

Penyunting
Yulyta Kodrat P.

B.7



PROSIDING
SEMINAR AKADEMIK
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2014



KAJIAN AUDIENS DAN
PENDIDIKAN SENI

“PENGALAMAN RESEPSI ATAS MODEL
STRUKTURAL, KULTURAL DAN STRUKTURASI”

BP ISI YOGYAKARTA 2014



PROSIDING

SEMINAR AKADEMIK

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA

YOGYAKARTA

2014



**KAJIAN AUDIENS DAN
PENDIDIKAN SENI**

PENGALAMAN RESEPSI ATAS MODEL STRUKTURAL,
KULTURAL, DAN STRUKTURASI

BP ISI YOGYAKARTA 2014

PROSIDING
SEMINAR AKADEMIK
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA 2014



KAJIAN AUDIENS DAN PENDIDIKAN SENI
PENGALAMAN RESEPSI ATAS MODEL STRUKTURAL, KULTURAL,
DAN STRUKTURASI

© 2014 Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

ISBN 978-979-8242-75-5

Penyunting : Yulyta Kodrat P.
Desain Cover : Kadek Primayudi
Tata Letak : Kadek Primayudi
Lutse Morin Daniel Lambert

Diterbitkan oleh :
BP ISI Yogyakarta
Jl. Parangtritis km 6,5 Kotak Pos 1210 Yogyakarta 55001
Tlp. (0274) 373659
www.isi.ac.id

Daftar Isi

Pengantar Penyunting	iv
Pengantar Dekan Fakultas Seni Rupa	v
Figur Manusia dalam Pendidikan Disain Komunikasi Visual Widyatmoko	1
Interaksi Industri Jasa Pendidikan dan Stakeholder di Era Paperless Bambang Pramono	13
Kultur Berkesenian Membangun Karakter Seniman Profesional Eko Nugroho	19
Metode Pembelajaran Desain Interior Berbasis Kelas Studio Suastiwi Triatmodjo	25
Teknologi Cetak Digital dalam Karya Seni Rupa di Yogyakarta Nadiyah Tunnikmah	33
Menelusuri Opini Alumni ISI Yogyakarta Yoga Budhi Wantoro	49
Lampiran	
Presentasi : Seni Dan (Re/De-)Strukturasi Dunia Faruk HT	57
Notulen	59

Metode Pembelajaran Desain Interior Berbasis Kelas Studio

Suastiwi Triatmodjo

Introduksi

Pada tahun 2014 Perguruan Tinggi (PT) Seni Indonesia kembali melakukan evaluasi kurikulum, terdapat beberapa agenda yang harus dipertimbangkan dalam merumuskan kurikulum baru nanti, yaitu pada dimulainya Masyarakat Ekonomi ASEAN, untuk selanjutnya disebut sebagai MEA, pada tahun 2015. Keterbukaan ekonomi diantara negara-negara ASEAN ini akan melahirkan mobilisasi mahasiswa dan profesional yang cepat antar negara. Agar mahasiswa dan profesional Indonesia dapat ikut serta dalam mobilitas tersebut maka perlu dibuat penyetaraan pendidikan, kemudian dirumuskanlah Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (selanjutnya disebut KKNi).

Penyetaraan pendidikan yang dilakukan saat ini ditekankan pada pencapaian kesetaraan jenis pendidikan, yaitu antara akademik dan vokasi, kesetaraan jenjang pendidikan –dalam KKNi ada 1-9 jenjang-, kesetaraan bidang atau disiplin dan kesetaraan gelar. Implementasi KKNi pada kurikulum kemudian mengharuskan penyelenggara pendidikan, dalam hal ini program studi, untuk merumuskan kompetensi-kompetensi pada masing-masing jenis, jenjang dan disiplin pendidikan yang diselenggarakannya.

Evaluasi kurikulum biasanya dipakai sebagai sarana untuk menilai kesesuaian mata kuliah (berikut *contentnya*) dengan kompetensi yang akan dicapai, namun begitu kegiatan ini dapat pula diarahkan untuk melakukan evaluasi yang menitik pada metoda pembelajaran yang dipakainya. Dalam konteks inilah pembahasan akan dilakukan yaitu, metoda pembelajaran desain berbasis studio. Model pembelajaran kelas studio itu sangat konvensional bahkan sudah dipakai sejak jaman awal berdirinya PT Seni di Indonesia, seperti di ASRI (Akademi Seni Rupa Indonesia), namun sejauh ini belum banyak kajian yang dilakukan terhadap metoda pembelajaran tersebut. Sementara itu di negara lain riset-riset tentang hal ini telah banyak dilakukan dan praktik pengajarannya pun telah banyak berkembang.

Dalam pandangan penulis metoda pembelajaran desain berbasis kelas studio ini mempunyai beberapa kelebihan yang relevan untuk meraih beberapa kompetensi yang harus dikuasai oleh mahasiswa pada masa kini, dan sekaligus mengatasi kelemahan

yang dipunyai mereka. Tulisan berikut akan membicarakan metoda pembelajaran desain interior berbasis studio secara lebih detil dan kemungkinannya menerapkan metoda ini agar dapat secara efektif dan produktif menjawab kebutuhan pencapaian kompetensi.

Dunia Kerja Desain Interior

Dalam tulisan Widagdo (2001) disampaikan bahwa kelahiran profesi desain interior (selanjutnya disebut DI) mulai di Inggris pada era Victorianisme yang telah mendorong wanita-wanita kelas menengah, yang pada waktu itu tidak boleh bekerja, mengisi kegiatan sehari-hari dengan menata rumah tinggal mereka sendiri. Apa yang mereka lakukan ini kemudian tumbuh menjadi spesialisasi informal. Sementara di daratan Eropa profesi DI dimulai dari gilda pertukangan di jaman Beidemeier serta berkembangnya kelas menengah Eropa. Di Indonesia sendiri menurut Widagdo profesi DI mulai dirasakan kebutuhannya sejak Orde Baru, akhir dekade 1960-an, pada waktu itu pemerintah mengkapanyekankonsep pembangunan masyarakat lewat Repelita. Pada masa orde baru ini pendidikan Tinggi Desain mulai dibuka di Indonesia, selanjutnya profesi desain interior berkembang semakin kokoh dengan lahirnya HDII (Himpunan Desainer Interior Indonesia) tahun 1983.

Sebagai sebuah profesi yang relatif baru Di tumbuh dengan cepat terutama di kota-kota besar di Indonesia, praktik desain interior dibutuhkan dalam pelayanan jasa konsultasi perancangan, konstruksi maupun pengawasan bagi segala jenis bangunan rumah tinggal, komersial, kultural maupun bangunan publik yang lain. Dalam perjalannya profesi DI memerlukan kompetensi-kompetensi tertentu yang kemudian distandarisasikan.

Pendidikan DI profesional dikembangkan dengan mendasarkan diri pada *Body of Knowledge* (BOK), yaitu susunan pengetahuan abstrak dan ketrampilan yang menjadi dasar dari profesi desain interior. Dalam BOK ID Amerika (2010) di rumuskan sejumlah kompetensi yang seharusnya dikuasai oleh seorang ahli DI. Terdapat 6 area pengetahuan (*knowledge area*) yang seharusnya dimiliki oleh seorang interior desainer profesional, yaitu:

- | <i>knowledge area</i> | area pengetahuan |
|------------------------------------|----------------------------------|
| • <i>Communication</i> | • Komunikasi |
| • <i>Design Theory and Process</i> | • Teori desain dan proses desain |

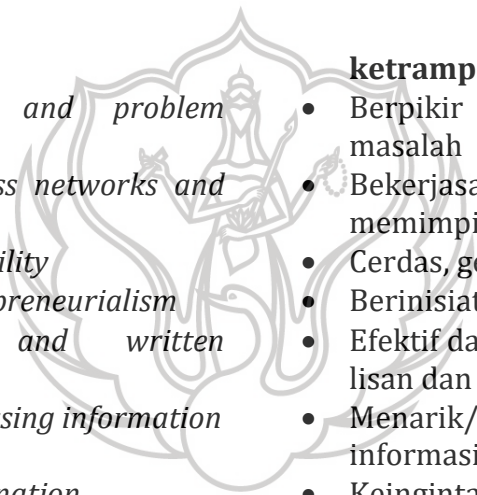
- *Human Environment Needs: Research & Application*
- *Interior Construction, Codes, & Regulations*
- *Products and Materials: Evaluation, Instalation, Specification, Inspection*
- *Professional Practice: Principles, Methods, Tools*
- Kebutuhan manusia dan lingkungan: riset dan aplikasi
- Konstruksi interior dan peraturan serta standar bangunan
- Produk dan material: evaluasi, instalasi, spesifikasi dan inspeksi
- Praktik profesi: prinsip, metode dan alat

Keenam area pengetahuan tersebut secara signifikan berpengaruh terhadap kandungan isi kurikulum pendidikan di Prodi DI. Memperhatikan BOK desain interior yang demikian beragam dan rinci dapat disimpulkan bahwa DI sebagai sebuah disiplin dan profesi telah tumbuh menjadi semakin canggih. Ia bukan lagi pekerjaan yang dapat dilakukan secara sambil lalu untuk mengisi waktu kosong tetapi sudah menjadi profesi yang benar-benar membutuhkan pengetahuan, pemikiran dan keahlian yang harus dipelajari secara terstruktur. Perkembangan ini tentu harus menjadi perhatian dari lembaga penyelenggara pendidikan dalam hal ini Prodi DI FSR ISI Yogyakarta, dalam menyiapkan mahasiswanya, memberikan bekal kemampuan baik yang kognitif, afektif dan psikomotorik sesuai dengan kebutuhan profesi tersebut. Untuk itu efektivitas pembelajarannya pun perlu terus dikembangkan demi meraih kompetensi-kompetensi yang dibutuhkan oleh lulusannya nanti.

Sebagai sebuah profesi yang cakupan pekerjaannya cukup luas, dapat meliputi kompleks bangunan-bangunan, tidak dapat dihindari bahwa ahli desain interior harus berkerjasama dengan profesi lain yang terlibat pada satu proyek tertentu. Oleh karena itu kemampuan untuk melakukan kerjasama dalam tim menjadi syarat mutlak bagi para pekerja di dunia DI, seperti halnya ahli desain yang lain. Menyimak apa yang dikatakan oleh para ahli berikut, bahwa kerja dalam kelompok merupakan salah satu karakter kerja dalam desain, Dunne dan Martin (2001) mengatakan bahwa kebanyakan kegiatan desain itu dikerjakan sebagai pekerjaan berbasis proyek (*project based working*), dan selanjutnya menurut Cross (1981) pekerjaan tersebut berlangsung dalam lingkungan organisasi. Sejalan dengan pendapat tersebut Gorb dan Dumas (1987) mengatakan bahwa dalam proses mengembangkan desain menjadi artefak - benda dibutuhkan satu seri kegiatan organisasional. Sementara Kelly (2001), General Manager IDEO perusahaan konsultan desain dan pengembangan (R & D), mengatakan bahwa kerja kelompok (tim) adalah jantung dari metode IDEO dalam menyelesaikan proyek-proyek inovasinya. Mereka yakin bahwa kesuksesan berbagai proyek bisnis di dunia dapat

dicapai berkat hasil kerja tim. Demikian pula Brown (2008), bekerja di IDEO, mengatakan bahwa naiknya kompleksitas produk dan layanan jasa desain telah memaksa diterapkannya cara kerja kolaboratif. Yaitu kolaborasi para ahli dari berbagai disiplin untuk menyelesaikan proyek desain.

Selanjutnya, profesi DI pun terpengaruh oleh dinamika sosial ekonomi di jaman paska industri. Fenomena keterbukaan ekonomi secara global, yang ditunjukkan dengan lahirnya MEE (Masyarakat Ekonomi Eropa) dan MEA, telah mendorong riset2 dibidang pendidikan dan bisnis yang mencari tahu kompetensi-kompetensi kunci yang perlu dimiliki oleh para mahasiswa, para pencari kerja dan para warga masyarakat dewasa pada umumnya. Tony Wagner (2011, dalam Scheer, 2012), seorang profesor dari Harvard merumuskan 7 ketrampilan untuk bertahan hidup (*survival skills*) dalam masyarakat paska industri (*post industrial society*). Secara rinci ketujuhny adalah:

- 
- | <i>survival skills</i> | ketrampilan bertahan hidup |
|---|--|
| • <i>Critical thinking and problem solving</i> | • Berpikir kritis dan memecahkan masalah |
| • <i>Collaboration across networks and leading by influence</i> | • Bekerjasama lintas jaringan dan memimpin dengan kharisma |
| • <i>Agility and adabtability</i> | • Cerdas, gesit dan luwes |
| • <i>Initiative and entrepreneurialism</i> | • Berinisiatif dan berwirausaha |
| • <i>Effective oral and written communication</i> | • Efektif dalam berkomunikasi secara lisan dan tertulis |
| • <i>Accessing and analysing information</i> | • Menarik/mencari dan menganalisis informasi |
| • <i>Curiosity and imagination</i> | • Keingintahuan dan imajinasi |

Ketujuh ketrampilan tersebut dimasukkan dalam pembahasan tulisan ini mengingat bahwa selain sejajar dengan beberapa area pengetahuan yang terdapat di dalam ID BOK, ketrampilan tersebut pun ditujukan bagi para profesional yang akan terjun di dunia kerja global masa kini.

Karakter Pelajar Indonesia

Rhenald Kesali (2014) ketika menulis dalam bukunya *Self Driving: Menjadi Driver atau Passanger?*, menyebutkan bahwa rasa ketergantungan yang besar kepada orang tua telah membuat kebanyakan anak Indonesia cenderung menjadi penumpang dari pada menjadi sopir. Rasa ketergantungan ini sebetulnya bukan semata-mata kesalahan si anak tetapi karena model pengasuhan anak di Indonesia memang seperti itu. Sudah

sejak dari kecil anak yang tumbuh dalam keluarga diberi kehangatan, dan rasa aman serta nyaman, di sini anak dibentuk sesuai dengan keinginan orang tuanya. Oleh karena itu anak cenderung tidak berani mengambil keputusan dan tidak mau mengambil resiko melakukan kesalahan. Akibatnya anak-anak tersebut banyak yang merasa takut mengungkapkan isi pikiran dan analisisnya walaupun dia sudah dewasa atau menjadi mahasiswa.

Dalam memasuki dunia baru yang sangat dinamis serta melibatkan banyak pergaulan yang luas, internasional global, sifat-sifat seperti tersebut di atas tentu tidak akan sesuai lagi. Anak-anak ini perlu melepaskan diri dari ketergantungan kepada orang tua dan keluar dari *comfort zone*, mereka harus dilatih untuk menjadi aktif melakukan eksplorasi dengan lebih percaya diri. Lebih-lebih untuk bidang seni dan desain, profesi sebagai seorang seniman atau desainer itu dituntut untuk mampu mengungkapkan diri, berani mempertanyakan hal yang tidak sesuai dengan pikirannya (kritis) dan berani berpikir beda atau keluar dari konvensi yang ada (kreatif). Oleh karenanya karakter negatif tersebut menjadi hal yang perlu untuk dikurangi atau dihilangkan melalui proses belajar yang ada di perguruan tinggi.

Dari pembahasan dua sub-bab tersebut di atas, secara ringkas dapat disampaikan terdapat dua tantangan yang dihadapi oleh mahasiswa DI ke depan, satu berasal dari luar yaitu tuntutan kompetensi yang berstandar internasional, serta tingginya tingkat persaingan untuk mencari pekerjaan. Sedangkan tantangan dari dalam adalah karakter negatif dari kebanyakan orang Indonesia yang lebih senang menjadi penumpang dari pada menjadi pengemudi, takut mengungkapkan isi pikiran dan analisisnya. Untuk menjawab kedua tantangan tersebut penulis berpendapat bahwa metoda pembelajaran berbasis studio dapat menjadi salah satu solusinya. Seperti telah disampaikan pada bagian depan tulisan bahwa tradisi kelas berbasis studio masih terus dijalankan di Prodi DI FSR ISI Yogyakarta, ini merupakan hal positif dan perlu diapresiasi. Namun begitu metoda pembelajaran tersebut perlu dikembangkan lagi agar lebih efektif dan produktif menjawab kebutuhan mahasiswa memasuki dunia kerja atau profesinya serta mendukung mobilitas pada masa sekarang dan yang akan datang. Untuk itu tulisan ini akan menguraikan secara ringkas beberapa temuan, dan perkembangan pemikiran tentang kelas studio yang terjadi di negara lain. Pada bagian selanjutnya akan disampaikan beberapa rekomendasi tentang langkah selanjutnya.

Riset terdahulu tentang Kelas Studio

Cara pengajaran berbasis studio ini pertama dilakukan di *Ecole des Beaux Arts* di Paris pada akhir abad ke-19, yang disebut sebagai *atelier based training* (Kuhn, 2001). Kelas studio ini oleh Gray (2012) didefinisikan sebagai sebuah lingkungan pembelajaran yang dibentuk untuk mendorong semangat eksplorasi peserta didik dan disertai dengan kritik membangun yang disampaikan baik oleh instruktur maupun teman sejawat, dalam kelas model ini pengarahan langsung biasanya diberikan secara terbatas. Pembelajaran berbasis kelas studio itu punya premis bahwa dalam mengerjakan tugas desain para individu (mahasiswa) belajar untuk berpikir dan bertindak dalam konteks pengambilan keputusan desain dan kelayakan situasional, hal tersebut dilakukan dalam rangka memberikan solusi dan/atau mempertahankan solusi yang telah diberikan. Dalam hal inilah desain berbeda dengan disiplin lain, sains atau ilmu sosial, yang lebih banyak memakai struktur-struktur yang telah terdefinisi sebelumnya atau proses yang bersifat linier.

Dalam tulisan Gray (2012) dengan menyarikan dari beberapa peneliti sebelumnya, disampaikan bahwa ada 4 faktor penting yang perlu diperhatikan di dalam kelas studio, di mana keempatnya berpengaruh terhadap efektifitas dan produktifitas proses pembelajaran di studio yaitu, 1) Faktor Lingkungan, 2) Faktor Sosial, 3) Faktor Formatif dan 4) Faktor Evaluatif.

Faktor lingkungan, dalam pengertian sehari-hari kelas studio dipahami sebagai lingkungan fisik nyata tempat bekerja atau belajar, biasanya terbagi ke dalam dua area yaitu area publik dan area privat (untuk mahasiswa). Tidak seperti kelas pada umumnya yang sudah terstruktur rapi dan ketat praktik belajar dan bekerja di dalam studio lebih bebas, mahasiswa di sini tidak menulis atau membaca buku teks tetapi lebih banyak membuat sket dan membuat model *prototype* sederhana (Buxton, 2007 dan Lee & Breitenberg, 2010). Dengan kondisi dan situasi seperti tersebut, kelas studio memungkinkan mahasiswa untuk dapat berpikir cepat, di mana pikiran-pikiran tersebut kemudian dapat ditindak lanjuti dengan sketsa atau model (Lee & Breitenberg, 2010, dan Mawson, 2003).

Secara ringkas dapat disarikan bahwa mahasiswa yang bekerja dan belajar di studio itu mempunyai dua area privat dan publik, di mana di tempat tersebut mereka dapat belajar sambil bekerja secara lebih longgar. Mahasiswa tidak terpaku pada menulis atau membaca teks tetapi lebih banyak melakukan proses berpikir,

berimajinasi dan berdiskusi dengan orang lain, proses desain dapat lebih cepat terwujud karena biasanya segera ditindak lanjuti dengan membuat sket ataupun permodelan yang lain.

Selanjutnya **faktor sosial**, pada faktor ini fokus utamanya adalah interaksi yang terjadi antara mahasiswa dengan teman, professor/dosen dan/atau desainer profesional yang diundang. Faktor ini menjadi semakin penting ketika ada kerja kolaboratif yang harus dilakukan oleh para anggota kelas. Faktor sosial dalam kerja tim perlu dimunculkan untuk mendorong inovasi, oleh karena itu kemauan untuk berinteraksi secara sosial perlu dibangun secara terorganisir demi mencapai konsensus atau kesepakatan diantara anggota tim. Di dalam studio inti dari kegiatan sosialnya adalah proses kritik, yaitu memberi dan menerima kritik yang sebenarnya akan selalu hadir dalam proses produksi desain (Blevis, 2010, Hohanson, 2012). Studio desain itu dibangun atas budaya kritik terbuka (Wang, 2010), kritik dapat terjadi antar sesama mahasiswa dan antara mahasiswa dengan dosen, kritik ini dapat mendorong munculnya refleksi dalam diri dan pembelajaran atau pengetahuan (Pringle, 2009). Dengan terjadinya dialog di dalam kritik seringkali dapat menumbuhkan pemikiran-pemikiran baru yang tadinya belum dieksplorasi. Lebih jauh lagi dikatakan bahwa keengganan menerima kritik konstruktif justru akan menyulitkan tahap transisi dari *pre-emergent thinking* menjadi *design thinking* (Siegel & Stolterman, 2008).

Pada faktor sosial kelas studio ada dua hal penting yang dapat diperoleh oleh mahasiswa yaitu pertama membangun interaksi dan kerja sama di antara teman, dan kedua membangun kemampuan menyampaikan dan menerima kritik desain. Kedua hal tersebut selanjutnya memunculkan beberapa manfaat lain, pada interaksi dan kerjasama akan mendorong munculnya inovasi, sedangkan pada kritik desain akan menumbuhkan refleksi diri, pengetahuan dan pemikiran baru, atau *design thinking* yang kreatif.

Faktor formatif, dalam membangun rangkaian proses desain mahasiswa harus melalui beberapa konstruk mental dan kerangka pikir (Boling Smith, 2010, Notes & Blevis, 2004). Keterlibatan di dalam studio dapat memperkuat penciptaan pengetahuan desain dan kerangka kerjanya (Yilmaz, 2010) yang pada akhirnya membentuk sebuah proses desain utuh yang kemudian diinternalisasikan dan disesuaikan pada sepanjang waktu ketika proses berlangsung. Siegel (2008) bahwa mahasiswa mengalami transformasi berpikir yang disebut sebagai metamorphosis, dalam hal ini sesungguhnya

mereka melalui satu seri rintangan-rintangan dalam hal bagaimana berpikir tentang desain dan berpraktik desain. Singkatnya dapat dikatakan bahwa dalam sisi formatif, kelas studio itu akan memberi manfaat pada pengembangan konstruksi mental dan kerangka pikir mahasiswa dalam menjawab permasalahan desain dan menjalankan proses desain nya itu sendiri.

Evaluasi, dapat dipandang sebagai pengaturan/penyatuan dari 3 katagori sebelumnya environment, sosial, dan formasi kognitif (Schon, 1988). Shafter mengatakan bahwa sebuah lingkungan pembelajaran desain yang efektif merupakan suatu set sistem aktivitas yang koheren, bukan semata-mata suatu koleksi strategi yang hanya sedikit saling bersinggungan. Evaluasi yang umum dilakukan di dalam studio, adalah kritik publik/umum, refleksi individual dan iterasi, feedback dari kolega/mentoring, dan interaksi sosial mahasiswa dan dosen, serta pembentukan konsepsi personal tentang desain dan desain proses. Kalimat terakhir inilah yang menjadi manfaat dari faktor evaluatif yang ada di dalam kelas studio, yaitu kritik terbuka yang objektif, untuk refleksi diri serta iterasinya, feed back dari teman serta mentoring dari dosen, dengannya mahasiswa membangun konsepsi personalnya tentang desain dan proses desain.

Pembentangan keempat faktor tersebut dapat menunjukkan beberapa sisi positif dari metoda pembelajaran desain berbasis kelas studio, yaitu bahwa kelas studio dapat:

1. Menjadi tempat yang longgar untuk mempertemukan banyak pihak: mahasiswa, dosen, serta pihak-pihak lain yang (sangat mungkin untuk) diundang seperti para pakar/ahli, klien dan pemakai.
2. Melatih mahasiswa untuk berkomunikasi secara efektif dalam berbagai bentuk lisan, tulisan dan gambar, secara terbuka dan luwes. Dengan suasana kelas studio yang longgar dan tidak menekan akan menjadi tempat yang ideal bagi mahasiswa untuk berlatih menyampaikan pendapat dan menerima kritikan.
3. Melatih mahasiswa berpikir kritis serta terbuka kesempatan menyampaikan pendapat dan mempertahankan keputusan tentang rancangan yang dibuatnya. Diskusi, kerja kelompok dan konsultasi yang dilakukan selama kerja di studio dapat mengasah kekritisannya ketika memandang permasalahan dan konteksnya, tetapi sekaligus juga ada kesempatan mendengarkan sudut pandang pihak lain

4. Melatih mahasiswa untuk terbiasa bekerja dalam kelompok dan melakukan konsensus sertatindakan bersepakat di antara mereka. Model kerja tim harus sedini dan sebanyak mungkin dilatihkan kepada mahasiswa, karena aspek ini merupakan *survival skills* dan melatih entrepreneurship.
5. Melatih mahasiswa berpikir cepat logis, rasional dan imajinatif yang dapat disertai dengan pemakaian model seperti sketsa, prototipe dan maket. Ketika sudah berada di dunia praktik, tindakan berpikir cepat dengan gambar dan model sangat membantu memahami klien, terhadap desain yang ditawarkan.
6. Memberi kesempatan pada mahasiswa untuk meraih penguasaan pengetahuan melalui pengalaman diskusi, konsultasi, mentoring dan kritik desain. Dengan jalan ini pengetahuan dan teori desain tidak hanya dihafal tetapi dipraktikkan dalam desain dan sekaligus dapat diperbincangkan bersama teman dan dosen.
7. Menjadi tempat di mana mahasiswa dapat mencapai pemahaman desain dan praktik desain secara alamiah.

Dalam paparan tersebut di atas, menunjukkan bahwa kelas studio merupakan metode pembelajaran yang efektif sebagai sarana agar mahasiswa dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan *knowledge areas & survival skill*. Selain itu kelas studio pun dapat membantu mengatasi problem kebanyakan mahasiswa Indonesia yang lemah dalam penyampaian pendapat dan mengambil keputusan.

Kesimpulan

Dari penjelasan dan pembahasan tersebut di atas maka beberapa kesimpulan dapat dirumuskan bahwa:

- Profesi DI desain interior tumbuh menjadi profesi yang mapan dan membutuhkan kompetensi-kompetensi khas.
- Memasuki jaman keterbukaan ekonomi, sebagaimana munculnya MEA, mobilitas mahasiswa dan profesional serta persaingan mencari kerja akan meningkat tajam hal ini mensyaratkan mahasiswa dan alumni untuk menguasai beberapa kompetensi sesuai dengan disiplin ilmu yang dipelajarinya.

- Harus diakui bahwa manusia Indonesia pada umumnya mempunyai beberapa kelemahan karakter yaitu kurang berani dalam menyampaikan pendapat, kurang inisiatif dan tidak berani mengambil keputusan atau resiko.
- Selain melalui kurikulum, metode pembelajaran menjadi salah satu kiat untuk mencapai efektivitas dan produktivitas pembelajaran
- Metode pembelajaran desain berbasis studio mempunyai beberapa keunggulan yang dapat dipakai untuk meraih kompetensi ID dan mengatasi beberapa kelemahan karakter mahasiswa.
- Untuk menerapkan metode secara efektif perlu diperhatikan 4 faktor yang ada di dalam kelas studio yaitu: Lingkungan, Sosial, Formatif dan Evaluatif.
- Terdapat 7 (tujuh) keunggulan atau manfaat yang dapat dicapai melalui metode pembelajaran DI berbasis studio, ketujuh keunggulan ini dapat dipakai sebagai sarana untuk meraih kompetensi yang dibutuhkan di dunia kerja dan mengatasi kelemahan (sifat) rata-rata pelajar Indonesia.

Daftar Pustaka

Boling, E., dan Smith, K.M., 2010. *Intensive studio experience in a non-studio masters program: Student activities and thinking across levels of design*. Proceedings of the Design Research Society International Conference, Montreal, Canada. <http://www.designerresearchsociety.org/docs-procs/DRS2010/PDF/015.pdf>

Brown, Tim, 2008, *Design Thinking*, Harvard Bussines Review, June, hrb.org., diakses 13 April 2013

Buxton, B., 2007. *Skeching user experiences: Getting the design right and the right design*, San Francisco, Morgan Kaufman.

Cross, Nigel, 1981, *Designerly Ways of Knowing*, Design Studies, vol. 3, no. 4, October 1982, pp. 221-227.

Dunne, D., Roger Martin, 2006, *Design Thinking and How It Will Change Management Education: An Interrview and Discussion*, dalam Academy of Management Learning & Education, Vol. 5, No. 4, p. 512 - 523.

Gorb, P dan Angela Dumas, 1987, *Silent Design*, Design Studies, Vol. 8, No. 3, July 1987.

Gray, Colin M., 2012, *Factors that Shape Design Thinking*, *Design and Technology Education: An International Journal*, 18.3 ojs.lboro.ac.uk/ojs/index.php/DATE/issue

/view/167/showToc, diakses 26 Maret 2014.

Hohanson, 2012

Interior Design Profession's Body of Knowledge, 2010, www.idbok.org/PDFs/IDBOK_2010.pdf, diakses 4 Maret 2014.

Kelley, T., dan J Littman, 2001, *The Art of Innovation*, Terjemahan: Paulus Herlambang, 2002, PT. Gramedia Utama, Jakarta.

Kuhn, S., 2001, *Learning from the architecture studio: Implication for project based pedagogy*. International Journal of Engineering Education, 14(4/5), 349-352.

Lee, H.K., dan Breitenberg, M. 2010, Education in the new millenium: The case for design-based learning, International Journal of Art and Design Education, 29 (1), 54-60.

Mawson, B., 2003. *Beyond "the design process": An alternative pedagogy for technology education*. International Journal of Technology and Design Education, 13 (2), 117-128.

Notes, M., dan Blevis, E., 2004. *Integrating human-centered design methods from different disciplines: Contextual design and principles*. In Proceedings of the Design Research Society Futureground 2004 Conference, Melbourne, Australia, Design Research Society.

Pringle, E., 2009. The artist-led pedagogic process in the contemporary art gallery: Developing a meaning making framework. International Journal of Art and Design Education, 28(2), 174-182.

Rhenald Kesali, 2014, *Self Driving: Menjadi Driver atau Passanger*, Penerbit Mizan, Jalarta.

-----, 2014, *Let's Change: Kepemimpinan, Keberanian dan Perubahan*, Penerbit Kompas, Jakarta.

Tovey, Michael, 2012, *Research in Design Pedagogy*, Editorial, Design and Technology Education: An International Journal, 17.3,

ojs.lboro.ac.uk/ojs/index.php/DATE/issue/view/165/showToc diakses 26 Maret 2014.

Scheer, Andrea, dan Christine Noweski, Christoph Meinel, 2012, *Transforming Constructivist Learning into Action: Design Thinking in Education*, Design and Technology Education: An International Journal, 17.3,

ojs.lboro.ac.uk/ojs/index.php/DATE/issue/view/165/showToc diakses 26 Maret 2014.

Schon, D.A. 1988, *Toward a marriage of artistry and applied science in the architectural design studio*. Journal of Architectural Education, 4 (4), 4 - 10.

Siegel, M. A., dan Stolterman, E., 2008, *Metamorphosis: Transforming non-designers into designers*. In *Undisciplined!* Proceeding of the Design Research Society Conference 2008, Sheffield, UK, Sheffield Hallam University, 378: 1-13.

Wagner, T., 2011. *The Global Achievement Gap*, New York, Basic Books.

Wang, T., 2010, *A new paradigm for design studio education*, International Journal of Art and Design Education, 29 (2), 173 – 183.

Widagdo, 2001, *Desain Interior dalam Konteks Seni Rupa dan Perkembangannya*, Makalah Seminar di ISI Yogyakarta.

Yilmaz, S., Seifert, C. M. Dan Gonzalez, R., 2010. *Cognitive heuristics in design: Instructional strategies to increase creativity in idea generation*. Al Edam-Artificial Intelligence for Engineering Design Analysis and Manufacturing, 26(3), 335-355.



Sertifikat

Nomor: 638/K.14.1.39/PP/2014

Fakultas Seni Rupa - Institut Seni Indonesia Yogyakarta
memberikan penghargaan kepada

Dr. Suastiwi, M.Des.

atas partisipasinya sebagai PESERTA



Seminar Akademik Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

KAJIAN AUDIENS DAN PENDIDIKAN SENI

"PENGALAMAN RESEPSI ATAS MODEL STRUKTURAL, KULTURAL DAN STRUKTURASI"

The Sahid Rih Jogja Hotel, Yogyakarta, 17 - 18 Oktober 2014

Ketua Panitia

Yulyta Kodrat P., ST., MT.
NIP 19700727 200003 2 001



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M. Des.
NIP 19590802 198803 2 002