

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN DASAR**



Judul Penelitian
Fungsi Gambar dalam Memproses Tugas Perancangan Interior

Peneliti:
Dr. Suastiwi, M.Des., NIP 19590802 198803 2 002
Kinanti Pratita Mukti, NIM 1812138023

Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2021
Nomor: DIPA-023.17.2.677539/2021 tanggal 23 November 2020
Berdasarkan SK Rektor Nomor: 228/IT4/HK/2021 tanggal 10 Mei 2021
Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian
Nomor: 1460 /IT4/PG/2021 tanggal 17 Mei 2021

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN
November 2021

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN DASAR**

Judul Kegiatan : Fungsi Gambar dalam Memproses Tugas Perancangan Interior

Ketua Peneliti

Nama Lengkap : Dr. Suastiwi, M.Des.
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
NIP/NIK : 195908021988032002
NIDN : 0002085909
Jab. Fungsional : Lektor Kepala
Jurusan : Desain Interior
Fakultas : FSR
Nomor HP : 0815 6856 644
Alamat Email : triatmodjosuastiwi@gmail.com
Biaya Penelitian : DIPA ISI Yogyakarta : Rp. 12.000.000
Tahun Pelaksanaan : 2021

Anggota Mahasiswa (1)

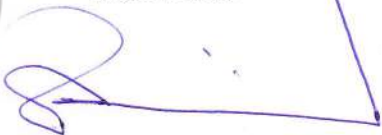
Nama Lengkap : Kinanti Pratita Mukti
NIM : 1812138023
Jurusan : DESAIN INTERIOR
Fakultas : SENI RUPA

Mengetahui
Dekan Fakultas FSR

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP 196911081993031001



Yogyakarta, 22 November 2021
Ketua Peneliti


Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 195908021988032002

Menyetujui
Ketua Lembaga Penelitian

Dr. Nur Sahid, M.Hum
NIP 196202081989031001

RINGKASAN

Gambar telah menjadi salah satu alat berkomunikasi antara satu individu dengan individu manusia yang lain. Dalam sejarah awal perkembangan desain, gambar berskala atau cetak biru menjadi alat utama perubahan cara kerja dari gilda ke sistem industri yang lebih besar dan menyatu. Demikian pula halnya pekerjaan merancang interior sangat mengandalkan gambar sebagai bagian dari perancangan dan pelaksanaan proyek interior. Oleh karenanya menggambar dalam aneka bentuknya menjadi bagian dari kurikulum dan masuk dalam pembelajaran di program studi desain interior. Aneka jenis gambar menjadi alat yang semakin penting dan diperlukan dalam kegiatan perancangan atau proses desain, hal ini ditunjukkan dengan hadirnya unsur visualisasi sebagai salah satu elemen penting dalam *design thinking*. Di negara Barat sudah banyak riset dilakukan tentang peran gambar dalam proses desain, sejak dekade 1990-an berkembang riset lebih luas tentang gambar dan menggambar yang dikaitkan dengan filsafat dan psikologi khususnya teori *embodied cognition*. Sementara itu di sini, terutama di pendidikan tinggi desain interior riset tersebut belum banyak, dan masih terdengar keluhan tentang lamban dan sulitnya Mahasiswa menerapkan gambar dalam proses desain, terutama pada tahapan pengembangan gagasan desain.

Demikianlah dengan perubahan pada kecepatan proses perancangan yang antara lain disebabkan oleh hadirnya gambar. Selain itu situasi pandemi covid-19 yang telah memaksa pembelajaran dilakukan secara daring. Penelitian ini akan fokus pada mengetahui jenis-jenis gambar yang dipakai, bagaimana gambar dimanfaatkan, dan fungsi apa yang dijalankan oleh gambar dalam sebuah kegiatan berpikir dan bekerja dalam proses perancangan interior. Selanjutnya juga untuk mengetahui kesulitan-kesulitan apa sajakah yang dihadapi oleh mahasiswa untuk mengaplikasikan gambar dalam menyelesaikan tugas perancangannya, pada masa pademi. Penelitian ini memakai metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif analitis, data dikumpulkan melalui kwesioner kepada Mahasiswa dan Dosen di Prodi Desain Interior, dan observasi pada karya perancangan Mahasiswa. Analisa dilakukan dengan mendialogkan hasil studi Pustaka dan data hasil kwesioner.

Penelitian ini sudah berhasil mengidentifikasi 5 jenis gambar dan pemanfaatannya dalam proses perancangan interior. Ditemukan di lapangan bahwa sesungguhnya gambar sketsa mempunyai manfaat yang besar khususnya dalam tahap ideasi dan prototipe, tetapi jenis gambar ini belum dipergunakan secara maksimal. Selanjutnya ditemukan pula bahwa fungsi ke-2 dari gambar yaitu sebagai alat untuk memperluas proses mental belum sepenuhnya disadari dan dipraktikan dalam PBM MK Gambar-menggambar maupun MK DI. Hal terakhir tentang pemanfaatan gambar pada masa pandemi, bahwa masa pandemi tidak menimbulkan kesulitan berarti pada Mahasiswa tetapi sebaliknya masa pandemi memberi beberapa ketidakpuasan dan ketidaknyamanan pada Dosen.

Penelitian ini TKTnya level 3 yaitu pembuktian fungsi gambar dalam proses perancangan dan menunjukkan prinsip-prinsip penting dari gambar dalam memproses tugas perancangan interior oleh mahasiswa, dalam bentuk studi deskriptif analitik.

Kata kunci: Proses desain, gambar, fungsi gambar, ideasi, belajar daring.

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT., bahwa akhirnya riset ini dapat diselesaikan dengan lengkap. Dalam waktu kurang lebih 5 bulan tim peneliti telah dapat menuntaskan semua pekerjaan penelitian. Suasana pembatasan kegiatan terkait dengan masih merebaknya Covid-19 maka beberapa hal harus ada penyesuaian baik dalam hal waktu maupun cara dan tehnik risetnya. Namun syukur alhamdulillah semua tadi sudah dapat diatasi dan dilaksanakan.

Penelitian tentang fungsi gambar dalam proses perancangan belum banyak dilakukan, oleh karenanya Penulis tertarik untuk menelitinya. Sebagai bagian dari lembaga pendidikan tinggi seni rupa yang bersejarah panjang, maka PSDI FSR ISI Yogyakarta tentunya juga mempunyai tradisi menggambar yang kuat, kondisi tersebut jangan sampai menina bobokkan karena dunia saat ini bergerak dengan cepat dan perubahan terus menerus terjadi. Gambar menggambar dalam praktik desain interior juga sudah mengalami perkembangan yang signifikan baik dalam fungsi maupun perannya, yang antara lain dipengaruhi oleh riset yang ada dibidang *embodied cognition*. Oleh karena itu perkembangan tersebut perlu untuk diketahui oleh Dosen maupun Mahasiswa desain interior. Demikianlah riset tentang fungsi dan peran gambar dalam pembelajaran proses perancangan interior dilaksanakan agar hasil temuannya dapat digunakan oleh para Dosen untuk memperbaiki materi PBM MK gambar-menggambar dan MK perancangan interior, serta dapat dipergunakan oleh Mahasiswa untuk mengefektifkan proses perancangan interior khususnya dalam proses kreatif.

Penelitian ini tidak akan dapat terlaksana tanpa bantuan Lembaga yang telah memberikan biaya untuk melaksanakan riset, yaitu ISI Yogyakarta dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) ISI Yogyakarta. Untuk itu Penulis mengucapkan terimakasih kepada Rektor ISI Yogyakarta dan Kepala LPPM ISI Yogyakarta, beserta seluruh jajarannya yang telah memfasilitasi dan memberikan bantuan sehingga penelitian ini dapat dijalankan secara lancar.

Selanjutnya saya juga mengucapkan terimakasih kepada seluruh Mahasiswa dan Dosen di Program Studi Desain Interior FSR ISI Yogyakarta, yang telah menjadi responden untuk penelitian, serta memberikan masukan dan usulan berharga untuk menyempurnakan hasil riset ini. Akhir kata tidak ada gading yang tidak retak, mohon dimaafkan bila masih ada kekurangan dalam penelitian ini.

Terimakasih.

Yogyakarta, 22 November 2021

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

DAFTAR ISI

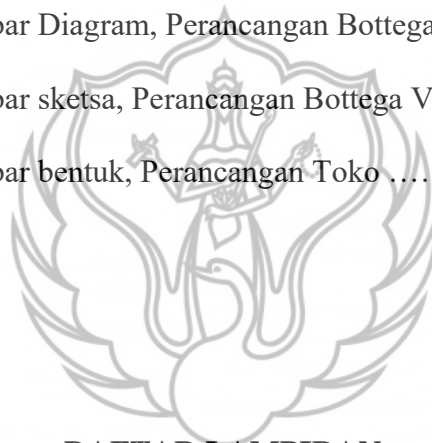
RINGKASAN	i
PRAKATA	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
BAB I. PENDAHULUAN	1
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Pustaka	3
B. Landasan Teori	4
BAB III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	
A. Tujuan Penelitian	8
B. Manfaat Penelitian	8
BAB IV. METODE PENELITIAN	9
BAB V. HASIL YANG DICAPAI	
A. Hasil studi Pustaka	13
B. Hasil Studi Lapangan	23
C. Pembahasan	36
BAB VI. RENCANA PENELITIAN TAHAP BERIKUTNYA	40
BAB VII. KESIMPULAN	41
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN	44

DAFTAR TABEL

Tabel no. 1	Sampel Mata Kuliah dan Jumlah Responden Mahasiswa dan Dosen	11
Tabel no. 2	Urutan kerja dan jadwal pelaksanaan riset	12
Tabel no. 3	Jenis gambar dan tahapan proses perancangan	14
Tabel no. 4	Jenis gambar yang dibuat pada proses perancangan	26
Tabel no. 5	Jenis gambar yang paling banyak dan paling sedikit dibuat	26
Tabel no. 6	Jenis gambar yang sulit dan yang mudah dikerjakan	27
Tabel no. 7	Pemakaian jenis gambar dalam tahapan perancangan menurut Mahasiswa	27
Tabel no. 8	Pemakaian jenis gambar dalam tahapan perancangan menurut Dosen	28
Tabel no. 9	Efektivitas gambar dalam proses perancangan	28
Tabel no. 10	Jenis tehnik gambar yang disukai dan dikuasai	29
Tabel no. 11	Kesulitan penerapan gambar dalam proses perancangan	29
Tabel no. 12	Harapan Mahasiswa kepada Dosen dan Prodi	30
Tabel no. 13	Kemampuan spesifik yang harus dikuasai oleh Mahasiswa pada berbagai jenis gambar	31
Tabel no. 14	Orientasi MK Gambar Menggambar	31
Tabel no. 15	Perlu tidaknya MK tersendiri untuk gambar diagram dan gambar sketsa	31
Tabel no. 16	Fungsi gambar sebagai eksternalisasi pemikiran	32
Tabel no. 17	Gambar sketsa dan fungsi perluasan mental	33
Tabel no. 18	Pembuatan gambar sketsa oleh Mahasiswa	34
Tabel no. 19	Tujuan pembuatan gambar sketsa	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar no. 1	Road map penelitian	7
Gambar no. 2	Diagram alir Proses penelitian	12
Gambar no. 3	Proses dan Fase Projek Desain interior	13
Gambar no. 4	Hubungan Otak, Tubuh dan Dunia dalam teori <i>Embodied Cognition</i>	16
Gambar no. 5	Hubungan timbal balik anata informasi analog dan makna digital	19
Gambar no. 6	Jenis Gambar 3 D, Lobby Bandara NYIA	24
Gambar no. 7	Jenis Gambar Tehnik, Perancangan Sandhoga Organic Shop	25
Gambar no. 8	Jenis gambar Diagram, Perancangan Bottega Veneta Boutique ...	25
Gambar no. 9	Jenis gambar sketsa, Perancangan Bottega Veneta Boutique	26
Gambar no. 10	Jenis gambar bentuk, Perancangan Toko	26



DAFTAR LAMPIRAN

Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 70 %	Lamp 1 1 - 3
Kwesioner – 1 Mahasiswa	Lamp 2 1 - 4
Kwesioner – 1 Dosen	Lamp 3 1 - 4
Kwesioner – 2 Mahasiswa	Lamp 4 1 - 3
Tabulasi data hasil penelitian	Lamp 5 1 - 17
Beberapa jenis gambar karya Mahasiswa	Lamp 6 1 - 10

BAB I. PENDAHULUAN

Sudah tidak diragukan lagi bahwa gambar telah menjadi salah satu alat berkomunikasi antara satu individu dengan individu manusia yang lain. Dalam sejarah awal perkembangan desain, gambar berskala atau cetak biru menjadi alat utama perubahan cara kerja dari gilda ke sistem industri yang lebih besar dan menyatu. Dengan gambar berskala ini kemudian terjadi pembagian pekerjaan dan spesialisasi pada para pekerjanya serta pada proses perancangan sampai dengan produksinya. Era ini menjadi tanda perubahan metoda kerja yang tadinya berbasis kerajinan tangan (craft) yang melayani kebutuhan konsumen individual-personal ke metoda kerja berbasis desain yang melayani kebutuhan konsumen publik-masal.

Pekerjaan merancang interior, sama dengan bidang desain yang lain, sangat mengandalkan gambar sebagai bagian dari perancangan dan pelaksanaan proyek interior. Oleh karenanya menggambar dalam aneka bentuknya telah menjadi bagian dari kurikulum di lembaga pendidikan tinggi desain interior. Dapat dibaca dalam sejarah bahwa kemampuan menggambar menjadi kemampuan dasar yang perlu dimiliki oleh seseorang bila ingin menjadi pekerja profesional di bidang desain interior.

Aneka jenis gambar saat ini menjadi alat yang semakin penting dan diperlukan dalam kegiatan perancangan atau proses desain, hal ini ditunjukkan dengan hadirnya unsur visual sebagai salah satu elemen penting dalam *design thinking*. Dikatakan oleh banyak para pembaharu proses desain, seperti Ching (1987), Brown (2008), Orthel (2016), bahwa ideasi dan pembuatan prototip pada dasarnya adalah proses visualisasi dan eksternalisasi gagasan perancangan, keduanya telah menjadi faktor yang menentukan keberhasilan sebuah proses perancangan. Lebih lanjut dijelaskan pula bahwa dengan adanya visualisasi beserta proses lain yang menyertainya telah mempermudah pengintegrasian ide / pemikiran dalam kerja kelompok, sehingga tim kerja menjadi lebih kreatif dan menambah laju kecepatan proses desain itu sendiri. Di negara Barat riset tentang gambar dalam proses desain sudah banyak dilakukan, sejak dekade 1990-an gambar dan menggambar yang dikaitkan dengan filsafat dan psikologi khususnya teori *embodied cognition*. Riset di bidang ini berkembang lebih luas, gambar bukan semata pantulan sesuatu yang ada dalam benak tetapi alat untuk mengeksternalkan dan memperluas proses mental. Dengan demikian fungsi gambar dapat membuka tujuan dan peran baru baik di dunia seni & desain, industri dan edukasi.

Perkembangan yang terjadi di dunia luar ternyata belum sepenuhnya dapat dimanfaatkan oleh para Mahasiswa, Dosen maupun lembaga pendidikan tinggi Desain Interior di Indonesia dan khususnya di PSDI FSR ISI Yogyakarta, beberapa keluhan dari Dosen sering muncul tentang bagaimana Mahasiswa masih lamban dan tampak kesulitan dalam pengembangan ide, terutama pada tahapan ideasi, seperti dalam menghasilkan gagasan dalam jumlah, dan mutu maupun dalam lamanya waktu yang ditempuh untuk memproduksi alternatif-alternatif desain. Kelambanan dan kesulitan yang dihadapi ini memberi efek pada efisiensi dan produktivitas kerja Mahasiswa ketika menyelesaikan tugas perancangan. Kesulitan ini menjadi semakin bertambah parah sejak ada pandemi covid-19 di mana kemudian proses belajar mengajar harus dilakukan secara daring. Metode pembelajaran daring telah menimbulkan kesulitan tersendiri bagi lembaga pendidikan tinggi, bagi Dosen maupun bagi Mahasiswa. Pada kenyataannya Dosen dan Mahasiswa membutuhkan interaksi secara langsung dalam proses belajar dan mengajarnya, khususnya ketika harus menyelesaikan tugas perancangan. Di Program studi desain Interior, FSR ISI Yogyakarta, ketika PBM dilakukan secara daring seluruhnya, tercatat pada akhir semester genap 2019/2020 banyak mahasiswa yang tidak lulus MK Desain, karena tidak berhasil menyelesaikan tugasnya.

Adanya perkembangan positif tentang peran gambar dalam proses desain di satu sisi dan keluhan kelambanan serta kesulitan penerapan gambar oleh Mahasiswa seperti tersebut di atas, dan situasi pandemi Covid-19 yang sedang melanda dunia sejak awal 2020 sampai saat ini, menjadi factor-faktor yang mendorong perlunya riset ini dilaksanakan. Penelitian ini bertujuan mengetahui bagaimana fungsi dan manfaat gambar dalam sebuah kegiatan berpikir dan bekerja dalam proses perancangan interior, yang dijalankan oleh Mahasiswa pada masa sekarang. Dan pada masa pandemi covid-19 ini adakah kesulitan-kesulitan atau pun kemudahan-kemudahan yang didapatkan oleh Mahasiswa dalam penerapan gambar pada proses perancangan interior.