contohnya adalah seperti kalkulator, awalnya merupakan alat hitung sederhana untuk penggunaan praktis perkantoran atau di rumah, hingga kalkulator saku yang dikembangkan oleh Casio, manusia menjadi amat bergantung habis-habisan pada benda ini.
* Munculnya PC (Personal Computer) atau jaringan kerja terbatas (local network) yang dikembangkan oleh IBM, dengan perangkat lunak DOS atau Microsoft. Lalu pada paro tahun 1980-an, terjadilah pemasyarakatan komputer dengan pelbagai tawaran pengolah kata: Chiwriter, Wordstar, Lotus 123, dst.. Lantas juga bahasa pemograman: Basic, Cobol, Fortran, dst., dan desktop publishing: Ventura, Harvard Graphics, News Master, Quatro Pro, hingga ditemukan micro-processor berkemampuan tinggi, seperti: Pentium, Pentium II, Pentium MMX, AMD, dst., yang dipakai pada pelbagai jenis PC dengan perangkat lunak: DOS, Unix, Windows. Namun untuk pekerjaan grafis kompleks, Silicon Graphic dengan serial Irish, Indigo-2, dan Macintosh dengan serial Quadra tetap diunggulkan.
* Perkembangan laptop (notebook), PC berlayar LCD portable dengan kemampuan kinerja tinggi. Ia tidak sekadar wahana untuk menghitung, menganalisis, menulis, mengingat, memprogram, mendokumentasikan, tetapi juga sebagai wahana menggambar, merekonstruksi, mengirim pesan, mensimulasi, bahkan menghibur. Dengan dikembangkannya mikro-prosesor Pentium 200 ke atas, PC yang dimiliki individu-individu tersebut dapat dipergunakan sebagai wahana multi-media, terutama setelah penggunaan CD- ROM dan hardisk di atas 3 giga-byte dengan kemampuan virtual reality. Kehidupan manusia menjadi amat bergantung dan gandrung terhadap mesin pintar ini. Terutama ketika dunia hiburan dan mainan telah memanfaatkannya, seperti: cyber sex, virtual game, game watch, virtual pet, dan seterusnya.
* Logika digital kerapkali dinilai lebih kaya, karena berisi program-program perangkat lunak dari "perpustakaan" pemikir kelas dunia. Jika kita ingin mendesain sebuah gedung bertingkat lengkap dengan interiornya, kita dapat mencarinya dalam pustaka virtual AutoCAD, PC Shop, permodelan 3D dan rapid prototyping. Dengan gambar digital yang berwujud photo-realistic, seolah-olah benda itu telah terwujud. Analisis teknis dan kekuatan, dapat segera terwujud dengan menggunakan finite element, benda fisik berupa mockup atau model nyata dapat dikerjakan oleh mesin rapid protyping atau micro scriber.

7.2 Cyber Design dan Hiperealitas

* Hampir tidak bisa dibedakan antara dunia maya olahan komputer dengan dunia imajinasi kita, tatkala seseorang terlibat secara digital dengan perangkat lunak atau permainan virtual. Seorang anak yang hidup pada akhir abad ke-20, akan lebih mengenal Crash Bandicot, Resident Evil, Tekken, Soul Blade, dan Final Fantasy, daripada Cinderella, Zorro, atau Gandhi. Mereka sejak kecil telah akrab dengan dunia simulasi digital dan permainan virtual atau dapat diistilahkan dengan sebutan dunia hiperealitas. Permainan ini kemudian digiring lebih masuk lagi kepada "diri" dengan head mounted display, yang menyajikan peristiwa digital seolah dekat dengan retina mata dan dikendalikan melalui joy stick atau cyber glove. Imaji bentuk virtual secara real time, kemudian membentuk diamorfosis atau imaji ganda yang membangun multi persepsi di dalam otak. Kita bukan hanya pengendali atau terlibat dalam permainan perangkat CD, melainkan juga dapat pula mencipta sesuatu yang baru sama sekali melalui penambahan kartu-kartu memori.
* Seorang desainer atau produsen dapat melihat sedini mungkin karya desain "virtual", yang nantinya akan dibuat melalui helmet display dan sentuhan cyber glove. Bahkan dapat seolah-olah memegang, mengendarai, atau memasuki ruangan dan mengatur sendiri perbaikan-perbaikan desain sesuai yang dikehendaki. Kini dengan teknologi VR, dikembangkan pula pelbagai simulasi pengujian (engineering test simulation) tanpa harus membuat prototipnya. Presentasi desain yang sebelumnya harus dibuat dengan teknik airbrush, kini kurang diminati karena terlalu bertele-tele sampai ke pengguna jasa desain. Presentasi desain, kini cenderung menggunakan jaringan internet atau video tele-conference, sehingga pemegang keputusan langsung dapat memutuskan di kursi direkturnya tanpa terganggu. Perubahan dan perkembangan teknologi informasi pada akhir abad ke-20 itu, melahirkan beberapa kegiatan desain yang dikenal sebagai design by fax, design by net, dan design by phone.
* Perkembangan lain lagi, yaitu adanya binatang piaran, yang bukan lagi merpati, kelinci, kucing, atau anjing, melainkan kini berkembang binatang piaraan digital yang dikenal dengan nama Tamagochi, yang memiliki tingkah laku seperti halnya binatang sungguhan. Dalam beberapa dekade mendatang, makhluk hidup virtual ini akan berkembang dengan varian yang lebih canggih.

7.3 Psycho Design dan Mega Ekstasi

* Kegilaan yang luar biasa pada pelbagai perangkat digital, merupakan tandatanda bahwa umat manusia telah masuk ke abad informatika. Jika manusia purba menemukan roda dalam kurun ribuan tahun, kemudian menemukan mesin-mesin juga memerlukan kurun ribuan tahun pula, maka penemuan teknologi informatika hanya memerlukan beberapa ratus tahun setelah itu, dengan mengalami percepatan yang tak terduga hanya dalam beberapa dekade.
* Modernisme yang dalam awal tulisan ini dianggap puncak Rasionalisme, ternyata dengan ditemukannya "logika digital" menggeser "logika matematis" konvensional. Dan hal ini, merupakan satu fenomena akan terjadinya penghabluran antara "akal manusia" dan "akal buatan". Sehingga jarak "rohani" yang tadinya sebatas dari layar monitor ke mata, kini semakin mendekat hingga lensa mata, dan semakin dekat lagi dengan masuknya "diri" ke dalam mesinmesin canggih tersebut, melalui pelbagai perangkat lunak cyber dan virtual.
* Kasus rekayasa genetika "Si Dolly" dan pengklonan manusia di Belgia, adalah bentuk awal bagaimana dengan bantuan mesin canggih, kita menjadi amat yakin bahwa "diri" dapat dibentuk sesuai keinginan manusia. Peran komputer grafik mensimulasikan proses rekayasa biologi tersebut, amat berperan dalam menemukan formula DNA yang dikehendaki. Era baru tersebut mulai mengilhami para desainer dalam merekonstruksi binatang purba untuk pembuatan film Jurassic Park, The Lost World, atau menghidupkan dunia khayal dalam format dan gerak kewajaran alamiah seperti Toy Story, atau Independence Day. Para desainer, kemudian menjadi subjek yang mampu merekonstruksi pelbagai jenis Dinosaurus seolah hidup kembali, dengan memanfaatkan kecanggihan komputer grafik. Tidak hanya itu, pelbagai film dengan makhluk angkasapun atau binatang unik lainnya, banyak dibuat sebagai "pelampiasan" gagasan kreatif desainer untuk menciptakan bentuk-bentuk biologik. Jika hal itu berkembang lanjut, maka suatu saat nanti juga diramalkan para desainer bukan hanya mendesain berdasarkan pada material alam atau sintetis, melainkan juga dapat mendesain makhluk unik dari rekayasa biotek.
* Di pihak lain, rekayasa psikologis manusia secara bertahap juga telah dibentuk melalui desain multi-media. Untuk melihat dunia masa lalu, para ahli perangkat lunak mampu merekonstruksi "jejak-jejak" lama dan menghadirkannya seolaholah fakta historis itu masih hidup, laksana sebuah film imajinatif yang penontonnya bisa terlibat pada peristiwa itu. Bahkan untuk menghadirkan manusia yang kita puja, seperti Marlyn Monroe, Madonna, Puteri Diana, atau Evita Peron, dapat hadir secara virtual (maya) dan berdialog dengan diri kita. Perkembangan perangkat cyber man, cyber space, hingga cyber sex yang dikawinkan dengan teknologi holografi, menjadi sarana hiburan psikologis manusia abad ke-21. Gagasan-gagasan tersebut, diilhami oleh dunia spiritual yang mempercayai adanya "dialog" dengan para arwah melalui cenayang (medium). Cenayang tersebut, kini seakan-akan dapat digantikan oleh komputer canggih yang dapat membuat format-format visual tokoh atau artefak sejarah yang kita inginkan. Dengan dikembangnya teknologi holografi yang berinteraksi dengan komputer, unsur psikologis manusia digiring lebih jauh lagi melalui lorong-lorong digital dan menyatu dengan program-program itu. Di sisi lain, terkuaknya dinding "kegaiban" melalui aura dan ekstasi pengaturan pernafasan, juga merupakan awal pengembangan bio-holografi yang kini semakin diminati, tatkala agama di negara-negara Barat mengalami proses penyangsian dari para pemeluknya.
* "Mega Ekstasi" tahap awal, dapat dilihat dengan adanya pelbagai siaran televisi sedunia. Beratus juta penonton seakan-akan terpukau dalam kursinya masing-masing, ketika siaran Olimpiade atau sepak bola dunia berlangsung. Hal itu juga mulai ditingkatkan, dengan pelbagai siaran yang bersifat spiritual, dilakukan dalam detik yang sama: doa nasional, permainan televisi yang dapat dikendalikan melalui tombol pesawat telepon, 'ngerumpi' melalui jaringan internet atau telepon internasional (IDD). Bahkan kini para desainer perangkat komputer, mulai mengembangkan pelbagai kontrol PC yang dilakukan oleh emosi penggunanya. Maka perkembangan selanjutnya, adalah bagaimana mengadakan penjelajahan dunia maya yang diciptakan oleh manusia seperti halnya dalam film Total Recall, dan menjelajahi dunia maya yang tadinya hanya berada di dalam imajinasi kita. Para desainer dunia menghadapi tantangan berat, di samping sebagai makhluk kreatif dalam menangani persaingan pasar, juga dihadapkan kepada pekerjaan-pekerjaan yang lebih menantang dari segi kreativitas, imajinasi, dan kepuasan batiniahnya. Kesadaran Eco-logic yang didengung-dengungkan pada akhir abad ke-20, bergeser ke arah pertentangan antara kesadaran Etho-logic dan Bio-Logic yang semakin tampak di depan mata.

7.3 Psycho Design dan Mega Ekstasi

* Modernisme yang dalam awal tulisan ini dianggap puncak Rasionalisme, ternyata dengan ditemukannya "logika digital" menggeser "logika matematis" konvensional. Dan hal ini, merupakan satu fenomena akan terjadinya penghabluran antara "akal manusia" dan "akal buatan". Sehingga jarak "rohani" yang tadinya sebatas dari layar monitor ke mata, kini semakin mendekat hingga lensa mata, dan semakin dekat lagi dengan masuknya "diri" ke dalam mesinmesin canggih tersebut, melalui pelbagai perangkat lunak cyber dan virtual.
* Kasus rekayasa genetika "Si Dolly" dan pengklonan manusia di Belgia, adalah bentuk awal bagaimana dengan bantuan mesin canggih, kita menjadi amat yakin bahwa "diri" dapat dibentuk sesuai keinginan manusia. Peran komputer grafik mensimulasikan proses rekayasa biologi tersebut, amat berperan dalam menemukan formula DNA yang dikehendaki.
* Era baru tersebut mulai mengilhami para desainer dalam merekonstruksi binatang purba untuk pembuatan film Jurassic Park, The Lost World, atau menghidupkan dunia khayal dalam format dan gerak kewajaran alamiah seperti Toy Story, atau Independence Day. Para desainer, kemudian menjadi subjek yang mampu merekonstruksi pelbagai jenis Dinosaurus seolah hidup kembali, dengan memanfaatkan kecanggihan komputer grafik.
* Di pihak lain, rekayasa psikologis manusia secara bertahap juga telah dibentuk melalui desain multi-media. Untuk melihat dunia masa lalu, para ahli perangkat lunak mampu merekonstruksi "jejak-jejak" lama dan menghadirkannya seolaholah fakta historis itu masih hidup, laksana sebuah film imajinatif yang penontonnya bisa terlibat pada peristiwa itu.
* Marlyn Monroe, Madonna, Puteri Diana, atau Evita Peron, dapat hadir secara virtual (maya) dan berdialog dengan diri kita. Perkembangan perangkat cyber man, cyber space, hingga cyber sex yang dikawinkan dengan teknologi holografi, menjadi sarana hiburan psikologis manusia abad ke-21. Gagasan-gagasan tersebut, diilhami oleh dunia spiritual yang mempercayai adanya "dialog" dengan para arwah melalui cenayang (medium). Cenayang tersebut, kini seakan-akan dapat digantikan oleh komputer canggih yang dapat membuat format-format visual tokoh atau artefak sejarah yang kita inginkan. Dengan dikembangnya teknologi holografi yang berinteraksi dengan komputer, unsur psikologis manusia digiring lebih jauh lagi melalui lorong-lorong digital dan menyatu dengan program-program itu.
* "Mega Ekstasi" tahap awal, dapat dilihat dengan adanya pelbagai siaran televisi sedunia. Beratus juta penonton seakan-akan terpukau dalam kursinya masing-masing, ketika siaran Olimpiade atau sepak bola dunia berlangsung.
* Dsainer perangkat komputer, mulai mengembangkan pelbagai kontrol PC yang dilakukan oleh emosi penggunanya. Maka perkembangan selanjutnya, adalah bagaimana mengadakan penjelajahan dunia maya yang diciptakan oleh manusia seperti halnya dalam film Total Recall.
* Kesadaran Eco-logic yang didengung-dengungkan pada akhir abad ke-20, bergeser ke arah pertentangan antara kesadaran Etho-logic dan Bio-Logic yang semakin tampak di depan mata.
* Perkembangan desain modern sejak paro abad ke-19 hingga akhir abad ke-20, terlihat bahwa karya desain dan aktivitasnya, secara hakikat tidak terlepas dari pola pikir dan konteks sosialnya, seperti yang terjadi pada masa Abad Pertengahan. Hal itu ditandai oleh munculnya Revolusi Copernican dan Revolusi Cartesian, dan beberapa abad kemudian berimbas kepada munculnya Revolusi Perancis dan Revolusi Industri. Masyarakat dunia mengakui, bahwa titik tolak kehidupan modern dengan percepatan teknologi seperti sekarang, merupakan jejak sejarah yang berawal dari alam pikiran Yunani.
* Rene Descartes menyadarkan masyarakat Barat, bahwa "berpikir" dan "akal" sebagai inti untuk "mendunia" merupakan kunci dalam membangun peradaban, maka saat itu pula metode berpikir rasional menjadi ideologi berpikir di semua aktivitas kehidupan.
* Iklim pencerahan itu, memicu para seniman Renaissance mengintegrasikan antara berpikir rasional, berolah rasa, dan berkarya dengan keterampilan tinggi yang menjadi satu kekuatan untuk mengubah tatanan yang berabad-abad "membeku" akibat dogmasi kalangan gereja. Ditemukannya mesin cetak oleh Gutenberg, adalah aksi yang meruntuhkan sekat-sekat sosial akibat masyarakat awam dapat memperoleh informasi pengetahuan dan kitab suci.
* Kesadaran terhadap lemahnya dogma gereja kemudian menciptakan percepatan penemuan dalam pelbagai bidang, termasuk listrik dan mesin uap. Di pihak lain perkembangan Rasionalisme, juga mempengaruhi metode mendesain, yang sebelumnya bersifat "craftmanship". Berkembangnya gerakangerakan "Machine Art" dan temuan-temuan penting dalam bidang sains, kemudian membangun faham yang mengutamakan konsep berpikir dalam berekspresi, mencoba menjembatani "keterpisahan" antara seni dan teknik yang dikobarkan oleh kelompok gerakan Anti Industri. Implementasinya, adalah dengan kemunculan Modernisme yang mengutamakan bentuk-bentuk rasional dan serba geometris.
* Fanatisme yang luar biasa terhadap Rasionalisme, tercermin pada pengagungan fungsi pada setiap gagas rancangan. Fase penting gerakan ini, adalah dengan lahirnya Bauhaus pada tahun 1919. Bauhaus, merupakan sebuah lembaga yang menerapkan Rasionalisme Empiris secara pragmatis pada pendidikan kesenirupaan dan desain, serta mempraktekkan keilmuan dan keterampilan, berjalan bersamaan.
* Pelbagai "gaya baru" sebagai bagian Modernisme, sebenarnya merupakan sempalan rasa ketidakpuasan "gaya utama" yang terlalu mekanistik dan rasional seperti era Art Deco berunsur rupa dekoratif-rasional, merupakan paduan antara bahasa rupa Art Nouveau dan Modernisme, dan menyurut pada masa Streamlining, sebagai gaya yang menyempal tiba-tiba dan dirasakan merupakan wahana yang dapat menampung aspirasi dan ekspresi para desainer dan insinyur.
* Modernisme Lanjut, dengan pelbagai "wajah"-nya (Pop Modernisme, International Style, Hi-Tech, dst.), kemudian menjadi primadona keberhasilan negara-negara Barat dalam dunia desain. Keunggulan ini sejalan dengan "imperialisme budaya" yang diekspor ke pelbagai negara di seluruh dunia, kemudian dianggap memunculkan "gaya tunggal dunia" yang lebih mengakar.
* Krisis Modernisme berkembang menjadi krisis sosial yang meluas di tengah derasnya arus konsumerisme dan kemanusiaan dengan ditandai pemunculan gerakan Pop yang mengkritik habis-habisan Modernisme, serta dihujat sebagai biang keladi kesenjangan nilai-nilai, ekonomi, budaya, dan pengangguran yang menciptakan kekeringan jiwa berkepanjangan.
* Jencks, seorang kritikus desain dan arsitektur, kemudian mengumandangkan kematian Modernisme, sekaligus membuka "pintu" bagi Postmodernisme;
* Terjadi koreksi terhadap Strukturalisme dalam dunia filsafat Skeptik, dilakukan oleh kaum Post-srukturalisme dan Dekonstruksi(isme), serta berkembangnya pemikiran Rasionalisme Kritis sebagai kritik terhadap Rasionalisme Empiris yang dianggap sebagai kebenaran sempurna, munculnya implikasi globalisasi, krisis lingkungan, dan peredaan ketegangan Barat-Timur, merupakan sisi lain yang mempengaruhi nafas desain pada akhir abad ini.
* Proyeksi desain abad ke-21 yaitu perubahan berpikir ke arah Rasionalisme Digital, sudah menggejala hampir di semua lini kehidupan yang menjadi tonggak penting dalam perkembangan metodologi desain. Gejala itu mulai tampak jelas, ketika sejumlah industri dan biro konsultan mengurangi meja gambar dan beralih ke layar monitor.
* Penyelenggaraan pendidikan desain, mahasiswa mulai meninggalkan mesin tik dan rapido untuk beralih ke PC dan mesin printer; juga informasi keilmuan melalui buku mulai beralih ke internet, parabola, dan mesin fax.
* Penggagas masa depan seperti: Toffler, Ohmae, Porter, Nye, atau Naisbitt mengarahkan paradigma sosial secara deterministik menuju satu tujuan tertentu yang menciptakan antisipasi sosial luas pada pemegang keputusan, termasuk desain hukum ekonomi, runtut social yang berorientasi kepada bagaimana suatu karya desain memiliki makna ekonomis, terutama dalam kaitannya dengan konsumerisme secara luas.
* Model "dialektis" dalam paradigma perubahan sosial desain, terungkap ketika kegiatan desain bertujuan memecahkan suatu permasalahan yang diakibatkan oleh perkembangan masyarakat atau perkembangan peradaban secara menyeluruh.
* Model "adaptasi", terungkap dalam usaha manusia menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi, baik temuan material baru, sistem baru, atau cara baru. sehingga kita melihat hasilan yang serba ringkas dan kecil.
* Kemudian munculnya masyarakat informasi sebagai kelanjutan masyarakat industri, memaksa para desainer menyesuaikan diri, baik secara metodologis maupun tindakan praktis ke arah penggunaan perkakas informatik; CAD misalnya. Dan hasilan yang dilahirkannyapun, tentu memiliki karakter tersendiri.