



Pemosisian Desain Produk sebagai pendukung industri kerajinan: Tinjauan sudut pandang Pemerintah Indonesia tahun 1970-1980

Azizah Syafira,^{1*} Achmad Syarif²

^{1,2} Program Studi Magister Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung, Bandung, Indonesia

Abstract

Product design education was officially established in 1973 by the Department of Art Education at ITB. In this era, product design is ideally conceived as a discipline directly connected to the manufacturing industry, with its graduates professing to be industrial designers. The designs are intended to be manufactured on a mass scale. However, at the time, the manufacturing industry in Indonesia was still dominated by small-to medium-scale craft-based industries. Therefore, the conventional comprehension of product design was not fully concurrent with the Indonesian economic situation between 1970 and 1980 if adopted out of context. On other hand, some phenomena implied the intention of the Indonesian government to posit product design discipline as a support for the development of the craft industry through the involvement of several activities, such as training and exhibitions. This situation depicts the gap in knowledge between what was understood as the basis of product design education and the government's agenda for establishing product design in Indonesia. This research uses a historical approach to investigate documents and other resources regarding establishing a Product Design major in ITB. The resources studied to determine the positioning of product design in Indonesia from the perspective of the government's economic agenda at the time, that are discussed in this paper.

Keywords: product design, craft industry, economic policy

Abstrak

Sebagai sebuah jurusan di perguruan tinggi di Indonesia, desain produk pertama kali diresmikan pada tahun 1973 di bawah Departemen Seni Rupa ITB. Pemahaman ideal tentang desain produk pada era ini, yaitu suatu bidang keilmuan yang terhubung dengan industri manufaktur, dengan lulusannya yang berprofesi sebagai desainer industri. Rancangan-rancangan yang dibuat diarahkan untuk tujuan produksi massal. Namun, ketika itu industri manufaktur di Indonesia sendiri masih didominasi oleh industri berbasis kerajinan dengan skala kecil hingga menengah. Dengan begitu, pemahaman tentang desain produk yang konvensional menjadi tidak sesuai dengan keadaan ekonomi di Indonesia pada tahun 1970-1980 apabila hanya dimaknai secara apa adanya, tanpa melihat konteks. Di sisi lain, terdapat fenomena yang menyiratkan intensi pemerintah Indonesia memosisikan keilmuan desain produk untuk mendukung perkembangan industri kerajinan melalui pelibatangannya di sejumlah kegiatan, seperti pameran dan pelatihan. Situasi ini menggambarkan adanya kesenjangan pemahaman antara apa yang diketahui sebagai dasar pendirian pendidikan desain produk, dengan agenda pemerintah dalam mewujudkan keilmuan desain produk di Indonesia. Menggunakan pendekatan sejarah, penelitian ini menyelidiki berbagai dokumen dan sumber lain terkait masa awal berdirinya jurusan Desain Produk ITB. Berbagai sumber yang ditemukan dikaji untuk melihat penyesuaian posisi ilmu desain produk di Indonesia melalui tinjauan perspektif agenda pembangunan pemerintah masa itu yang didiskusikan dalam tulisan ini.

Kata kunci: desain produk, industri kerajinan, kebijakan ekonomi

1. Pendahuluan

Di negara-negara dunia ketiga, kemunculan desain produk (*industrial design*) diwujudkan dalam bentuk bidang akademik dibandingkan praktik profesional (Fathers, 2003; Bonsiepe, 1991). Hal ini berkenaan

dengan situasi ekonominya yang masih dalam tahap awal perkembangan, sehingga kebutuhan keahlian desain belum disadari oleh pihak industri. Namun demikian, pihak akademisi telah dapat melihat ke depan bahwa di satu titik desainer industri akan

* Corresponding author e-mail : azizahsyafira27@gmail.com

dibutuhkan untuk mengambil peran dalam agenda pembangunan yang dijalankan oleh pemerintah.

Ketika diresmikan pada tahun 1973, Studio Desain Produk Institut Teknologi Bandung (Kartasubarna & Muchtar, 1983) menjadi pionir pendidikan desain produk di Indonesia. Kelahiran studio desain produk ini berada dalam bingkai waktu yang sama dengan masa rehabilitasi dan stabilisasi ekonomi Indonesia. Dalam periode itu, pemerintah mengeluarkan kebijakan yang berkaitan dengan industrialisasi untuk mendorong pertumbuhan ekonomi, yaitu substitusi impor pada masa Repelita ke-2.

Kebijakan ekonomi yang dikeluarkan pemerintah saat itu membuat sektor industri di Indonesia tumbuh subur. Jalan bagi penanaman modal asing pada berbagai sektor industri di Indonesia menjadi lebih terbuka, utamanya bagi industri tambang dan manufaktur. Produk otomotif asing mulai masuk ke Indonesia pada awal periode 1970-an. Mengikuti ketentuan yang dibuat oleh pemerintah, produk yang masuk harus dalam keadaan terurai, sehingga perlu dirakit terlebih dahulu sebelum sampai ke konsumen (Rinardi, 2021). Kebijakan ini diterapkan—salah satunya—untuk menyiasati banyaknya tenaga kerja yang belum terserap. Meskipun industri manufakturnya tumbuh, tipe pekerjaan yang lahir dari sana sifatnya hanyalah perakitan—yang jelas tidak membutuhkan keahlian desain produk. Situasi inilah yang memberi dampak bagi studi maupun profesi desainer industri. Kondisi demikian akhirnya membuat desainer industri yang dibutuhkan Indonesia saat itu orientasinya berbeda dengan apa yang umum dipahami.

Merujuk kepada The International Council of Societies of Industrial Design (ICSID) pada tahun 1959 dalam WDO (2022) desain industri (*industrial design*) dipahami sebagai sebuah proses desain yang diaplikasikan pada produk yang akan diproduksi secara massal, sehingga berbeda dengan desain berbasis kerajinan (*craft based-design*) yang hasil produksinya ditentukan oleh kreatornya tepat pada saat pembuatan. Dalam pengertian ICSID yang menjadi organisasi dunia untuk Desain Produk saat itu, terdapat pembatasan antara desain industri dengan desain berbasis kerajinan, yaitu pada teknik-teknik produksi massal yang diterapkan oleh industrial design. Teknik produksi massal ini, umumnya hadir dalam industri manufaktur berskala besar dengan teknologi mesin.

Apabila pendidikan desain produk ITB disusun semata-mata merujuk kepada definisi yang digambarkan ICSID, tentu saat itu para lulusannya akan menganggur. Pasalnya, pada kenyataannya

industri manufaktur Indonesia tahun 1970-an masih didominasi oleh usaha berskala kecil dan menengah yang berbasis kerajinan.

Maka dari itu, pemahaman desainer industri yang bekerja di manufaktur belum sesuai dengan fase industri manufaktur besar Indonesia yang baru membutuhkan tenaga perakitan. Sektor yang akhirnya menyediakan peluang bagi studi desain produk untuk mempraktikkan keilmuannya adalah industri berbasis kerajinan. Dalam dekade pertama pendidikan tinggi desain produk di Indonesia, yaitu 1970-an hingga 1980-an, mayoritas desainer industrinya bekerja di industri berskala kecil dan menengah, alih-alih industri manufaktur besar (Amir, 2002). Fenomena ini juga menjadi menarik untuk disoroti, karena pada tahun 1970-an hingga 1980-an, profesi desainer industri di Inggris mayoritas bekerja untuk proyek-proyek berbasis teknik (*engineering*) (Wormald & Rodber, 2008). Perbedaan ini menunjukkan bahwa konteks negara dan proses industrialisasinya dapat memberikan pengaruh pada keilmuan serta profesi desain produk.

Berdasarkan kenyataan tersebut, tulisan ini mencoba untuk melihat pemosisian keilmuan desain produk di Indonesia dari kacamata pemerintah yang memiliki agenda pembangunan ekonomi.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan sejarah. Penelitian berbasis sejarah merupakan bentuk penyelidikan sistematis terhadap dokumen dan berbagai sumber lain yang mengandung fakta terkait pertanyaan-pertanyaan sejarawan di masa lampau (Borg dan Gall, dalam Djamal 2015). Penelitian sejarah juga merupakan proses penyelidikan kritis terhadap peristiwa masa lalu untuk menghasilkan deskripsi dan penafsiran yang tepat akan peristiwa-peristiwa tersebut (Wiersman, dalam Djamal, 2015). Informasi tentang perkembangan program studi desain produk di Indonesia pada tahun 1970 sampai 1980 direkonstruksi secara sistematis dan objektif dalam penelitian ini. Proses rekonstruksi dilakukan berdasarkan sumber data kepustakaan berupa arsip dan literatur.

3. Hasil dan pembahasan

Nomenklatur pemerintah Indonesia era Orde Baru mengategorikan kerajinan sebagai golongan ekonomi lemah. Berdasarkan aset maupun omset yang didapat,

skala usaha para perajin memiliki predikat kecil dan menengah. Dalam berbagai pernyataan resmi pemerintah, industri berskala kecil dan menengah dipandang memiliki kemampuan untuk sebagai sarana untuk mencapai kesetaraan lewat ragam struktur kepemilikannya, mempromosikan pembangunan desa, dan memberikan dasar-dasar kewirausahaan (Hill, 2001). Dalam Bab Pengembangan Dunia Usaha Buku I Repelita II, Kementerian Penerangan (1974) menjelaskan golongan ekonomi lemah ini kuantitasnya tinggi, tetapi perannya dalam pembangunan ekonomi nasional sangat kecil.

Dengan andil yang sedikit dalam pembangunan ekonomi, bukan berarti pada tataran lain para perajin tidak memegang peran penting. Pemerintah mengakui bahwa barang dan jasa yang dihasilkan oleh golongan ekonomi lemah mengisi kebutuhan masyarakat banyak. Maka itu, sejatinya golongan ini sangat penting sebagai keseluruhan. Merespon potensi tersebut, pemerintah bermaksud meningkatkan daya guna golongan ini di konteks yang lebih luas.

Guna menyukseskan agenda pembangunan ekonomi, dalam Repelita (Rencana Pembangunan Lima Tahun) kedua pemerintah membuka kesempatan bagi para pengusaha berskala kecil dan menengah untuk mengembangkan bisnisnya. Pemerintah mendorong perkembangan golongan ekonomi lemah dengan memperkuat permodalan; meningkatkan keahlian; dan memperbesar skala produksi. Peran koperasi yang mawadahi aktivitas usaha kecil dan menengah menjadi salah satu perhatian, khususnya koperasi produksi yang membawahi bidang pertanian, peternakan, perikanan, perkebunan rakyat, dan kerajinan tangan.

Usaha-usaha kerajinan lebih banyak beroperasi di desa yang sebagian besar lapangan pekerjaannya adalah pertanian. Pada masa Repelita kedua, pemerintah menyadari bahwa jika jumlah lapangan kerja dari bidang tani tidak mampu mengejar pesatnya pertumbuhan penduduk desa. Jumlah lahan cenderung statis, tetapi kebutuhan kerja terus naik. Kepemilikan lahan juga hanya ada di tangan segelintir orang, sehingga sisanya hanya mendapatkan posisi sebagai penggarap—yang tidak menjanjikan kesejahteraan.

Indonesia sendiri di masa ini sedang gencar-gencarnya membangun dan berjalan ke arah industrialisasi. Pergeseran struktur ekonomi dari pertanian, yang berkaitan dengan industri dapat menyebabkan urbanisasi lebih besar (Moomaw & Shatter, 1996) terutama karena adanya bias urban, yang menyebabkan terfokusnya pembangunan di pusat-pusat kota (Lipton, 1997).

Untuk mencari penghidupan yang lebih baik, masyarakat desa berbondong-bondong datang ke sejumlah kota besar. Namun, hal ini menimbulkan masalah baru karena ternyata kota yang dituju belum siap menghadapi arus deras urbanisasi. Menanggapi isu ini, dalam Bab Pembangunan Daerah, Pedesaan, dan Kota Buku III Repelita II, Kementerian Penerangan (1974) menjabarkan strategi pemerintah dalam membangun desa, salah satunya dengan memperluas lapangan pekerjaan. Karena pemerintah merasa pengembangan sektor pertanian terbatas, akhirnya mereka melirik bidang lainnya, yaitu industri ringan dan kerajinan rakyat. Diversifikasi kerja dari bidang industri ringan dan kerajinan akhirnya menjadi perhatian baru pemerintah di samping mengupayakan kemajuan sektor pertanian yang telah sejak lama jadi andalan.

Di antara upaya-upaya yang dilakukan pemerintah untuk mengembangkan golongan ekonomi lemah, dalam aktivitas peningkatan keahlian lah desain produk bisa masuk, terkhusus bagi para perajin yang luaran usahanya adalah benda pakai. Pemerintah pun melakukan berbagai kerja sama dengan Seni Rupa ITB yang saat itu memiliki bidang keahlian dalam desain industri.

Salah satu momen yang memantik keinginan pemerintah Indonesia untuk mengembangkan sektor kerajinan adalah penyelenggaraan Expo '70 yang di Osaka. Perhelatan ini dipandang sebagai momentum yang tepat untuk mempromosikan industri negara yang menjadi partisipan (Hashizume, 2020).

Pada tahun 1970, Jepang mendapat kesempatan sebagai tuan rumah pameran dunia pertama yang diselenggarakan di Asia (Gambar 1). Pameran ini berlangsung selama enam bulan, dimulai pada 15 Maret dan berakhir pada 13 September 1970. Indonesia menjadi salah satu peserta yang memiliki sebuah paviliun di sana. Arsitektur dan Seni Rupa ITB mendapat tugas dalam mengelola paviliun yang termasuk ke dalam bagian dari agenda Repelita I ini. Apabila Arsitektur lebih mengurus perihal pembangunan paviliun, Seni Rupa banyak terlibat dalam proses kurasi pameran.

Keikutsertaan dalam Expo '70 merupakan momentum yang tepat untuk mempromosikan industri negara. Agenda ini dapat menjadi gerbang bagi produk-produk lokal untuk masuk ke pasar ekspor. Ketika itu Indonesia mengusung tema kebudayaan untuk Paviliunnya. Ketika negara-negara maju banyak menonjolkan produk teknologi, mayoritas produk yang dipamerkan oleh Indonesia adalah kerajinan.



Gambar 1. Expo '70 Osaka, Jepang
(Sumber: <https://www.oldtokyo.com/expo-70-osaka-1970/>)

Objek-objek yang dipamerkan di paviliun Indonesia ternyata mendapat sambutan baik. Setelah Expo '70 selesai, ada sejumlah peminat dari luar negeri yang meminta diadakannya kembali pameran produk paviliun Indonesia. Pemeran ini bukan hanya bertujuan untuk menampilkan produk, melainkan juga penjualan. Sambutan baik pasar global terhadap produk kerajinan Indonesia dilihat sebagai harapan bagi industri Indonesia untuk bisa menembuskan karyanya ke pasar ekspor. Hal ini disampaikan oleh Sekjen Perindustrian Ringan, Soegiri Soemodarsono (1972), dalam makalahnya yang berjudul Memasuki tahun 1971.

Pemerintah pun melihat adanya kebutuhan peran desainer industri dalam rangka pengembangan sektor kerajinan ini. Pada tahun 1972, di bawah Departemen Perindustrian, Direktorat Jenderal Perindustrian Ringan dan Kerajinan Rakyat mengeluarkan buku Petunjuk Industri Ringan dan Kerajinan Rakyat. Buku ini memuat satu bab khusus yang berjudul "Beberapa Masalah Pentingnya Design Dalam Industri". Dalam buku ini, dipaparkan kemungkinan pengembangan desain produk ke arah industri ringan dan kerajinan.

Lewat buku tersebut pemerintah menunjukkan pemahamannya terhadap desain produk atau desain industri yang menurut pengertian konvensional masa itu tujuan idealnya adalah produksi benda pakai secara massal. Namun, mereka pada akhirnya mampu melihat keterbatasan penerapan pemahaman yang demikian dalam konteks Indonesia. Di tengah keberadaan industri besar lokal yang didominasi produksi bahan mentah, industri ringan dan kerajinan menjadi sektor yang saat itu dianggap membutuhkan peran desain produk.

Dengan adanya desain industri atau desain produk di Indonesia, pemerintah berharap produksi barang dalam negeri bisa ditingkatkan. Peningkatan ini bukan hanya berbicara soal kuantitas tetapi juga kualitas dan kebaruan produk. Keberadaan produk yang berkualitas di dalam negeri akan mampu membawa keberhasilan bagi kebijakan substitusi impor yang kala itu tengah dijalankan oleh pemerintah. Apabila barang hasil produksi dalam negeri memiliki kualitas yang baik dengan harga bersaing, tentu akan menjadi opsi menarik bagi masyarakat dibandingkan menggunakan produk impor. Selain itu, berkaitan

dengan tanggapan positif pasar global akan produk kerajinan Indonesia, para desainer juga diharapkan bisa menghasilkan karya yang kualitasnya memenuhi standar ekspor. Selain melakukan perancangan, pemerintah juga mendorong desainer melakukan penelitian agar produk yang dihasilkan bisa menonjolkan nilai-nilai lokal, bukan sekadar mengimitasi produk luar negeri. Aspek kelokalan inilah yang dinilai sebagai keunikan produk Indonesia jika harus bersaing di pasar global.

Meskipun istilah desain industri atau desain produk sudah ada pada pemerintah, tetapi pemahaman terhadap profesi desainer masih belum jelas. Desainer dilihat sebagai profesi yang bisa didapatkan bukan hanya lewat pendidikan. Seseorang dengan pengalaman sehingga menghasilkan keahlian merancang atau membuat produk juga bisa dikatakan sebagai desainer. Dengan pengertian yang demikian, pengrajin juga sebenarnya dapat dikategorikan sebagai desainer. Namun, pada bahasa pembagian tenaga kerja di bidang desain, dibuat tiga golongan, yaitu perajin, tenaga desain yang mendapatkan kemampuan dari pengalaman dan pendidikan, serta tenaga ahli. Perajin digambarkan sebagai tenaga kerja dengan jumlah paling banyak dan bekerja secara tradisional, sementara tenaga ahli adalah orang-orang yang berpendidikan tinggi. Tenaga yang dikatakan berpengalaman sendiri tidak digambarkan secara jelas kriterianya.

Pemerintah memandang ketiga golongan tenaga desain tersebut butuh untuk menemukan bentuk komunikasi yang sesuai agar dapat bekerja sama. Harapannya, dengan begitu produksi dapat meningkat. Dalam benak pemerintah, komunikasi yang dimaksud dapat dilakukan dalam bentuk pelatihan kerja dan penyuluhan. Selain itu, dapat pula dilakukan lewat penerbitan media komunikasi yang memuat promosi serta informasi terbaru perihal perkembangan desain. Melihat pembagian tenaga desain yang dijelaskan sebelumnya, pihak yang diharapkan mampu memberi pelatihan tentulah tenaga ahli yang memiliki pendidikan tinggi. Dari sini, desainer produk tidak hanya diharapkan untuk bisa merancang barang berkualitas, tetapi juga dibutuhkan untuk membagikan ilmunya lewat program-program pembinaan.

Upaya untuk bisa mempertemukan desain produk dengan industri ringan dan kerajinan dalam perjalanannya menemui sejumlah hambatan. Masa itu, para pemilik usaha belum menyadari pentingnya peran tenaga desain. Dibandingkan melakukan riset pasar untuk mengembangkan produk, segi produksi yang ada di tataran teknis lebih menjadi perhatian.

Pengembangan tenaga desainnya sendiri pun seringkali menghadapi persoalan teknis seperti keberadaan fasilitas dan bahan untuk bereksplorasi, juga permodalan yang terbatas karena skala industri yang dimasuki adalah kecil dan menengah. Kombinasi pemikiran tidak butuh tenaga desain dan skala usaha menengah hingga kecil akhirnya berimplikasi pada upah rendah yang diterima desainer.

4. Penutup

Dalam konteks kebijakan ekonomi dan pembangunan, industri berskala kecil dan menengah mengambil peran dalam pembangunan daerah rural dan berpotensi menjadi komoditas ekspor atas keunikan unsur budaya yang dimiliki. Di Indonesia, desain produk yang dalam pandangan umum identik dengan hal-hal modern berlatar perkotaan, pada akhirnya dijadikan salah satu agen pembangunan desa lewat kerajinan.

Di tengah situasi industri manufaktur di Indonesia yang masih didominasi oleh sektor kerajinan pada kurun 1970 hingga 1980, pemerintah Indonesia melihat kebutuhan tenaga desainer produk di bidang ini. Penilaian demikian berkaitan dengan kemampuan sektor kerajinan untuk mengambil peran yang lebih besar pada agenda pembangunan negara. Keberadaan desainer diharapkan dapat membawa kemajuan di sisi produksi bagi bidang ini.

Daftar pustaka

- Amir, Sulfikar. (2002) *Industrial Design in Indonesia: Education, Industry, and Policy. Design Issues, 18(1)* (Winter, 2002). 36-48. <http://www.jstor.org/stable/1512028>
- Bonsiepe, G. (1991) *Developing Countries: Awareness of Design and the Peripheral Condition, History of Industrial Design: 1919-1990 The Dominion of Design*, Milan: Electa.
- Departemen Penerangan R.I. (1974). *Buku I Repelita II*. Departemen Penerangan R.I.
- Departemen Penerangan R.I. (1974). *Buku III Repelita II*. Departemen Penerangan R.I.
- Djamal, M. (2015). *Paradigma Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Fathers, J., & Bonsiepe, G. (2003). Peripheral vision: an interview with Gui Bonsiepe charting a lifetime of commitment to design empowerment. *Design Issues, 19(4)*, 44-56. <https://www.jstor.org/stable/1512091>
- Hill, H. (2001). Small and medium enterprises in Indonesia: Old policy challenges for a new administration. *Asian survey, 41(2)*, 248-270. <https://doi.org/10.1525/as.2001.41.2.248>
- Kartasubarna & Muchtar (1983). *Pendidikan Tinggi Seni Rupa di Indonesia*. Institut Teknologi Bandung.

- Lipton, M. (1997). *Why poor people stay poor: Urban bias in world development*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Moomaw, R. L., & Shatter, A. M. (1996). Urbanization and economic development: a bias toward large cities?. *Journal of Urban Economics*, 40(1), 13-37. <https://doi.org/10.1006/juec.1996.0021>
- Rinardi, H. (2021). Industrialisasi di indonesia: Perkembangan Industri Substitusi Impor Indonesia Selama Masa Orde Baru. *Patra Widya: Seri Penerbitan Penelitian Sejarah dan Budaya.*, 22(1), 101-115. <https://doi.org/10.52829/pw.300>
- Soemodarsono, S. (1972) *Memasuki Tahun 1971*. Menjongsong Masa Depan. Departemen Perindustrian Ringan dan Kerajinan Rakjat
- World Design Organization. (2022). *Industrial Design Definition History*. Retrieved from <https://wdo.org/about/definition/industrial-design-definition-history/> [6 Agustus, 2022].
- Wormald, P.W. & Rodber, M. (2008). *Aligning industrial design education to emerging trends in professional practice and industry*, J. Design Research, Vol. 7, No. 3, pp.294–303.
- Wormald, P. W., & Rodber, M. (2008). Aligning industrial design education to emerging trends in professional practice and industry. *Journal of Design Research*, 7(3), 294-303. <https://doi.org/10.1504/JDR.2008.024196>
- Hashizume, Shiniya. (2020). *Expo 1970 Osaka: the story of Japan's first World Expo*. Bureau International Des Exposition. Retrieved from bie-paris.org/site/en/focus/entry/expo-1970-osaka-the-story-of-japan-s-first-world-expo.
