

BAB VII. KESIMPULAN

Beberapa kesimpulan sudah dapat dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut, Mahasiswa PSDI memakai 5 jenis gambar dalam proses pengerjaan perancangan interior, kelima jenis tersebut adalah; Gambar 3-D, Gambar Teknik, Gambar Diagram, Gambar Sketsa dan Gambar Bentuk. Selama pengerjaan proyek tersebut jenis gambar yang paling banyak dibuat adalah gambar teknik, sedangkan gambar yang paling sedikit adalah gambar bentuk, secara berurutan dari banyak ke sedikit yaitu gambar teknik, gambar 3-D, gambar diagram, gambar sketsa dan gambar bentuk. Kondisi pandemi telah memaksa semua PBM dilakukan secara *on line*, sehingga pemakaian gambar digital tidak dapat dihindari, teknik digital ternyata lebih disukai oleh Mahasiswa, karena teknik ini lebih mudah dan praktis.

Selama proses perancangan, mengikuti tahapan *design thinking*, terdapat 5 jenis gambar yang sudah diterapkan dalam tahapan-tahapan desain sesuai kebutuhan masing-masing tahapan dan telah sesuai dengan standard praktik yang disyaratkan. Dalam DT-DI gambar sketsa mempunyai posisi khas dan penting dalam tahap ideasi dan prototyping. Bila memperhatikan banyak sedikitnya gambar yang dibuat tampak bahwa gambar sketsa belum banyak diproduksi dan dimanfaatkan secara intensional, hal ini perlu mendapat perhatian dari Prodi maupun para Dosen MK-G dan MK-DI.

Fungsi gambar dalam proses perancangan interior adalah untuk komunikasi, presentasi, menunjukkan spesifikasi, namun perlu digaris bawahi di sini bahwa komunikasi ada dua macam yaitu komunikasi dengan orang lain dan komunikasi dengan diri sendiri. Gambar yang banyak dibuat saat ini adalah gambar 3 D, gambar teknik, gambar diagram, yang tidak lain merupakan gambar untuk berkomunikasi dengan orang lain. Sementara itu gambar sketsa yang merupakan gambar yang dapat dipakai untuk berkomunikasi dengan diri sendiri, untuk memperluas proses mental dan mendorong kreatifitas, masih sedikit dibuat atau diproduksi oleh Mahasiswa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa fungsi gambar sebagai eksternalisasi sudah diakui dan dipraktikkan, sementara fungsi gambar sebagai alat untuk memperluas proses mental belum sepenuhnya dipahami sehingga fungsi gambar ini belum secara sadar dan intensif dipraktikkan. Ke depan disarankan penyelenggara pendidikan desain interior agar lebih mengintensifkan pembelajaran gambar sketsa sehingga jenis gambar ini dapat lebih membantu proses kreatif yang dilakukan oleh mahasiswa pada tahap ideasi dan tahap prototipe.

Masa pandemi yang sudah berlangsung sejak genap 2019/2020 sampai semester ganjil 2021/2022 telah memaksa penyelenggara Pendidikan tinggi di Indonesia menerapkan pembelajaran *online* secara penuh. Dalam konteks penyelenggaraan PBM di prodi desain interior dan khususnya pada MK Gambar-menggambar dan MK DI, para Mahasiswa berpendapat hal ini tidak bermasalah, namun para Dosen berpendapat bahwa dengan PBM daring proses pembelajaran tidak dapat maksimal dalam

interaksi fisik dan sosial yang diperlukan untuk kegiatan gambar-menggambar, serta memberi beban kerja yang lebih berat pada proses konsultasi dan evaluasinya. Disarankan bahwa metode PBM nya yang diterapkan adalah hybrid dengan lebih banyak luringnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Arnheim, Rudolf, 1969, *Visual Thinking*, University of California Press, Berkeley.
- Belawati, T., Daryono, dan MG Sembiring, 2020, Potret Awal Perkuliahan di Era Covid-19, dalam Belawati, T dan Nizam, eds, 2020, *Potret Pendidikan Tinggi di Masa Covid-19*, Direktorat Pendidikan Tinggi, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Bilda, Z., Demirkan, H., 2003, An insight on designers' sketching activities in traditional versus digital media, *Design Studies*, 24, 27 – 50.
- Brand, Willemien, 2018, 5thprint, *Visual Thinking*, Buro BRAND & BIS Publisher, Den Haag.
- Brown, Tim, 2008, *Design Thinking*, Harvard Bussines Review, June, hrb.org., diakses 13 April 2013
- Ching, F. DK., 1987, *Interior Design Illustrated*, Van Nostrand Reinhold Co. Inc., New York.
- Dorta, T., 2008, The Ideation Gap: Hybrid tools, design flow, and practice, *Design Studies* 29, 121 – 141, DOI: 10.1016/J.destud.2007.12.004
- Van Dooren, E., Boshuizen, van Merrienboer, J., Asselbergs, T., dan van Dorst, M., 2019, Making the design process in design education explicit: two exploratory case studies, *Design and Technology Education: An International Journal*, 25.1
- Fish, J., dan Scrivener, SAR, 1990, *Amplifying the Mind's Eye: Sketching and Visual Cognition*, Leonardo, 23, pp. 117 – 126.
- Foglia, L., Wilson, R., 2011, *Embodied Cognition*, WIREs Cogn Sci 2013. doi: 10.1002/wcs.1226
- Goldschmidt, Gabriela, 1991, The Dialectic of Sketching, *Creativity Research Journal*, Volume 1 (2), p. 123 – 143.
- , 2003, The Backtalk of Self-Generated Sketches, *Design Issues: Volume 19, Number 1 Winter 2003*.
- Hay, L., Duffy, AHB., McTeague, C., Pidgeon, LM., Vuletic, T., dan Grealy, M., 2017, Towards a shared ontology: A generic classification of cognitive processes in conceptual design, *Design Science*, vo. 3, e7, journals.cambridge.org/dsj. DOI: 10.1017/dsj.2017.6
- Kantrowitz, A., 2012, *Drawn to Discover: A Cognitive Perspective*, Published in TRACEY, Journal Drawing Knowledge, May 2012.
- Kantrowitz, A., 2012, *The Man Behind the Curtain: What Cognitive Science Reveals about Drawing*, The Journal of Aesthetic Education, Volume 46, Number 1, Spring 2012, pp. 1-14 (Article). Published by University of Illinois Press DOI: 10.1353/jae.2012.0008
- Kantrowitz, A., Michelle Fava & Angela Brew, 2017, *Drawing Together Research and Pedagogy*, *Art Education*, 70:3, 50-60. link: <http://dx.doi.org/10.1080/00043125.2017.1286863>
- Kilmer, Rosemary, W. Otie Kilmer, 2014, *Designing Interior*, 2nd ed., John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.
- Lindgaard, K., Wesselius, H., 2017, Once More, with Feeling: Design Thinking and Embodied Cognition, *She Ji the Journal of Design Economics and Innovation*, DOI: 10.1016/j.sheji.2017.05.004

Mingers, J., 2001, Embodying information systems: The contribution of phenomenology, *Information and Organization* 11(2):103-128, DOI: [10.1016/S1471-7727\(00\)00005-1](https://doi.org/10.1016/S1471-7727(00)00005-1)

Neumann, Andre, Petra Badke-Schaub, & Kristina Lauche, 2009, *Show Me What You've Got: The Influence of Combine Sketching on Idea Generation in Team*, International Conference on Engineering Design, ICED 2009, Stanford University, Standford.

N. S. Nik Ahmad Ariff, P. Badke-Schaub, O. Eris and S. S. S. Suib, 2012, *A Framework for Reaching Common Understanding During Sketching in Design Teams*, International Design Conference, Dubrovnik - Croatia, May 21 - 24, 2012.

Nizam, 2020, Potret Transformasi Digital: Mendadak Daring, dalam Belawati, T dan Nizam, eds, 2020, *Potret Pendidikan Tinggi di Masa Covid-19*, Direktorat Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.

Orthel, BD., Day, JK., 2016, Processing beyond Drawing: A Case Study Exploring Idation for Teaching Design, *SAGE Open, July-September 2016: 1-16*. DOI: 10.1177/2158244016663285

Osterwalder, A., Yves Pigneur, 2019, cet. 14, *Business Model Generation*, PT Gramedia, Jakarta.

Purcell, T, dan Gero, J.S. (1998) Drawing and the design process: a review protocol studies in design and other research ini cognitive psychology. *Design Studies, 19 (4): pp. 389 – 430*.

Schenk, P., 2005, Reflection on the teaching of drawing in the digital age: attitude of senior academics in the United Kingdom to the place of drawing tuition on the design curriculum in higher education”, *Art, Design & Communication in Higher Education* 4: 3, pp. 189-203, DOI: 10.1386/adch.4.3.189/1

Schon, D.A. dan Wiggins, G., 1992, Kinds of seeing and their function in designing, *Design Studies*, 13, 135 – 156.

Sumartono, 2017, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Seni Rupa dan Desain*, Universitas Trisakti, Jakarta.

Sun, L., Xiang, W., Chai, C., Wang, c., Huang, Q., 20014, Creative segment: a descriptive theory applied to computer-aided sketching, *Design Studies*, 35, 54 – 79. DOI: 10.1016/J destud.2013.10.003

Thurlow, L., Ford, P., 2018, An analysis of sketch inhabitation within contemporary design Education, *Universal Journal of Educational Research* 6 (9): 2036-2046. DOI: 10.13189/ujer.2018.060923

Tversky, B, 2002, *What do Sketches say about Thinking?*, Department of Psychology Stanford University Stanford, California.

Tversky, B, Masaki Suwa, Maneesh Agrawala, dan Julie Heiser, 2002, *Sketches for Design and Design of Sketches*, Stanford University, Stanford, Chukyo University, Toyota City, DOI: [10.1007/978-3-662-07811-2_9](https://doi.org/10.1007/978-3-662-07811-2_9)

Suwa, Masaki, John S. Gero, dan Terry A. Purcell, 1998, *The Roles of Sketches in Early Conceptual Design Processes*, Department of Architectural and Design Science University of Sydney, NSW 2006, Australia.

Triatmodjo, S., 2014, “*Metode Pembelajaran Desain Interior Berbasis Kelas Studio*”, Prosiding Seminar Kajian Audiens dan Pendidikan Seni: Pengalaman Resepsi atas Model Struktural, Kultural dan Strukturasi, FSR ISI Yogyakarta.

van der Lugt, Remko, 2005, *How sketching can affect the idea generation process in design group meetings*, School of Industrial Design Engineering, Delft University of Technology. [Design Studies](#) 26(2):101-122, DOI: [10.1016/j.destud.2004.08.003](#)

Van Dijk, J., Hummels, C., van der Lugt, R., 2014, *Beyond distributed representation: Embodied cognition design supporting socio-sensorimotor couplings*, Conference: Proceedings of the 8th International Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction, DOI:[10.1145/2540930.2540934](#)

Valera, F.J., A. Thomson, E. Rosch, 1991, *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*, MIT Press, Cambridge, MA.

Ware, Collin, 2008, *Visual Thinking for Design*, Morgan Kaufman Series in Interactive Technologies, Burlington, Massachusetts.

Wimbarti, Supra, 2020, Interaksi Dosen – Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring, dalam Belawati, T dan Nizam, eds, 2020, *Potret Pendidikan Tinggi di Masa Covid-19*, Direktorat Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.

