

BAB II

TINJAUAN DESAIN DAN AKADEMI DESAIN

2. 1. BATASAN PENGERTIAN JUDUL

Judul : “ Akademi Desain, Program Studi Desain Grafis, Desain Fotografi dan Desain Interior ” di Yogyakarta.

Akademi : perguruan tinggi kejuruan (militer, desain, seni, industri pariwisata, bahasa asing dan sebagainya). ⁷⁾

Desain : berasal dari kata *design* (de-sign) sebagai kata kerja memiliki beberapa arti antara lain ; 1. Memperhitungkan masak-masak, menemukan sesuatu yang baru untuk menjawab permasalahan yang ada; menyusun misalnya untuk satu strategi; 2. Menggambarkan suatu rencana dengan bahasa gambar, sketsa, atau dengan media lain.; 3. Mempunyai keinginan satu tujuan atau keinginan membuat sesuatu secara terencana; 4. Menciptakan desain-desain. ⁸⁾

Program : suatu tujuan yang sudah direncanakan. ⁹⁾

Studi : belajar atau mempelajari. ¹⁰⁾

Grafis : berasal dari kata grafik (graph) yang berarti coretan, tanda bentuk. ¹¹⁾

Fotografi : yang berhubungan dengan gambar/ alat memotret. ¹²⁾

Interior : yang berhubungan dengan penataan ruang dalam, dari sebuah bangunan atau gedung. ¹³⁾

Pengertian Menyeluruh,

Jadi *Akademi Desain, Program Studi Desain Grafis, Desain Fotografi dan Desain Interior*, merupakan suatu perguruan tinggi kejuruan yang memberikan pendidikan di bidang desain yang menjadikan mahasiswanya seorang ahli dalam

^{7) 9) 10) 12) 13)} D. Soetarman, ST. Arifin, GB. Yuwono, *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*, Indah, Surabaya, 1988

^{8) 11)} M. Dwi Marianto, Ph.D, *Desain Grafis Profesional yang Bervisi Budaya, Teknologis dan Estetis*, Katalog Pameran Desain Grafis, 1996

merencanakan sesuatu baik berupa coretan, tanda, bentuk dengan bahasa gambar dan media lainnya, sehingga mampu menciptakan lapangan pekerjaan khususnya di bidang grafis, fotografi, dan interior serta menekuni hobinya menjadi suatu usaha.

2. 2. SEKILAS PERKEMBANGAN DESAIN

Sebelum membahas mengenai pendidikan desain, sebaiknya kita mengerti beberapa hal yang ada dalam desain itu sendiri. Desain telah menjadi kata baku dalam bahasa Indonesia untuk “*design*” dalam bahasa Inggris *design* dipakai sebagai kata kerja dan kata benda, sebagai kata kerja *design* berasal dari bahasa Perancis “*desseing*” yang berarti tujuan atau rencana. Sedangkan dalam kamus karya Echols dan Shadaly dikatakan bahwa *design* antara lain berarti model, pola, tujuan (kata benda) dan merencanakan (kata kerja). Jadi secara harfiah desain adalah suatu tujuan yang mengandung cara.

Perkembangan pengertian desain selalu ditafsirkan oleh berbagai kelompok berdasarkan nilai guna dan prioritas perbidangan setiap profesi. Beberapa pengertian yang perlu dicatat adalah :

1. Desain adalah lompatan pemikiran dari kenyataan sekarang ke arah perkembangan kemungkinannya di masa depan.
2. Desain adalah kegiatan kreatif yang membawa perubahan.¹⁴⁾

Pengertian di atas muncul dari masyarakat yang telah mengalami perubahan besar-besaran dari cara hidupnya. Masyarakat barat yang telah syarat luapan keberhasilan ekonomi, luapan industri, luapan teknologi dalam menghadapi rasionalitas yang tinggi. Sementara itu masih ada beberapa permasalahan yang menyatakan bahwa desain adalah seni, desain adalah etiket atau hal-hal yang berkaitan dengan keindahan. Sebagai seni desain adalah aktivitas dalam seni rupa yang berkaitan erat dengan teknologi yang menghasilkan bentuk objek yang bernilai sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Lain halnya yang diungkapkan oleh M Dwi Marianto, *Desain* berasal dari kata *design* (de-sign) sebagai kata kerja memiliki beberapa arti antara lain ; 1. Memperhitungkan masak-masak, menemukan sesuatu yang baru untuk menjawab permasalahan yang ada; menyusun misalnya untuk satu strategi; 2. Menggambarkan

suatu rencana dengan bahasa gambar, sketsa, atau dengan media lain; 3. Mempunyai keinginan satu tujuan atau keinginan membuat sesuatu secara terencana; 4. Menciptakan desain-desain.¹⁵⁾

Beberapa hal yang berkaitan dengan bidang desain antara lain adalah Percetakan (grafis), Periklanan, Fotografi, Komputer Grafis, Desain Interior, dan ilustrasi. Dalam tahun-tahun terakhir ini istilah “desain yang baik” telah mendapat arti yang baru, lebih dari arti yang sebenarnya; hal ini adalah hasil suatu program gabungan yang disponsori oleh “ Museum Seni Modern” dan “ Bursa Barang Chicago”. Demikian hebatnya perkembangan suatu ide jika didukung oleh publisitas yang efektif.¹⁶⁾ Dari ungkapan sejarah membuktikan bahwa dari pertumbuhan ekonomi dan daya beli masyarakat, kebanyakan orang lebih menuntut kualitas. Desain adalah satu diantara hasil karya tangan yang terbilang ‘berat’, dan dapat menciptakan kenikmatan pada manusia.¹⁷⁾

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, desain grafis tidak lagi merupakan produk eksklusif, tetapi lebih banyak hadir sebagai barang fungsional, hampir semua kehidupan kita dikelilingi oleh produk-produk desain. Begitu bangun tidur, ingin tahu jam berapa saat itu, kita bertemu dengan desain grafis pada jam tangan kita. Ingin tahu tanggal dan hari apa sekarang ini, kita harus bejumpa dengan desain grafis pada kalender sampai saat baca koran dan nonton TV kita tidak lepas dari produk desain grafis. Barang-barang keperluan sehari-hari tersebut seakan berlomba merebut perhatian dan menanam *image* ke benak konsumen dengan desain grafisnya.

Di Indonesia desain lebih cenderung kepada suatu seni yang di dalamnya jika dikaitkan dengan kedudukannya sebagai suatu ilmu pengetahuan dibagi :

a. Disain Interior

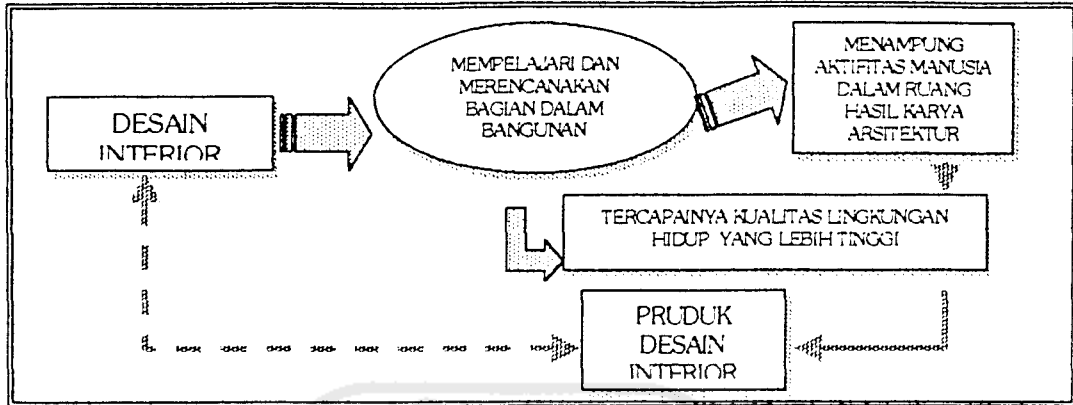
Yaitu suatu disiplin ilmu yang mempelajari dan merencanakan bagian dalam sebuah bangunan untuk menampung aktivitas manusia dalam lingkungan arsitektur, demi tercapainya kualitas lingkungan hidup yang lebih tinggi.

¹⁴⁾ Sachari, Agus, “Desain Gaya dan Realitas”, Rajawali, Jakarta, 1986

¹⁵⁾ M. Dwi Marlanto, Ph.D, *Desain Grafis Profesional yang Bervisi Budaya, Teknologis dan Estetis*, Katalog Pameran Desain Grafis, 1996

^{16) 17)} Agus Sachari, *Antara Seni, Desain, Teknologi, Konflik dan Harmoni*, Nova, Bandung, 1987

Dari hal tersebut dapat kita simpulkan mengenai desain interior di dalam kedudukannya sebagai ilmu pengetahuan melalui diagram berikut:



Gambar II. 1
 Diagram Desain Interior, Kedudukanya dalam Ilmu Pengetahuan
 Sumber : pemtkiran

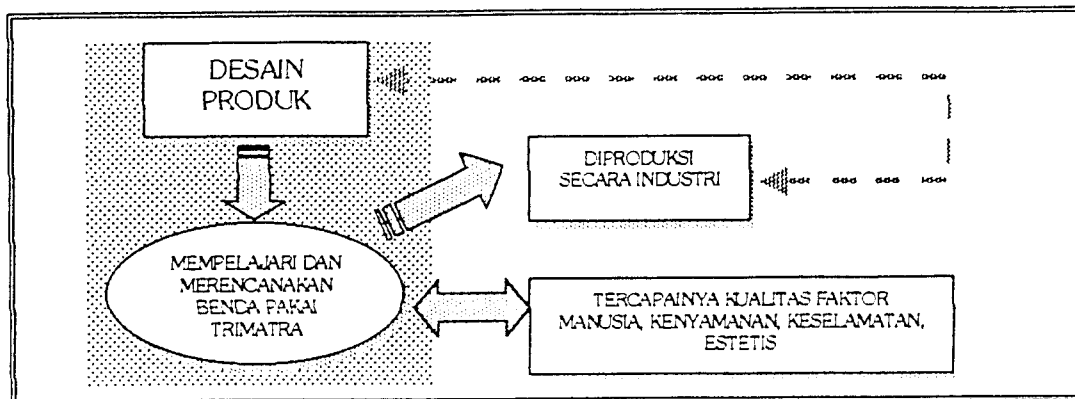
b. Desain Product.

Yaitu suatu disiplin ilmu yang mempelajari dan merencanakan benda pakai trimatra dari yang paling sederhana yaitu perlengkapan anggota badan sampai yang paling kompleks seperti perlengkapan kedokteran, alat transport dan lain-lain. Untuk kemudian diproduksi secara industri, desain product menekankan perhatian utamanya pada hubungan produk antar pemakai, yaitu hubungan timbal-balik yang melibatkan pertimbangan faktor manusia, keselamatan, kenyamanan, estetis.



Gambar II.2
 Telepon, televisi, mesin tik dengan bentuk yang lebih praktis dan sederhana. Karya para desciner produk.
 Sumber : Agus Sachari, "Antara Seni, Desain dan Teknologi", 1987.

Dari hal tersebut dapat kita simpulkan mengenai desain produk di dalam kedudukannya sebagai ilmu pengetahuan melalui diagram berikut:



Gambar II. 3

Diagram Desain Produk, Kedudukannya dalam Ilmu Pengetahuan

Sumber : pemiktra

c. Desain Komunikasi Visual dan Desain Grafis

Yaitu suatu disiplin ilmu yang mempelajari dan merencanakan penyampaian pesan kepada masyarakat, hasil-hasil desain grafis dapat dicapai dalam berbagai bentuk pengungkapan. Bentuk tersebut dapat dikelompokkan menurut kaitannya dengan sifat kegunaannya yaitu :

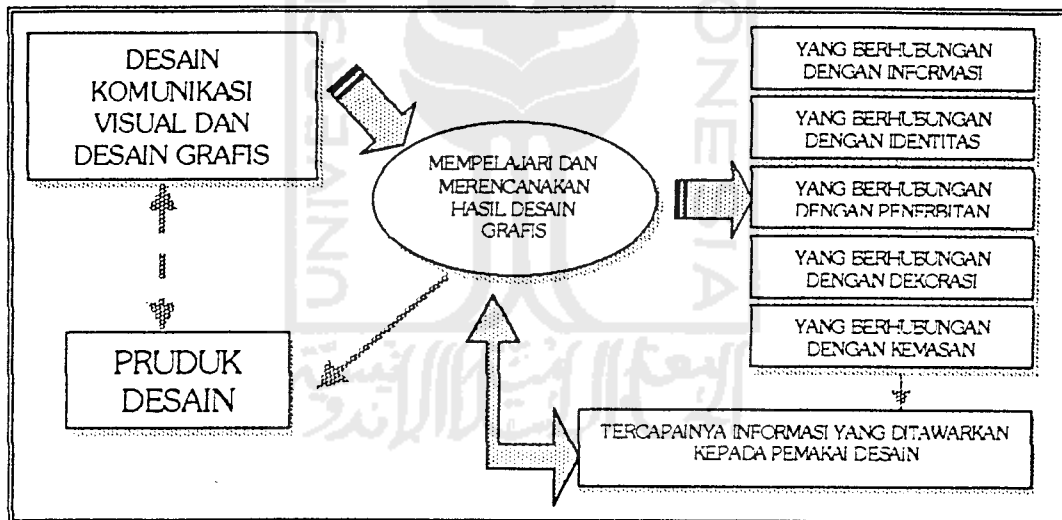
1. Yang berhubungan dengan informasi dan promosi (poster penyuluhan, brosur, laporan tahunan, pameran, kalender, iklan, rambu-rambu dan lain-lain)
2. Yang berhubungan dengan identitas (logo/lambang, kepala surat, grafis kendaraan, dan peralatan lain yang dirancang untuk menampilkan identitas seseorang maupun lembaga atau perusahaan.
3. Yang berhubungan dengan penerbitan (perwajahan, tata rupa, majalah, surat kabar)
4. Yang berhubungan dengan dekorasi (gambar-gambar dan warna-warna sebagai daya tarik dari berbagai barang produk atau penggerak lingkungan hidup baik di dalam maupun di luar lingkungan bangunan.
5. Yang berhubungan dengan kemasan (gambar-gambar pada kemasan botol, kaleng, plastik pembungkus produk industri)



Gambar II. 4.

Beberapa karya desain grafis dan komunikasi visual karya mahasiswa LPK Visi desain Yogyakarta
 Sumber : Visi Desain Yk.

Dari hal tersebut dapat kita simpulkan mengenai desain komunikasi visual dan desain grafis di dalam kedudukannya sebagai ilmu pengetahuan melalui diagram berikut:



Gambar II. 5

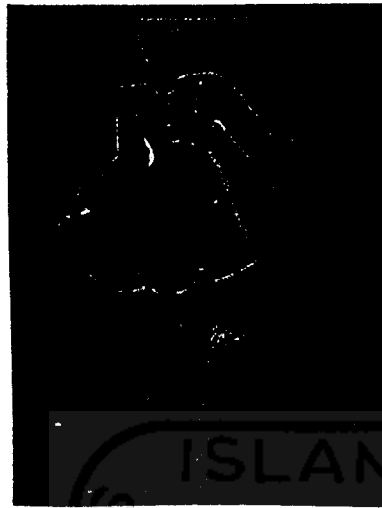
Diagram Desain Komunikasi Visual dan Desain Grafis, Kedudukannya dalam Ilmu Pengetahuan
 Sumber : pemiktran

d. Desain Tekstil

Yaitu suatu disiplin ilmu tentang perancangan dan pengembangan produk tekstil dari segi fungsi, terbagi menjadi :

- Desain tekstil untuk busana (istilah lain desain mode)
- Desain tekstil untuk ruang dalam/interior.
- Desain tekstil untuk perlengkapan rumah tangga,

- Desain tekstil untuk keperluan olah raga, militer, pramuka, alat- alat berat, dan sebagainya.

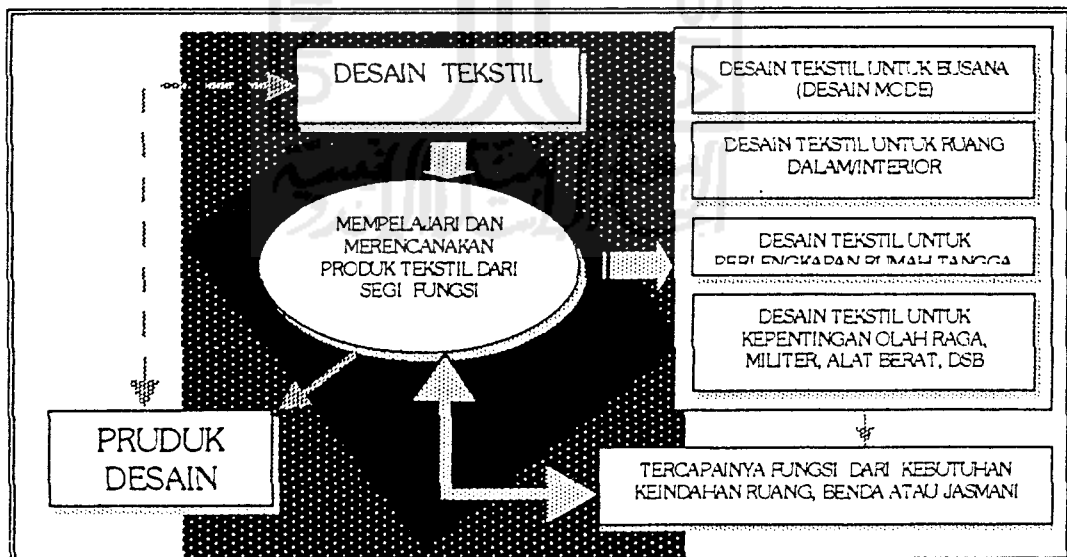


Gambar II. 6

Produk tekstil yang sangat erat hubungannya dengan Desain Mode yang merencanakan bentuk-bentuk tekstile Yang sesuai.

Sumber : Booklet, "Desain Mode" Yogya Desain School'

Dari beberapa keterangan di atas dapat kita simpulkan mengenai desain tekstil di dalam kedudukannya sebagai ilmu pengetahuan melalui diagram berikut:



Gambar II. 7

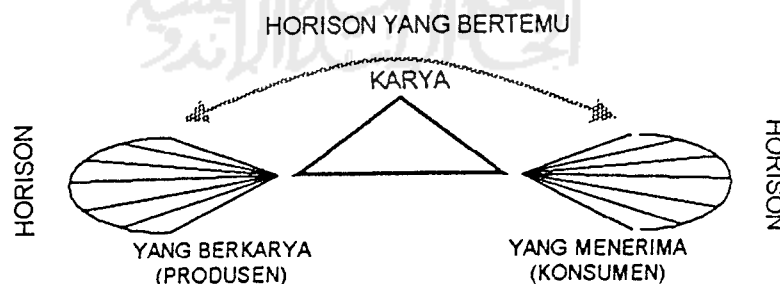
Diagram Desain Tekstil , Kedudukannya dalam Ilmu Pengetahuan
 Sumber : pamikran

2. 3. SIFAT DESAIN

Proses perancangan dalam desain tidak hanya bertumpu pada akal sehat, intuisi atau pengalaman empirik, dan kotemplasi seseorang. Masalah yang dihadapi dalam desain cukup luas oleh karena itu sebuah desain selalu memiliki sifat fleksibel dalam menerima informasi. Dari informasi yang ada merupakan alat untuk memroses, sedangkan masalah yang ada merupakan subjek untuk diproses. Pemroses dari kedua hal tersebut adalah pendesain, hasil interaksi ketiga unsur ini tergantung dari informasi yang mewardahi misalnya teknik, pasar, sifat pengguna, lokasi dan lain-lain. Selain itu juga subjek yang diproses pun harus diidentifikasi dengan jelas, dan pendesain perlu mempunyai kualitas yang mewardahi untuk mampu mengolah masukan informasi.

2. 4. UNSUR-UNSUR YANG TERLIBAT DALAM DESAIN

Sebuah desain tidak mempunyai fungsi dan makna bila ia berdiri sendiri karena sebuah desain sangat kompleks dalam penciptaanya, sesuai dengan sifat desain sendiri yang fleksibel dalam menerima masukan informasi. Sehubungan dengan hal tersebut sebuah desain mencakup unsur-unsur yang sangat berpengaruh terhadap hasil karya desain sendiri. Unsur-unsur yang terlibat dalam desain ini adalah semua unsur yang melibatkan antara terjadinya sebuah produk desain yang diciptakan oleh desainer dan digunakan oleh pengguna desain. Dari hal tersebut hubungan antara sebuah produk desain dan penerima desain dapat dilihat dari diagram di bawah ini:



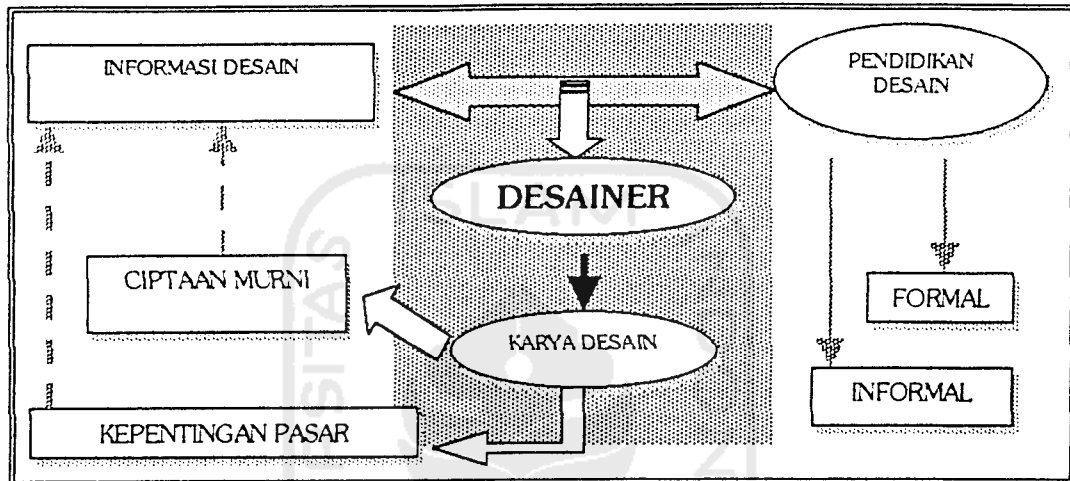
Gambar II. 8

Sumber : Widagdo, *Horison Desainer Dan Pengguna*, 1993

Unsur-unsur tersebut saling berpengaruh antar satu dengan yang lain dimana sebuah desain dapat diterima oleh pengguna desain (produk), apabila sesuai dengan kepentingan pengguna desain, begitu pula pencipta desain dapat menghasilkan produk yang bermutu apabila bisa mengerti kepentingan dari pengguna. Hal tersebut dapat

dilihat dalam diagram adanya penghubung berupa horizon antar pengguna dan pencipta (produsen).

Dari hal tersebut masih ada lagi beberapa yang mempengaruhi dari kedua unsur tersebut yaitu antara produsen dan konsumen, menyangkut karya dan penciptaan serta proses dari pemikiran karya tersebut yang hal tersebut sedikit banyak dipengaruhi oleh adanya kegiatan belajar baik melalui pendidikan formal maupun informal dengan melihat sekitarnya.



Gambar II. 9
Hubungan karya dengan desainer dan aspek pendukung,
Sumber : hasil pemikiran

2. 5. PENDIDIKAN DESAIN

2. 5. 1 Pengertian Pendidikan

Batasan pengertian pendidikan yang dikemukakan oleh para ahli tergantung dari sudut pandang yang dipergunakan dalam memberi arti pendidikan, sudut pandang ini dapat bersumber dari aliran falsafah, pandangan hidup, ataupun ilmu-ilmu yang berkaitan dengan tingkah laku manusia. Sejalan dengan itu, berbagai pengertian definisi telah banyak dikemukakan para ahli, diantaranya sebagai berikut:

Pengertian dari *Dictionary of Education* menyebutkan bahwa pendidikan ialah proses, di mana seseorang mengembangkan kemampuan, sikap dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya di dalam masyarakat di mana ia hidup, proses sosial di mana orang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol sehingga ia dapat

memperoleh atau mengalami perkembangan kemampuan sosial dan kemampuan individu yang optimum.

Dari uraian tentang pendidikan tersebut dapat disimpulkan bahwa :

- a. Pendidikan adalah aktivitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadian dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya, rohani (pikir, karsa, rasa, cipta dan budi nurani) dan jasmani (panca indra, serta ketrampilan-ketrampilan).
- b. Pendidikan juga berarti lembaga yang bertanggung jawab menetapkan cita-cita tujuan pendidikan, isi, sistem dan organisasi pendidikan. Lembaga- lembaga ini dapat meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat.

Ruang lingkup pendidikan meliputi :

a. *Pendidikan Informal*

Pendidikan yang diperoleh seseorang di rumah dalam lingkungan keluarga atau lingkungan sehari-hari, pendidikan ini berlangsung tanpa organisasi tertentu yang ditunjuk sebagai pendidik tanpa suatu program yang harus diselesaikan dalam jangka waktu tertentu, namun demikian pendidikan ini sangat penting bagi pembentukan pribadi seseorang.

b. *Pendidikan formal*

Pendidikan yang mempunyai bentuk atau organisasi tertentu seperti terdapat pada sekolah dan universitas.

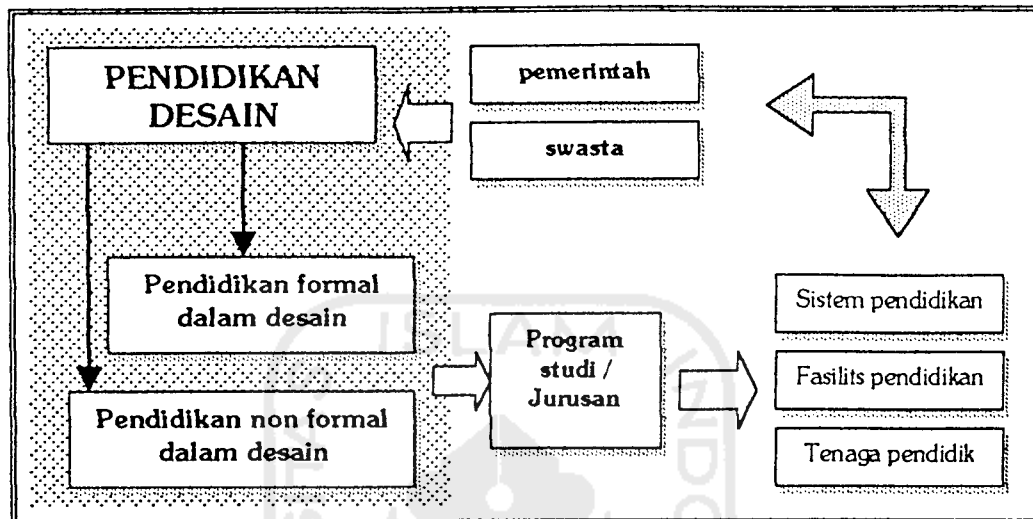
c. *Pendidikan non formal*

Pendidikan ini meliputi berbagai bentuk pendidikan yang diselenggarakan sengaja tertib, terarah dan berencana di luar kegiatan persekolahan (pendidikan formal)

2. 5. 2. Pengertian Pendidikan Desain

Pendidikan desain adalah pendidikan yang diselenggarakan baik oleh pemerintah, pihak swasta, maupun masyarakat yang bergerak dalam bidang desain baik berupa pendidikan formal, maupun non formal, yang bertujuan mendidik siswanya agar bisa trampil dan mampu mendesain sesuai dengan pendidikannya di lembaga pendidikannya dan beberapa informasi yang diperoleh dari sekitarnya. Keberhasilan

dari pendidikan desain sangat tergantung dari lembaga pendidikan dalam mengolah program studi dan menetapkan sistem pendidikan yang dilaksanakan, serta fasilitas penunjang yang memadai dalam praktek desain dan kerja dalam studio untuk kemudian di terapkan di lapangan.



Gambar II. 10

Skema pendidikan desain dan hubungan pendidikan desain,
Sumber : hasil pemikiran

Dari diagram diatas kita dapat melihat bahwa pendidikan desain sangat ditentukan oleh pemenuhan fasilitas serta program studi yang dijalankan. Hal tersebut tentunya tidak akan terwujud dengan baik jika tidak ada hubungan yang baik antara pemerintah dan swasta dalam upaya menentukan program pendidikan dan pemenuhan fasilitas dalam wujud *link and match* untuk menghasilkan lulusan yang bermutu dan siap dalam pemenuhan dunia kerja saat ini selain mampu menciptakan lapangan kerja sendiri.

2. 5. 3. Pendidikan Desain Di Indonesia

Pendidikan desain di Indonesia dibagi dalam dua jenis pendidikan yaitu pendidikan formal dan pendidikan non formal dari jenis tersebut menggunakan sistem yang berbeda baik penyelenggara maupun kegiatan yang dilakukan di dalam sistem pendidikannya.

2. 5. 3. 1. Pendidikan Formal Dalam Desain

Pendidikan ini berada dibawah Fakultas Seni Rupa dan Desain yang kebanyakan diselenggarakan oleh pemerintah. Lembaga yang mengadakan program studi seni rupa dan desain antara lain ISI Yogyakarta, Jurusan seni rupa ITB, Universitas Udayana, Universitas Trisakti, Institut Kesenian Jakarta, Universitas 11 Maret. Dari lembaga pendidikan tersebut khusus untuk jurusan desain terbagi dalam program studi Desain Interior, program studi Desain Produk, program studi Desain Komunikasi Visual atau Desain Grafis dan Desain Tekstil . Dari pendidikan formal yang ada tersebut masih menggunakan pola pendidikan Strata satu (S1) dengan jenjang waktu pendidikan 4,5 tahun, dengan 2 semester per tahun, program kulikuler yang dilaksanakan 9 semester, 1 semester 6 bulan.

2. 5. 3. 2. Pendidikan Non Formal Dalam Desain

Pendidikan ini diselenggarakan oleh masyarakat dengan cirikhas tertentu baik tujuan yang ingin dicapai maupun materi dan metode belajar mengajar yang diterapkan. Sesuai dengan cirikhas pendidikan non formal lembaga pendidikan ini hanya mewadahi satu atau dua program studi desain yang ada dalam lembaga pendidikan desain formal . Program studi yang diwadahi merupakan program studi yang paling banyak peminatnya, karena walau bagaimanapun lembaga pendidikan non formal ini erupakan lembaga pendidikan yang diselenggarakan oleh masyarakat untuk mencari keuntungan. Dari satu atau dua program studi tersebut dikembangkan sesuai kebutuhan masyarakat. Pendidikan ini kebanyakan berbentuk lembaga pendidikan kejuruan, misalnya yang ada di yogyakarta sendiri misalnya LPK Visi Desain, YDS, MSD, yang lainnya misalnya di Bandung ada PPDB dan beberapa di Bali.

Pendidikan non formal ini dalam penyelenggaraan pendidikannya juga menyederhanakan bidang ajarannya sehingga penyampaian programnya juga lebih singkat sekitar satu sampai dua semester setara D1 pada jenjang pendidikan formal. Materi yang disampaikan meliputi bidang keahlian dimana 25% merupakan teori dan 75% praktek, dengan metode 2 arah .

2. 5. 4. Masalah Yang Dihadapi Dalam Pendidikan Desain

Masalah yang paling utama dan global dalam bidang desain adalah mutu desain yang dihasilkan dari sasaran peringkat kualitatif yang diinginkan dan diperlukan dari lulusan proses pendidikan desain. Hal ini menyangkut perencanaan dan penyediaan tenaga kerja di Indonesia, sampai saat ini banyak pihak dalam merencanakan pola pendidikan desain tidak dipadukan dengan perencanaan tenaga kerja sehingga timbul kesenjangan diantar keduanya.

Mengenai mutu lulusan dari lembaga pendidikan desain sangat berhubungan erat dengan pengembangan kreativitas dari anak didik yang pada akhirnya akan menentukan pemecahan masalah-masalah yang dihadapi para disainer nantinya akibat dari mutu pendidikannya. Berkembangnya jaman sangat berpengaruh bagi penemuan media baru dari para disainer yang selalu aktif meningkatkan ketrampilannya. Pengembangan kreaitvas ini merupakan masalah baru untuk dapat menciptakan para disainer yang bermutu.

2. 5. 5. Studi Kasus Pendidikan Desain.

a. Modern School of Design di Yogyakarta.

MSD adalah salah satu lembaga pendidikan yang bergerak pada bidang desain terutama desain grafis, desain interior, seni lukis dan fotografi. Dari empat program studi tersebut MSD bertujuan mencetak siswanya menjadi seorang yang profesional dalam bidang seni dan desain. Jenjang pendidikan yang dilaksanakan adalah dua tahun dengan empat semester. Diantara program studi tersebut dapat dilihat materi yang diajarkan sebagai berikut.

1. Desain Grafis

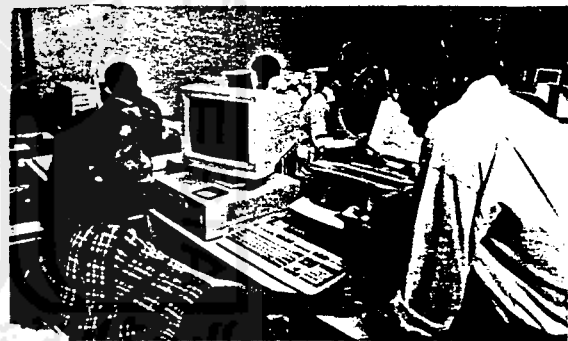
Program studi ini bertujuan mendidik mahasiswanya menjadi Disainer Grafis Profesional yang mampu mengisi kebutuhan dunia usaha grafika dan periklanan sehingga terampil dan siap bekerja.

Kurikulum yang dilaksanakan disesuaikan dengan kebutuhan dunia grafika dan periklanan agar mahasiswa mampu memanfaatkan program komputer, mampu

membuat desain dari berbagai media cetak (brosur, katalog, poster, iklan, buku, majalah, surat kabar dll.), menguasai cetak foto komputer.

SEMESTER I	SKS	SEMESTER III	SKS
1. Desain Grafis I	6	1. Desain Grafis III	6
2. Grafis Komputer I	4	2. Pen. Naskah Iklan	2
3. Ilustrasi I	3	3. Ilustrasi Desain	4
4. Fotografi Dasar	4	4. Fotografi Disain	6
5. Nirmana	3	5. Animasi Komputer	4
SEMESTER II	SKS	SEMESTER IV	SKS
1. Desain Grafis II	6	1. Desain Grafis IV (TA)	8
2. Grafis Komputer II	4	2. Visual Merchandising	4
3. Ilustrasi II	3	3. KKL	6
4. Fotografi Komersial	5		
5. Repro Grafika	2		

Tabel II.1 KURIKULUM DESAIN GRAFIS MSD
Sumber : Katalog MSD, 1998



Gambar II. 11

Beberapa kegiatan desain grafis dan karyanya di MSD Yk. Sumber : Katalog MSD

2. Desain Interior

Program studi ini bertujuan mendidik mahasiswa agar mampu mendesain dan melaksanakan pekerjaan interior secara profesional di bidang perancangan interior rumah tinggal dan bangunan umum.

Kurikulum yang disusun mengacu pada bidang usaha interior agar mahasiswa mampu mendesain gambar dan komputer, penyajian disain yang menarik berupa gambar perspektif dan maket, sampai perhitungan biaya. Juga mengenai pekerjaan pertamanan dan mebel.

SEMESTER I		SKS	SEMESTER III		SKS
1. Desain Interior I		6	1. Desain Interior III		6
2. Desain Mebel I		4	2. Desain Mebel III		4
3. Gambar Teknik		3	3. Fotografi		3
4. Nirmana		3	4. Pengetahuan Bahan		3
5. Komputer I		4	5. Komputer III		4
			6. Pengantar Arsitektur		2
SEMESTER II		SKS	SEMESTER IV		SKS
1. Desain Interior II		6	1. Desain Interior IV (TA)		8
2. Desain Mebel II		4	2. Desain Pertamanan		4
3. Desain Dekoratif		3	3. Manajemen Proyek		2
4. Teknik Presentasi		3	4. Shop Drawing		4
5. Komputer II		4			

Tabel II. 2 KURIKULUM DESAIN INTERIOR MSD
Sumber : Katalog MSD, 1998

3. Fotografi

Program studi ini bertujuan mendidik mahasiswa menjadi fotografer profesional dan kreatif. Kurikulum yang ada disusun agar setiap mahasiswa mampu menghasilkan karya foto seni dan foto komersial yang kreatif, artistik, dan sempurna, baik di studio maupun out-door. Selain mampu mengolah foto hitam putih dan berwarna juga dengan berbagai teknik mengolah foto dengan komputer, sesuai dengan perkembangan teknologi fotografi digital.

SEMESTER I		SKS	SEMESTER III		SKS
1. Fotografi I		6	1. Fotografi III		6
2. Kamar Gelap I		3	2. Kamar Gelap III		4
3. Tata Cahaya		3	3. Foto Studio II		3
4. Komposisi Fotografi		3	4. Foto Model II		3
5. Nirmana I		3	5. Foto Digital		3
6. Sketsa		2	6. Nirmana II		3
SEMESTER II		SKS	SEMESTER IV		SKS
1. Fotografi II		6	1. Fotografi IV (TA)		8
2. Kamar Gelap II		3	2. Program Slide		4
3. Foto Studio I		3	3. KKL		6
4. Foto Model I		3			
5. Komputer		2			
6. Foto Jurnalistik		3			

Tabel II. 3 KURIKULUM DESAIN FOTOGRAFI MSD
Sumber : Katalog MSD, 1998

b. NCSU School of Design di Utara Calorina U.S¹⁸⁾

Lembaga pendidikan ini didirikan khusus untuk program studi desain grafis yang mempelajari desain grafis dan kerja di bidang studio. Kurikulum yang dilaksanakan adalah mendidik mahasiswanya agar bisa memberi solusi dan pemecahan program terhadap desain yang akan dibuat, termasuk di dalamnya fotografi, videografi, monsiografi dan program-program komputer.

Fressman Year			
Fall		Spring	
Grapic Desaign Studio	6cr	Grapic Desaign Studio II	6cr
Imaging for Grapic Desaign I	3cr	Imaging for Graphic Desaign II	3cr
Imaging I Lab	0cr	Imaging Lab II	0cr
Thypography I	3cr	Thypography II	3cr
Thipography I Lab	0cr	Thipography II Lab	0cr
Basic Science Elective	3cr	Basic Science Elective	3cr
Basic Science Lab	1cr	Basic Science Lab	1cr
Junior Year			
Fall		Spring	
Grapic Desaign Studio II	6cr	Advanced Design Studio	6cr
Imaging for Grapic Desaign III	3cr	Grapic Design Production	3cr
Imaging III Lab	0cr	Grapic Design Production Lab	0cr
Thypography III	3cr	History of Graphic Design	3cr
Thipography III Lab	0cr	Design Elective	3cr
Social Science Elective	3cr	Social Science Elective	3cr
Senior Year			
Fall		Spring	
Advanced Design Studio	6cr	Advanced Graphic Design Studio	6cr
Design Elective	3cr	Math/Natural Science / science,Technology,	
Natural Science Electivite	3cr	Society Elective	3cr
Writing/SpeechyForeign Language	3cr	Humanities/ Social science Elective	3cr
		Humanities/ Social science Elective	3cr

Tabel II. 4 KURIKULUM NCSU

Sumber : "School of Design Service and Facilities" [http:// www2.ncsu.edu/ncsu/design](http://www2.ncsu.edu/ncsu/design)

¹⁸⁾ "School of Design Service and Facilities" [http:// www2.ncsu.edu/ncsu/design](http://www2.ncsu.edu/ncsu/design)

c. Pusat Pendidikan Desain Bandung

Lembaga pendidikan ini membuka tiga program studi desain yaitu program studi desain mode, desain grafis dan desain interior. Sistem pendidikan yang diterapkan adalah dengan menggunakan beberapa tingkat pendidikan yaitu tingkat dasar, trampil dan mahir. Lama pendidikan yang dilaksanakan adalah enam bulan dengan dua kali tatap muka dalam seminggu dengan tatap muka 2,5 jam tiap tatap muka.

Kurikulum yang diajarkan meliputi ketrampilan dalam bidang desain dan bentuk-bentuk desain dan aspek penunjang desain ilustrasi dan lain-lain. Adapun kurikulum yang dilaksanakan pada PPDB adalah sebagai berikut :

Desain Mode	Desain Grafis	Desain Interior
Pengantar Desain	Pengantar Desain Grafis	Pengetahuan Interior Desain
Grafis	Elemen Desain	Element Seni
Bidang Bentuk	Grafis	Desain grafis
Warna	Bidang	Bidang
Teksture	Bentuk	Bentuk
Motif	Warna	Ruang
Komposisi	Teksture	Warna
Anatomi	Komposisi	Tekstur
Aspek Desain	Nirmana 2D dan 3D	Teknik Gambar
Prinsip Dasar Desain	Eksplorasi Warna	Perspektif
Ilustrasi	Thypografi	Ergonomi
	Drawing	Anthopometri
	Teknik Gambar	Pengelola Model
	Kons. Estetika	

Tabel II. 5 KURIKULUM PPDB
 Sumber: Sekolah Desain, 1995

2. 5. 6. Kesimpulan Tentang Pendidikan Desain.

Dari studi kasus dari beberapa lembaga pendidikan desain ini dapat disimpulkan bahwa sebuah lembaga pendidikan desain agar bisa berkembang dan memenuhi target dalam bidang pendidikanya yaitu menyediakan tenaga kerja yang siap pakai harus memiliki beberapa fasilitas pelayanan yang sangat diperlukan di dalam pembentukan pribadi seorang desainer, tidak ketinggalan pula sistem informasi yang mawadahi tentang sebuah desain dan perkembangannya baik di dalam maupun di luar

negri. Fasilitas pendukung lainya yang sangat diperlukan adalah ruang-ruang studio kerja lengkap dengan peralatanya sesuai dengan perkembangan teknologi desain saat ini, laboratorium Komputer dan proses desain, adanya ruang pameran (*galery*) sebagai ajang memperkenalkan karya siswa dan memperkenalkan dengan masyarakat.

Peran serta dari pihak swasta dan masyarakat juga sangat mendukung dalam peningkatan mutu sebuah lembaga pendidikan desain terutama dalam penyediaan sarana dan prasarana pendidikan dan pendekatan terhadap dunia kerja, seperti konsep yang diterapkan pemerintah yaitu *link and match*. Sehingga dalam praktek kerjanya dapat diterapkan pula *dual system* yaitu mendekatkan peserta didik dengan dunia kerja tanpa memerlukan latihan kerja lagi pada tempat lain, karena pihak swasta telah masuk dan memberikan latihan langsung. Keuntungan lain yang diperoleh yaitu pihak swasta dapat menilai secara langsung para desainer yang berbakat di bidangnya dan bisa dikembangkan tanpa harus diadakan seleksi dari luar.

2. 6. AKADEMI DESAIN DI YOGYAKARTA

2. 6. 1. Fungsi

Fungsi dari kegiatan akademi ini adalah :

1. Mewadahi kegiatan di bidang desain grafis, fotografi desain dan desain interior secara profesional sesuai dengan perkembangan dan tuntutan jaman .
2. Sebagai media komunikasi antara unsur pendidikan dan peminat desain baik sebagai penyaji maupun sebagai pemakai (konsumen)

2. 6. 2. Status dan Tujuan

Akademi desain ini merupakan lembaga pendidikan formal yang bertujuan mendidik mahasiswanya dalam bidang ketrampilan desain, agar bisa menjadi desainer yang profesional dan mampu mengembangkan bakatnya dalam bidang desain dan menjadikannya sebagai ajang kreatifitas yang bisa mengembangkan hobi sebagai suatu usaha dan lapangan kerja, sehingga diharapkan lulusan dari Akademi Desain di Yogyakarta ini memiliki kemampuan yang cakap, trampil, dan kreatif berkarya dan menguasai teknologi modern dan profesional.

Sasaran dari pendidikan Akademi Desain ini adalah lulusan SMU sederajat yang ingin mengembangkan bakatnya dalam desain khususnya desain grafis, fotografi desain dan desain interior untuk menjadikan dirinya sebagai tenaga kerja yang siap pakai sesuai dengan tuntutan jaman.

2. 6. 3. Program Pendidikan

- a. Program studi yang ditawarkan tiga program studi yaitu program studi desain grafis, program studi desain interior, dan program studi desain fotografi.
- b. Kurikulum yang dilaksanakan berdasarkan kurikulum dari beberapa lembaga pendidikan desain yaitu 75% praktek dan 25% teori dengan ditambah mata kuliah umum .
- c. Lulusan yang diharapkan dapat berkerja sebagai sorang desainer baik desain grafis, fotografi maupun desain interior.
- d. Lama pendidikan yang dilakukan adalah tiga tahun dengan enam semester dan dua semester setiap tahun.

2. 6. 4. Materi Pendidikan

Materi pendidikan yang dilaksanakan adalah pendidikan desain dengan lama tiga tahun yang dibagi dalam beberapa pokok ajaran antar lain :

- a. Mata Kuliah Dsasar Umum (MKDU)
Yaitu mata kuliah yang wajib diikuti oleh semua mahasiswa program studi desain.
- b. Mata Kuliah Dasar Keahlian (MKDK)
Yaitu mata kuliah dasar keahlian yang wajib diikuti oleh satu program studi sesuai dengan bidang keahlian yang diterapkan.
- c. Mata Kuliah Keahlian (MKK)
Yaitu mata kuliah praktek keahlian yang wajib diikuti oleh mahasiswa satu program studi dalam rangka mencoba menerapkan pendidikan sesuai bidang yang diambil agar lebih ahli dan mahir di bidangnya.

2. 6. 5. Jenis Pengajaran

Pengajaran yang dilakukan meliputi beberapa kegiatan yang berhubungan dengan desain yaitu :

a. Teori

Yaitu sistem pengajaran dengan beberapa teori desain dan perkembangannya.

c. Praktek

Yaitu kegiatan praktek desain di bidang program studi masing-masing

d. Penyajian akhir

Berupa tugas akhir bagi mahasiswa dengan praktek mendesain dari merencanakan dan layout akhir.

e. Workshop

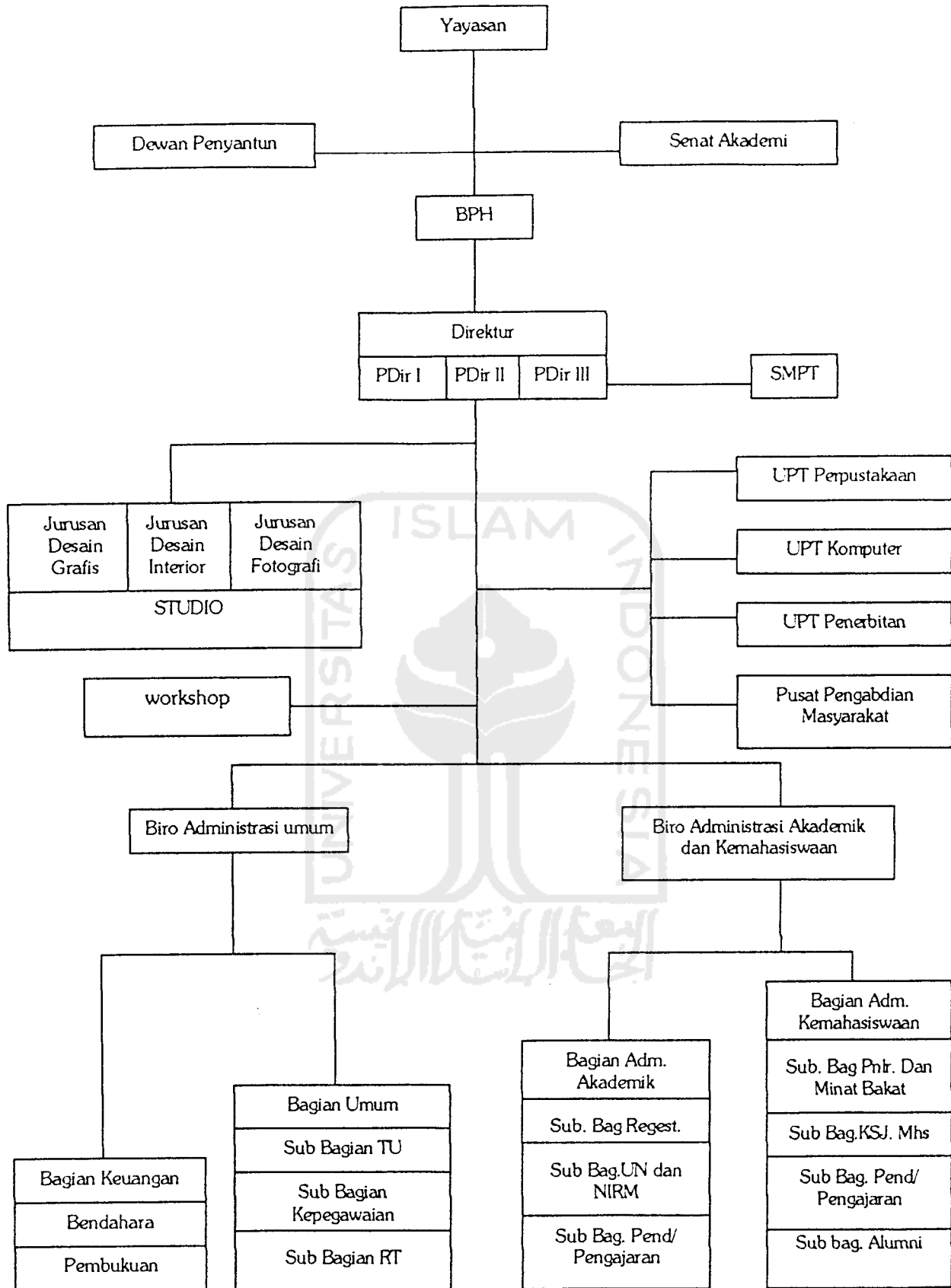
Sistem pengajaran dengan dunia kerjanya.

Dalam peningkatan informasi dan pengembangan dalam desain *workshop* sebagai suatu jalan yang dapat ditempuh untuk mencetak desainer yang bermutu dimana mendekatkan pola pendidikan dengan dunia kerjanya.

Workshop mempunyai makna bengkel kerja yaitu wahana yang digunakan untuk memproduksi barang. Dalam kaitannya dengan desain, *workshop* digunakan sebagai tempat merancang bagi desainer selanjutnya untuk memproduksi karya-karyanya. Macam-macam *workshop* tergantung dominasi bidang kerja, *workshop* yang bergerak dalam bidang grafis maka dinamakan desain grafis, yang bergerak dalam interior dinamakan desain interior.

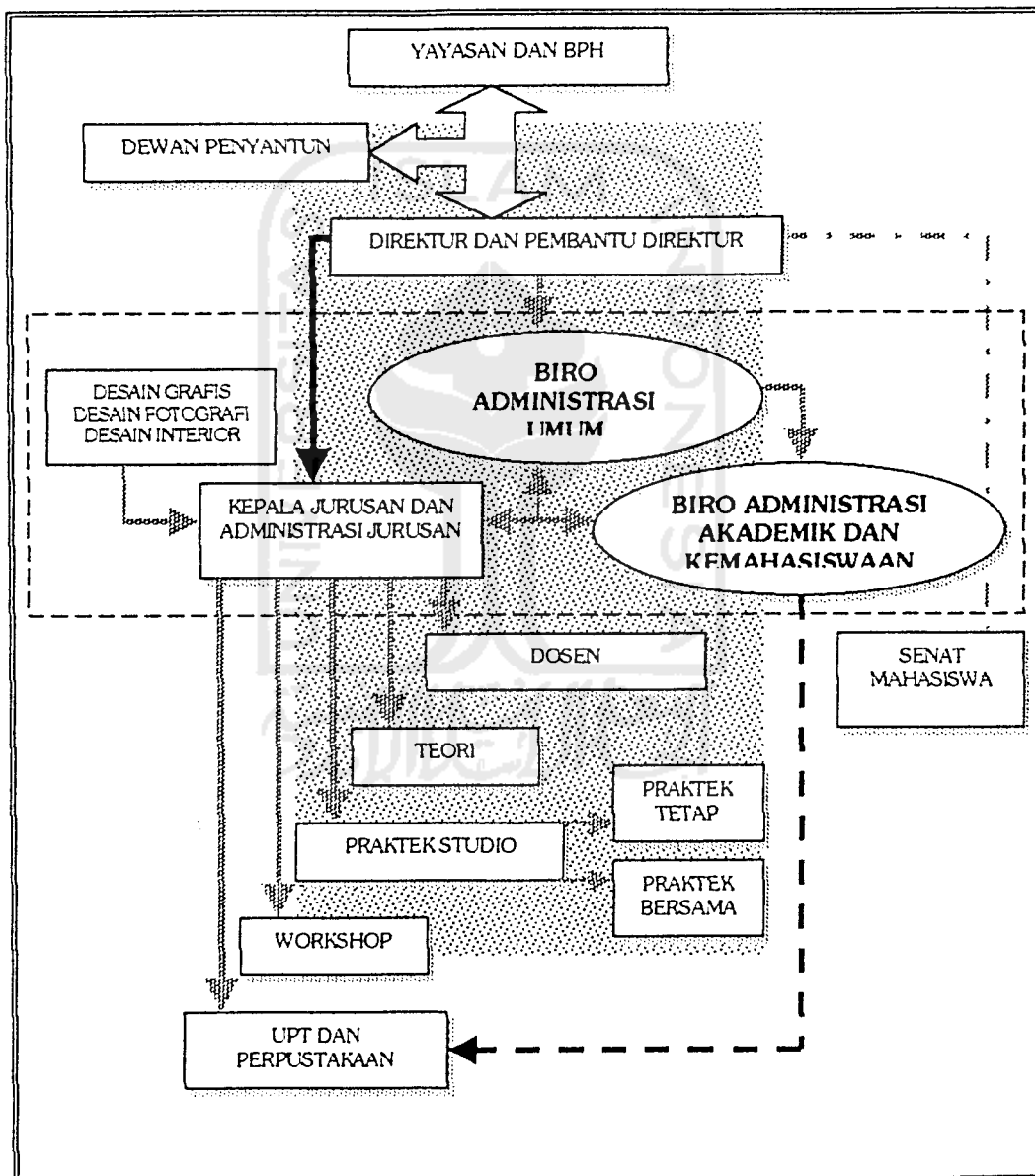
Penggabungan *workshop* dengan dunia pendidikan merupakan wujud program pemerintah yang dikenal dengan *dual system* yang memberi kesempatan peserta didik untuk menerima informasi dan mengembangkan teori yang diterimanya sekaligus praktek dalam dunia kerja.

Untuk mewujudkan hal tersebut, dapat diolah struktur dari lembaga pendidikan desain yang akan direncanakan dengan memadukan sample dari sebuah Akademi dengan Pendidikan desain yang telah ada sebagai berikut:



Gambar II. 12
 Struktur organisasi Keambagaan Akademi Desain
 Sumber : sample dan hasil pemikiran

Struktur organisasi di atas masih merupakan rangkaian kegiatan dari sebuah Akademi Desain yang belum dikelompokkan secara lebih detail kedekatan fungsi dan perannya dengan komponen lain maupun antar komponen kelembagaan. Karena pada dasarnya struktur organisasi merupakan gambaran secara makro tingkat kewenangan dalam menjalankan tugas antara komponen kelembagaan dan hubungannya antar sektor kelembagaan. Untuk memperjelas kedekatan fungsi dan pusat dari kegiatan yang ada maka dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar II. 13
 Kedekatan Pola kegiatan berdasar Struktur Organisasi
 Sumber : hasil pemikiran

2. 7. RENCANA PENGEMBANGAN

Sesuai dengan status dan tujuan ada dua usaha utama yang dijalankan yaitu di bidang pendidikan dan pelayanan jasa desain. Untuk bidang pendidikan dibuat jurusan desain grafis, fotografi dan desain interior. Karena kebutuhan akan desain meningkat seiring dengan perkembangan ekonomi dan daya beli masyarakat. Sedang pelayanan jasa dikhususkan untuk desain grafis , desain interior dan fotografi desain. Pelayanan jasa di sini merupakan *workshop*, desain grafis berupa biro iklan (*creative service group*) dan desain interior berupa biro konsultan interior yang melayani dua kepentingan yaitu konsumen serta para siswa sebagai wahana latihan kerja secara profesional di bidangnya. Sedangkan fotografi yaitu dengan praktek desain fotografi untuk periklanan dan dokumentasi baik in-door maupun out-door.

2. 7. 1. Kajian Ketrampilan dan Kreativitas

Seperti yang dikemukakan sebelumnya bahwa isi sentral dunia pendidikan di Indonesia adalah peningkatan sumber daya manusia khususnya penyediaan tenaga kerja siap pakai. Dalam menciptakan tenaga kerja yang siap kerja hal utama yang harus diperhatikan adalah peningkatan ketrampilan dari peserta didik yang disesuaikan dengan kondisi kerja. Peningkatan di bidang desain tidak akan lepas dari peningkatan kreativitas juga. Sehubungan dengan itu dalam pendidikan desain ini ada dua sasaran pokok yaitu:

1. Peningkatan ketrampilan dan kemampuan anak didik.
2. Pengembangan kreativitas anak didik

2. 7. 1. 1. Kajian Ketrampilan

Ketrampilan adalah keahlian atau kemampuan dalam suatu hal tertentu. Ketrampilan dalam bidang desain berarti kemampuan seseorang untuk mengkomunikasikan atau menuangkan ide-ide kreativitasnya dalam suatu karya. Ketrampilan seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor:

1. Manusia (bakat dan minat),
2. Media (alat dan bahan untuk mengkomunikasikan ide dalam bentuk karya),
3. Kesempatan (banyak-sedikitnya melakukan latihan).

Faktor manusia terutama bakat akan berpengaruh besar dalam pengembangan ketrampilan seseorang. Seseorang yang memiliki bakat desain akan mudah ditingkatkan dan minat akan berpengaruh terhadap keuletan seseorang dalam memperoleh ketrampilan. Walaupun seseorang tidak berbakat tetapi ulet dalam mengejar ketrampilan maka suatu saat akan memiliki ketrampilan yang diharapkan dan hal tersebut sangat ditentukan adanya frekuensi latihannya.

Faktor media sangat memegang peranan penting. Pengenalan terhadap karakteristik media tertentu, seseorang dapat meningkatkan ketrampilannya. Seseorang yang mahir dalam bidang komputer tentu akan mudah meningkatkan ketrampilannya sebagai alat untuk mendesain. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penguasaan media sangat berpengaruh terhadap penggunaan media sebagai alat mengkomunikasikan ide. Dan hal tersebut juga sangat ditentukan oleh adanya kesempatan berlatih.

Faktor kesempatan dalam berlatih merupakan faktor yang penting, seseorang dengan terus menerus dan berkesinambungan dalam berlatih dapat mempercepat meningkatkan ketrampilannya. Dalam pendidikan desain peningkatan ketrampilan dapat dicapai dengan penyampaian program yang lebih mementingkan keahlian dan penyederhanaan kurikulum sehingga memberikan kesempatan waktu yang lebih banyak untuk berlatih, sesuai dengan kebutuhan dunia kerja.

a. Kemampuan Desain Grafis,

Untuk peningkatan kemampuan di bidang desain grafis ini ada beberapa hal yang perlu dilakukan yaitu:

- Memahami wawasan desain grafis serta perkembangannya, baik di Indonesia maupun di luar negeri.
- Menyusun biaya produksi dalam pembuatan karya desain grafis dengan azas-azas ekonomi.
- Kemampuan gambar *lettering*, *perspektif*, *rendering*, dan *visualising*.
- Mampu membuat karya desain grafis dengan berbagai alat dan bahan termasuk kemampuan di bidang komputer, baik dua dimensi maupun tiga dimensi dan alat-alat lainnya seperti *air brush*, cat minyak dan lain-lain. Mampu cetak mencetak

yang meliputi mencetak kertas, *half tones* dan *dua tones*, *colour proofing* dan lain-lain.

- Mampu membuat desain publikasi seperti iklan, brosur, katalog, poster, dan lain-lain.

b. Kemampuan Desain Interior,

Untuk peningkatan dalam bidang desain interior ada beberapa yang perlu dilakukan yaitu:

- Memahami desain interior serta perkembangannya di Indonesia maupun di luar negeri,
- Menyusun biaya produksi dalam pembuatan karya desain interior dengan azas-azas ekonomi.
- Kemampuan gambar seperti gambar teknik, presentasi gambar dengan berbagai media komputer maupun media tangan.
- Mengenal warna dengan baik, meliputi komposisi dan pemilihan warna yang sesuai,
- Mampu membuat dengan pemilihan warna dan bahan yang ada di dalam negeri dengan prinsip tampil produktif dan kreatif,
- Kemampuan mendesain pertamanan, meubel, dan membuat model



Gambar II. 14

Contoh karya yang menunjukkan kemampuan dalam mendesain dan mewarna (rendering) Desain Interior
Sumber :YDS dan LPK Visi Desain Yk.

Dari beberapa kajian di atas maka kurikulum yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut

Kurikulum Program Studi Desain Grafis								
No	Mata Kuliah	Semester						Jmh SKS
		I	II	III	IV	V	VI	
A Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU)								
1.	Pendidikan Agama	2						2/T
2.	Pancasila		2					2/T
3.	Kewiraan			2				2/T
B Mata Kuliah Dasar Keahlian (MKDK)								
1.	Bahasa Inggris I	2						2/T
2.	Bahasa Inggris II		2					2/T
3.	Bahasa Indonesia	2						2/T
4.	Nirmana 2D	3						3/P
5.	Nirmana 3D		3					3/P
6.	Metodologi Desain			2				2/T
7.	Menggambar Desain I	3						3/P
8.	Menggambar Desain II		3					3/P
9.	Estetika			2				2/P
10.	Tinjauan Desain			2				2/T
11.	Sejarah Seni Rupa Indonesia	2						2/T
12.	Sejarah Seni Rupa Barat		2					2/T
13.	Komputer Dasar		2					2/P
14.	Manajemen Periklanan					2		2/T
15.	Teknik Presentasi				2			2/P
C. Mata Kuliah Keahlian								
1.	Desain Grafis I		4					4/P
2.	Desain Grafis II			4				4/P
3.	Desain Grafis III				6			6/P
4.	Desain Grafis IV					6		6/P
5.	Fotografi Dasar				3			3/P
6.	Fotografi Desain					3		3/P
7.	Komputer Grafis I			3				3/P
8.	Komputer Grafis II				3			3/P
9.	Komputer Grafis III					3		3/P
10.	Ilustrasi Desain I			3				3/P
11.	Ilustrasi Desain II				3			3/P
12.	Metode Reproduksi Grafika I			3				3/P
13.	Metode Reproduksi Grafika II				3			3/P
14.	Perencanaan Media Periklanan				2			2/P
15.	Proses Komunikasi	2						2/T
16.	Tipografi	2						2/P
17.	Penulisan Teks		2					2/P
18.	Psikologi Persepsi		2					2/P
20.	Bahasa Gambar	3						3/P
21.	Kerja Profesi						4	4/P
22.	Penyajian Akhir						6	6/P
Jumlah SKS		21	22	21	22	14	10	110
Jumlah Matakuliah Teori		5	5	3	1	0	0	14
Jumlah Matakuliah Praktek		4	4	5	6	4	2	25
Total Matakuliah		9	9	8	7	4	2	39

Tabel II. 6 KURIKULUM PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

Sumber : Analisis dan tinjauan kurikulum LPK Visi, ISI, MSD

Kurikulum Program Desain Interior								
No	Mata Kuliah	Semester						Jmh SKS
		I	II	III	IV	V	VI	
A Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU)								
1.	Pendidikan Agama	2						2/T
2.	Pancasila		2					2/T
3.	Kewiraan			2				2/T
4.	Ilmu Alamiyah Dasar	2						2/T
5.	Ilmu Sosial Dasar	2						2/T
B Mata Kuliah Dasar Keahlian (MKDK)								
1.	Bahasa Indonesia	2						2/T
2.	Bahasa Inggris I	2						2/T
3.	Bahasa Inggris II		2					2/T
4.	Estetika			2				2/P
5.	Sejarah Seni Rupa Indonesia			2				2/T
6.	Sejarah Seni Rupa Barat				2			2/T
7.	Metodologi Desain				2			2/T
8.	Computer Aided Design (CAD) I				3			3/P
9.	Computer Aided Design (CAD) II					3		3/P
10.	Teknik Presentasi					2		2/P
11.	Nirmana I	3						3/P
12.	Nirmana II		3					3/P
13.	Menggambar I	3						3/P
14.	Menggambar II		3					3/P
15.	Gambar Teknik I	3						3/P
16.	Gambar Teknik II		3					3/P
17.	Tinjauan Desain I				2			2/T
18.	Tinjauan Desain II					2		2/T
19.	Fisika Bangunan			2				2/T
20.	Ergonomi			2				2/P
21.	Komputer Dasar			2				2/P
22.	Sejarah Arsitektur Interior			2				2/T
23.	Tata Laksana					2		2/P
C. Mata Kuliah Keahlian								
1.	Desain Interior I		4					4/P
2.	Desain Interior II			4				4/P
3.	Desain Interior III				6			6/P
4.	Desain Interior IV					6		6/P
5.	Manajemen				2			2/T
6.	Desain Mebel I		3					3/P
7.	Desain Mebel II			3				3/P
8.	Desain Mebel III				3			3/P
9.	Desain Mebel IV					3		3/P
10.	Teknik Bangunan				2			2/T
11.	Konstruksi Bangunan	2						2/P
12.	Ilmu Pengetahuan Bahan I	2						2/P
13.	Ilmu Pengetahuan Bahan II		2					2/P
14.	Kerja Profesi						4	4/P
15.	Penyajian Akhir						6	6/P
Jumlah SKS		23	22	21	22	18	10	116
Jumlah Matakuliah Teori		5	2	4	5	2	0	18
Jumlah Matakuliah Praktek		5	6	5	3	4	2	25
Total Matakuliah		10	8	9	8	6	2	43

Tabel II..7 KURIKULUM PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR

Sumber : Analisis dan tinjauan kurikulum LPK Visi, ISI, MSD

c. Kemampuan Desain Fotografi.

Untuk peningkatan dalam bidang desain fotografi ada beberapa yang perlu dilakukan yaitu:

- Memahami wawasan fotografi desain dan perkembangannya baik di dalam negeri maupun luar negeri,
- Menyusun biaya produksi dalam pembuatan karya desain fotografi,
- Kemampuan menghasilkan foto seni dan foto komersial yang artistik dan sempurna baik di dalam maupun di luar studio,
- Mampu membuat karya fotografi desain dan diolah dengan komputer sesuai dengan perkembangan teknologi fotografi digital,
- Kemampuan dalam mencetak foto warna maupun hitam-putih,
- Kemampuan dalam pembuatan foto slide dan foto jurnalistik.

Dari beberapa hal tersebut dapat ditarik implikasi ruang kelas dan ruang praktek harus berbeda dengan ruang kelas pada umumnya. Ruang ruang tersebut harus mampu mengakomodasi kegiatan praktek desain yang menuntut spesifik ruang, kemampuan sikap pelaku kegiatan dan perilaku peralatan, disamping itu keakraban, kekeluargaan dan kebersamaan antara pelaku kegiatan pendidikan dalam melakukan kegiatan belajar mengajar diharapkan terjalin harmonis baik antara pengajar dengan mahasiswa maupun antara mahasiswa sendiri. Suasana ini dalam misi pendidikan akan memungkinkan transformasi ilmu dan informasi dengan baik.



Gambar II. 15
Kemampuan dalam bidang desain fotografi
Sumber :YDS dan LPK Visi Desain Yk.



Kurikulum yang dilaksanakan pada desain fotografi ini adalah sebagai berikut;

Kurikulum Program Studi Desain Fotografi								
No	Mata Kuliah	Semester						Jmlh SKS
		I	II	III	IV	V	VI	
A Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU)								
1.	Pendidikan Agama	2						2/T
2.	Pancasila		2					2/T
3.	Kewiraan			2				2/T
B Mata Kuliah Dasar Keahlian (MKDK)								
1.	Bahasa Indonesia				2			2/T
2.	Bahasa Inggris I	2						2/T
3.	Bahasa Inggris II		2					2/T
4.	Estetika	2						2/P
5.	Sejarah Seni Rupa				2			2/T
6.	Teknik Presentasi				2			2/P
7.	Tinjauan Desain I				2			2/T
8.	Tinjauan Desain II					2		2/T
9.	Sejarah Fotografi	2						2/T
10.	Manajemen					2		2/T
11.	Nirmana	3						3/P
12.	Teori Komunikasi	2						2/T
14.	Pengetahuan Periklanan			2				2/T
C. Mata Kuliah Keahlian								
1.	Desain Fotografi I	4						4/P
2.	Desain Fotografi II		4					4/P
3.	Desain Fotografi III			4				4/P
4.	Desain Fotografi IV				4			4/P
5.	Desain Fotografi V					4		4/P
6.	Desain Fotografi VI						4	4/P
7.	Kamar Gelap I	2						2/P
8.	Kamar Gelap II		2					2/P
9.	Kamar Gelap III			2				2/P
10.	Kamar Gelap IV				2			2/P
11.	Fotografi Studio I		2					2/P
12.	Fotografi Studio II			2				2/P
13.	Fotografi Model			3				3/P
14.	Foto Stock					3		3/P
15.	Fotografi Jurnalistik		3					3/P
16.	Fotografi Ilustrasi I				2			2/P
17.	Fotografi Ilustrasi II					2		2/P
18.	Komposisi Fotografi I	2						2/P
19.	Komposisi Fotografi II		2					2/P
20.	Program Slide					3		3/P
21.	Komputer Grafis Dasar		2					2/P
22.	Komputer Grafis Aplikasi			3				3/P
23.	Efek Khusus					3		3/P
24.	Fotografi Fashion				3			3/P
25.	Kerja Profesi						4	4/P
26.	Penyajian Akhir						6	6/P
	Jumlah SKS	21	19	18	9	19	14	110
	Jumlah Matakuliah Teori	4	2	2	3	2	0	13
	Jumlah Matakuliah Praktek	5	6	5	5	5	3	29
	Total Matakuliah	9	8	7	8	7	3	42

Tabel II..8 KURIKULUM PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

Sumber : Analisis dan tinjauan kurikulum LPK Visi,ISI,MSD

2. 7. 1. 2. Kajian Kreativitas

Kreativitas pada hakekatnya adalah kemampuan menampakan sesuatu yang baru. Kreatifitas dalam desain yaitu pemecahan masalah yang belum pernah dilakukan orang sebelumnya dalam desain. Orang dalam desain yaitu seseorang yang mampu menciptakan sesuatu yang baru meskipun belum pernah terpikirkan sebelumnya atau cara yang baru unntuk menyelesaikan permasalahan walaupun produk yang dihasilkan bukan barang yang baru sama sekali. Beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas yaitu:

1. Manusia sebagai perancang atau pencipta,
2. Cara olah yaitu cara berfikir kekayaan metode penggunaan alat bantu dan lain-lain,
3. Masukan yaitu berupa data, informasi, memori, *background of knowlegde*.
4. Lingkungan fisik dan non-fisik, tekanan waktu dan sebagainya.

Pengembangan kreativitas sangat dipengaruhi oleh cara olah dalam metode pengajarannya. Tugas dalam kreativitas desain yang diberikan haruslah memiliki kekomplekan tertentu yang diikuti kreativitas untuk menyelesaikannya. Metode yang dapat dilakukan antara lain:

1. Proyek individu (*individual creative effort*),
Tugas diberikan untuk dilakukan perorangan dengan arahan seorang pengajar. Peserta didik bertanggung jawab atas proyeknya sendiri. Seluruh ide dan rancangan orisinil dari pikirannya. Proses pengerjaan tugas sketsa, model sendiri.
2. Proyek kelompok (*group effort*)
Proyek ini dilakukan dengan alasan masalah yang di pecahkan memiliki lingkup masalah dengan kesulitan yang tinggi. Yang memiliki efisisensi tinggi jika dikerjakan secara berkelompok.

Kritik juga dapat digunakan sebagai faktor dalam lingkup kreatif.¹⁹⁾ Kritik yang diberikan bersamaan dengan proses belajars sambil bekerja akan memberikan manfaat yang lebih, di mana pada tahap evaluasi akhir diadakan *vinal review* atau *design jury*

¹⁹⁾ Smith, Keneth W, "*Principle of Desaign In Architecture*", Intermedia Bandung 1991

yaitu pada saat peserta didik diberi kesempatan mempresentasikan karyanya secara lisan dan para kritikus atau pakar memberikan komentarnya.

Dari beberapa hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa suasana kampus sangat diperlukan. Kampus yang memiliki sifat *Conditioning*, memiliki nilai lebih di mana penyampaian info-info proses pengerjaan tugas dan latihan merupakan interaksi antar mahasiswa dan pengajar yang bersifat informal dapat mendukung penyiapan lulusan yang siap pakai. Pola-pola tersebut dapat diterjemahkan dalam suatu tatanan fisik yang informal yaitu akrab, bebas, hangat yang dicapai dengan pemilihan bahan bangunan, tata ruang, penampilan bangunan.

Dari tinjauan kegiatan dan kurikulum yang disertai dengan kreativitas tersebut nantinya akan ditentukan jumlah matakuliah dan jumlah ruang berdasarkan ratio prediksi perkembangan mahasiswa. Dari hal tersebut nantinya akan disimpulkan dari 25% mata kuliah teori dan 75% mata kuliah praktek yang ada pada kurikulum dapat diwadahi menurut jumlah periode perkuliahan setiap harinya²⁰⁾, sehingga dapat disimpulkan hubungan ruang, besaran ruang dari jumlah mahasiswa yang diwadahi.

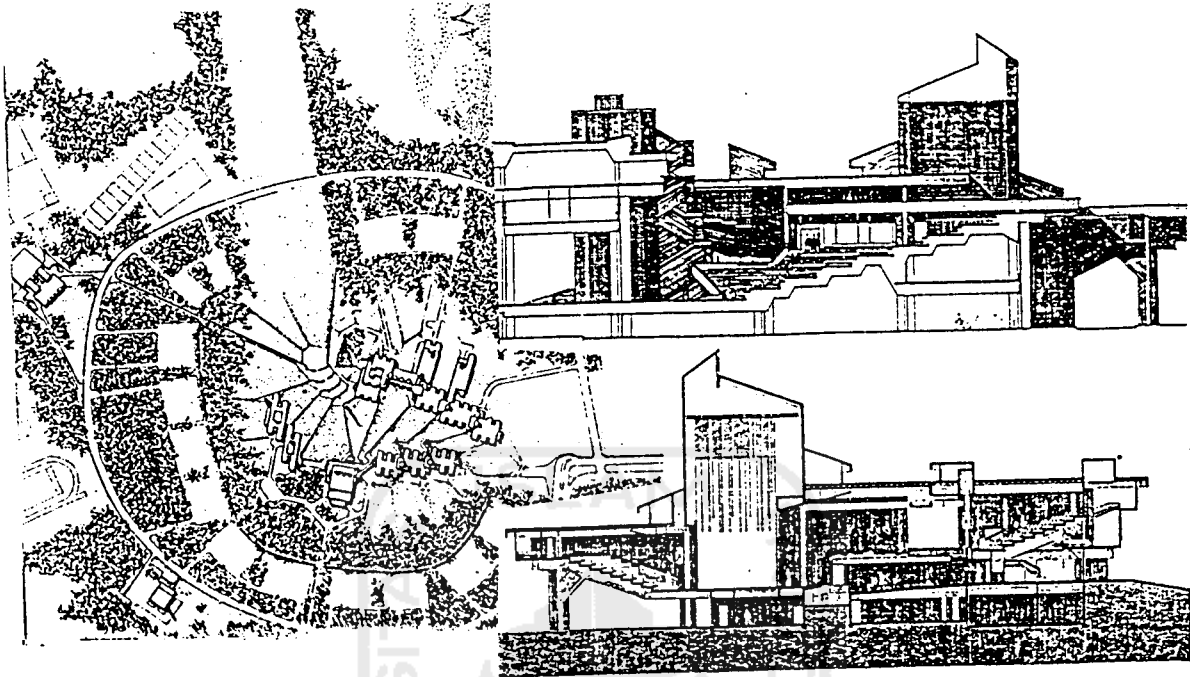
2. 8. STUDI BANGUNAN KAMPUS

2. 8 1. Studi Komparasi Dengan Beberapa Bangunan Kampus.

1. *Shoutheastern Massachusetts Tecnological Institute*

sumber :Schemertz, Mildred F, AIA” *Campus Planing and Design*”, MC graw Hill, Inc. 1972

Bangunan ini berdekatan dengan Piazza San Marco, arsitek Paul Rudolf yang berbentuk tower pada bangunan ini terdiri dari beberapa split level, dimana pada bangunan menggunakan bidang miring pada ruang kuliah teori. Dan ruang laboratorium terletak pada bagian atas dengan penggunaan fleksibilitas yang tinggi. Pada bagian bawah bangunan menggunakan tiang-tiang pancang yang digunakan sebagai area parkir kendaraan dan bangunan administrasi. Pada sisi samping bangunan ditempatkan tangga-tangga menuju ke tiap lantai bangunan dan hal tersebut dimungkinkan untuk menghemat serta mengoptimalkan bangunan.



Gambar II. 16

Southeastern Massachusetts Technological Institute

sumber :Schemertz, Mildred F. AIA " Campus Planning and Design". MC Graw Hill Inc. 1972

Penampilan bangunan menunjukkan ekspresi guna menampilkan wajah bangunan sebagai lembaga pendidikan dengan menggunakan :

- teknologi tinggi pada bahan dan struktur sehingga berkesan modern.
- Bangunan tampak ramah dengan menggunakan bahan transparan pada sisi luar bangunan.
- Menggunakan kesan tinggi rendah untuk menampakkan ekspresi bangunan
- Memasang simbol-simbol secara ekspose untuk membuat bangunan lebih semarak.

Untuk mewadahi kegiatan pada bangunan yang memerlukan ruangan yang lebih luas seperti seminar, pameran dan pertemuan-pertemuan diselesaikan dengan menggunakan upaya-upaya fleksibilitas ruang dengan penggunaan struktur bentang lebar sehingga tak mengganggu kegiatan yang ada di dalamnya.

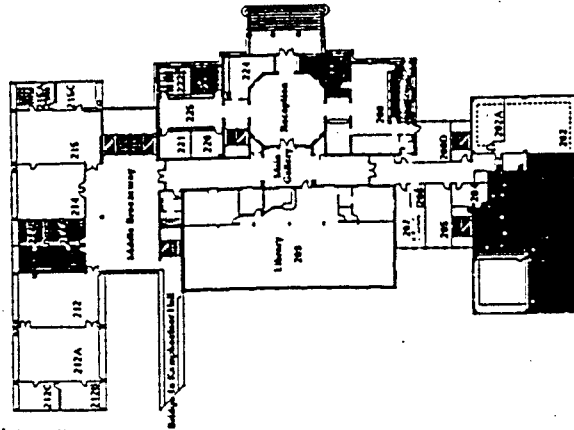
- Sirkulasi pengunjung jelas dan tanpa hambatan.

²⁰⁾ Ibid BAB III



2. Nort Carolina State University

Sumber NCSU scoll of design http://www2.Ncsu.edu/ncsu/design/fac_serv/index.html. 1998



Gambar II. 17

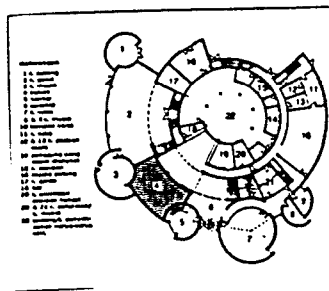
Nort Carolina State University

Sumber NCSU scoll of design http://www2.Ncsu.edu/ncsu/design/fac_serv/index.html. 1998

Bangunan yang terletak di utara carolina ini juga menggunakan split level dimana pada bagian bawah digunakan sebagai area kegiatan umum seperti parkir dan kegiatan umum seperti pertemuan-pertemuan sedangkan pada lantai keduanya sebagai pintu masuk utama yang pada bagian depan yang diterima reseptionis , pada bagian tengah sebagai selasar yang digunakan sebagai main galery dan langsung menuju perpustakaan sedang pada sisi kiri dan kanan sebagai ruang kuliah dan ruang praktek kerja desain. Pencapaian yang mudah juga dapat dilihat pada tangga yang kebar di samping ruang-ruang kuliah. Bentuk dasar persegi yang dikembangkan pada denah ternyata bisa membuat sirkulasi menjadi lebih terarah.

3. Gedung Pusat Seni Gardner, Universitas Sussex, Inggris

Sumber : Ernest Neufert "Data Arsitek" Erlangga 1994



Gambar II. 18

Gedung Pusat Seni Gardner, Universitas Sussex, Inggris

Sumber : Ernest Neufert "Data Arsitek" Erlangga 1994

Bangunan karya John S. Bonington Partnership ini menggunakan bentuk denah lingkaran dimana gudang dijadikan pusat masa bangunan yang berfungsi sebagai tempat menyimpan karya seni. Bengkel kerja dan galeri dijadikan tempat berkreativitas terletak pada tepi bangunan .

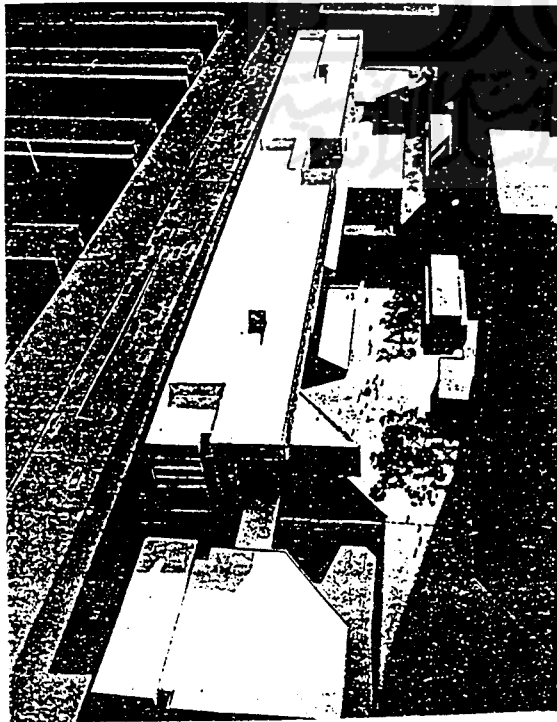
Laporan Tugas Akhir
Suharyono 94 340 125

Penggunaan lantai yang berputar menunjukkan sirkulasi yang pasti dari bangunan yang informatik. Kesan fleksibilitas ditunjukkan oleh bentuk melingkar sehingga pada penempatan meja kerja pada bengkel kerja bisa lebih hemat dengan mengikuti dinding yang melingkar.

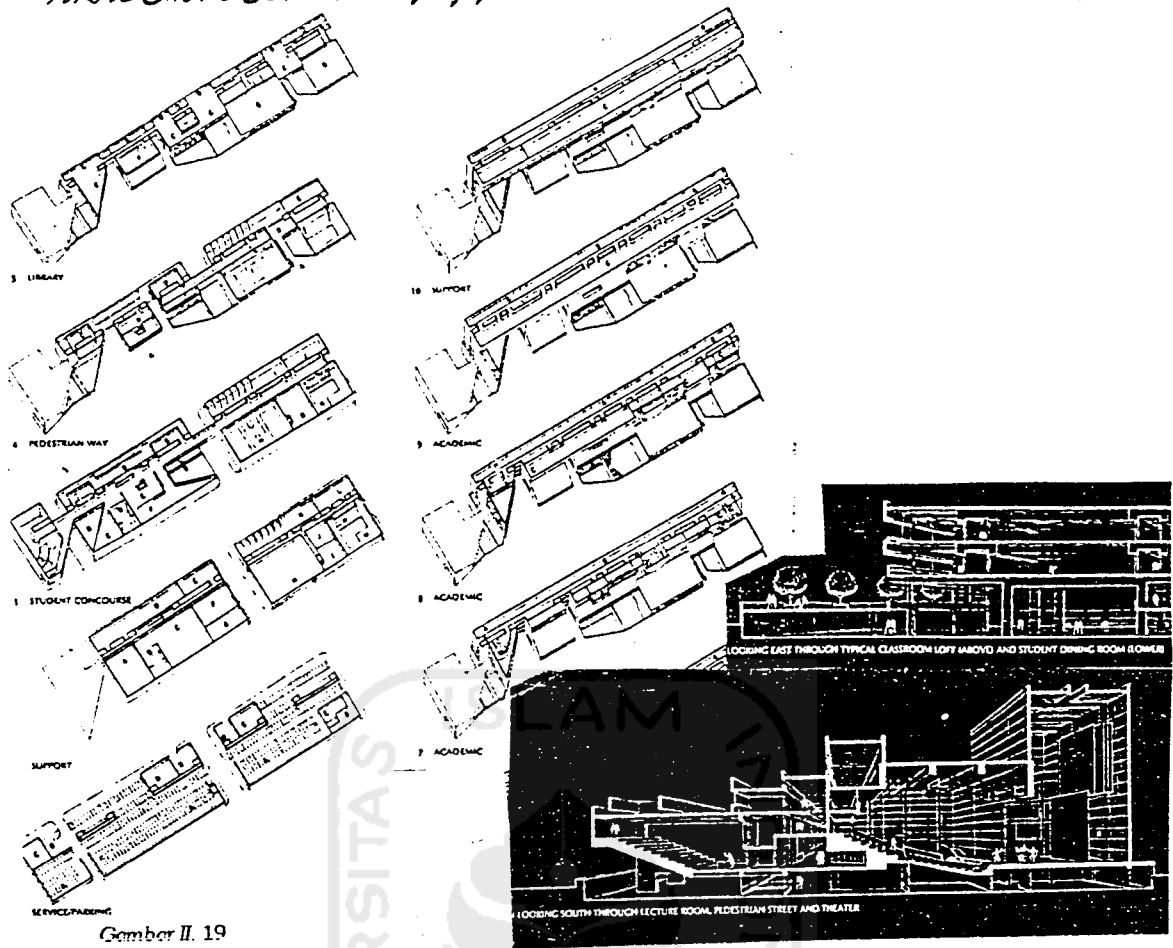
4. *Mt. Sylvania Campus Portland Community College and Scholl Education.*

sumber :Schemertz, Mildred F, AIA” Campus Planing and Design”, MC graw Hill, Inc. 1972

Bangunan karya *Wolff, Zimmer, Gonsul, Frassca, Ritler* ini menggunakan 10 lantai untuk sebagai pendidikan. Pada lantai semi basment digunakan sebagai tempat parkir dan area service. Pada lantai kedua digunakan sebagi area kerja pendidikan, level ke empat sebagai pedestrian, pada lantai ke lima sebagai perpustakaan . lantai enam sampai sembilan digunakan sebagai kegiatan akademik perkuliahan, lantai sepuluh sebagai tempat pelayanan seperti kantor administrasi mechanical dan kantor staff pengajar. Bangunan ini menggunakan pola linier dengan sirkulasi datar dan naik menggunakan tangga dan lift. Keakrapan diantara warga kampus ditunjukkan dengan adanya pedestrian dan tempat baca bersama serta fasilitas 24 jam di lantai ke lima. Bentuk masa bangunan yang utuh digabung dengan tatanan masa segitiga serta bentuk pengulangan, terlihat pada tampilan bangunan.



- 1 A. Parking
B. Swimming
C. Storage
D. Mechanical
E. Landscaping
- 2 A. Auditorium
B. Lobby
C. Administrative offices
D. Dining
E. Cafeteria
F. Data processing center
G. Mechanical
H. Building services
I. Women's locker room
J. Men's locker room
K. Outdoor PE Courts
L. PE multipurpose gym
M. Administrative pool
- 3 A. Auditorium
B. Lecture hall
C. Lecture hall
D. Lecture hall
E. Lecture hall
F. Dining
G. Dining
H. PE courts
I. PE courts
J. Mechanical
- 4 A. Administrative offices
B. Lobby
C. Dining
D. Lecture hall
- 5 A. Classroom
B. Study
C. Teaching study
D. Workshop/studio
E. Junior Center
F. Library
G. Activity deck
- 6 A. Classroom
B. Faculty office
C. Study/study
D. Lecture hall
- 7 A. Classroom
B. Faculty office
C. Lecture hall
- 8 A. Classroom
B. Faculty office
C. Lab
- 9 A. Classroom
B. Faculty office
C. Lab
- 10 A. Administrative offices
B. Faculty office
C. Mechanical



Gambar II. 19

Mt. Sylvania Campus Portland Community College and Scholl Education.

sumber :Schemertz Mikrod E. AIA " Campus Planning and Design" MC. raw Hill Inc. 1972.

2. 8 2. Kesimpulan Telaah Bangunan

Dari perbandingan bangunan kampus tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa bangunan kampus harus memiliki fleksibilitas yang tinggi untuk menghemat pewardahan ruang dan upaya penyusunan dengan struktur berbentang lebar dan fasilitas yang memadai baik itu kegiatan akademik , pelayanan, maupun pendukung lainnya yang dapat meningkatkan kreativitas anak didiknya. Khusus untuk pendidikan desain harus memiliki kesan yang dinamis dan kreatif sesuai dengan kegiatan desain.

Kesimpulan yang lain yang dapat diambil yakni:

- a. Fasilitas pendidikan dalam kapus dalam pengoperasiannya harus menggunakan modul yang optimal tentang jumlah ruang dan jam pemakaiannya untuk mendapatkan nilai lebih .

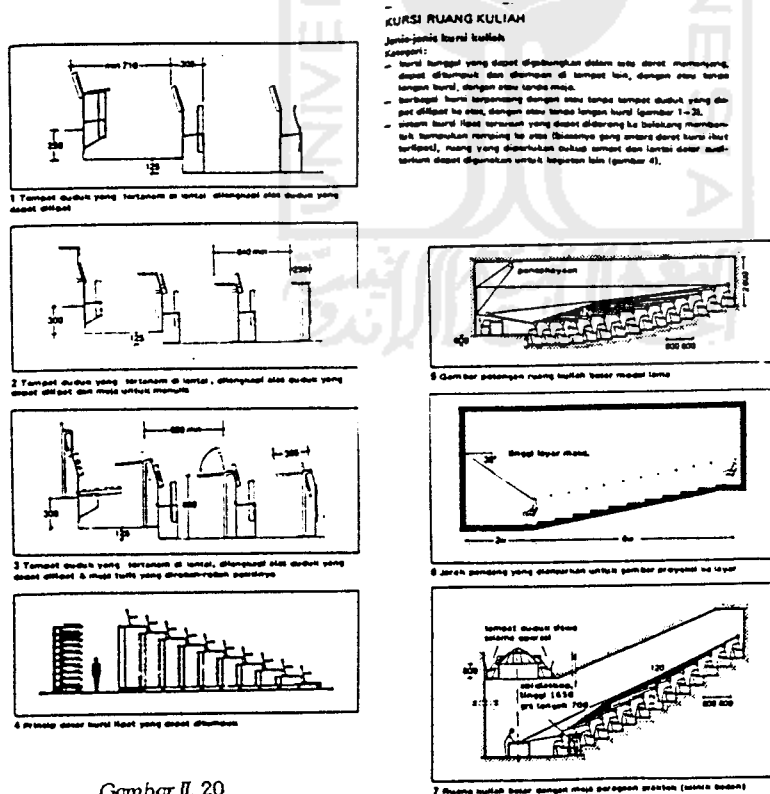
- b. Fasilitas pendidikan cenderung terletak di daerah yang memiliki konsentrasi tinggi yaitu di luar posat kota, lebih utama lagi di daerah kawasan pendidikan sejenis untuk mendukung kinerja kegiatan di dalamnya.
- c. Ruang – ruang perlu direncanakan secara cermat sesuai dengan penataan modul dan tuntutan kegiatan pendidikan .
- d. Kampus juga bisa mewardahi kegiatn yang lain misalnya praktek sesuai bidang ajaran dan pelengkap seperti halnya laboratorium yang bisa mendukung kegiatan pendidikan hal lain misalnya adanya ruang-ruang besar untuk kegiatan ekspso dan pertemuan-pertemuan.

2. 8 3. Fasilitas Kampus

Sumber : Ernest Neufert "Data Arsitek" Erlangga 1994 dan Time Server Standart (lampiran 12)

a. Untuk kegiatan kuliah teori

Untuk kegiatan kuliah teori kategori yang bisa dipergunakan untuk bangun dan penempatanya adalah sebagai berikut :



Gambar II. 20
 Fasilitas Kampus

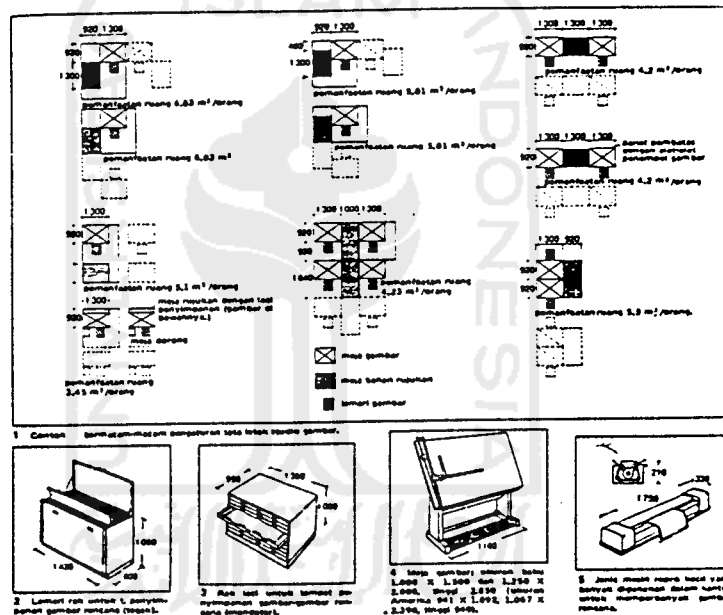
Sumber : Ernest Neufert "Data Arsitek" Erlangga 1994 dan Time Server Standart (lampiran 12)

Laporan Tugas Akhir
 Suharyono 94 340 125

b. Untuk Kegiatan Praktek (gambar)

Untuk kegiatan studio gambar ini perlu diperhatikan beberapa aspek sebagai berikut.

- kebutuhan ruang disesuaikan dengan jenis gambar dan pekerjaan sampingan lain (kalau ada) yang harus dilaksanakan. (lihat lampiran 9 dan 10)
- pengaturan tata letak studio sangat dipengaruhi oleh jenis pekerjaan yang dilaksanakan dan sistem pengawasan yang dianut.
- Yang terpenting adalah pencahayaan yang baik, baik buatan maupun alami, jendela sebaiknya menghadap ke arah utara hingga timur bila hal ini tidak dimungkinkan dilaksanakan maka lengkapi jendela dengan tirai untuk mewngalangi sinar matahari..



Gambar II. 21

Fasilitas Kampus (studio gambar)

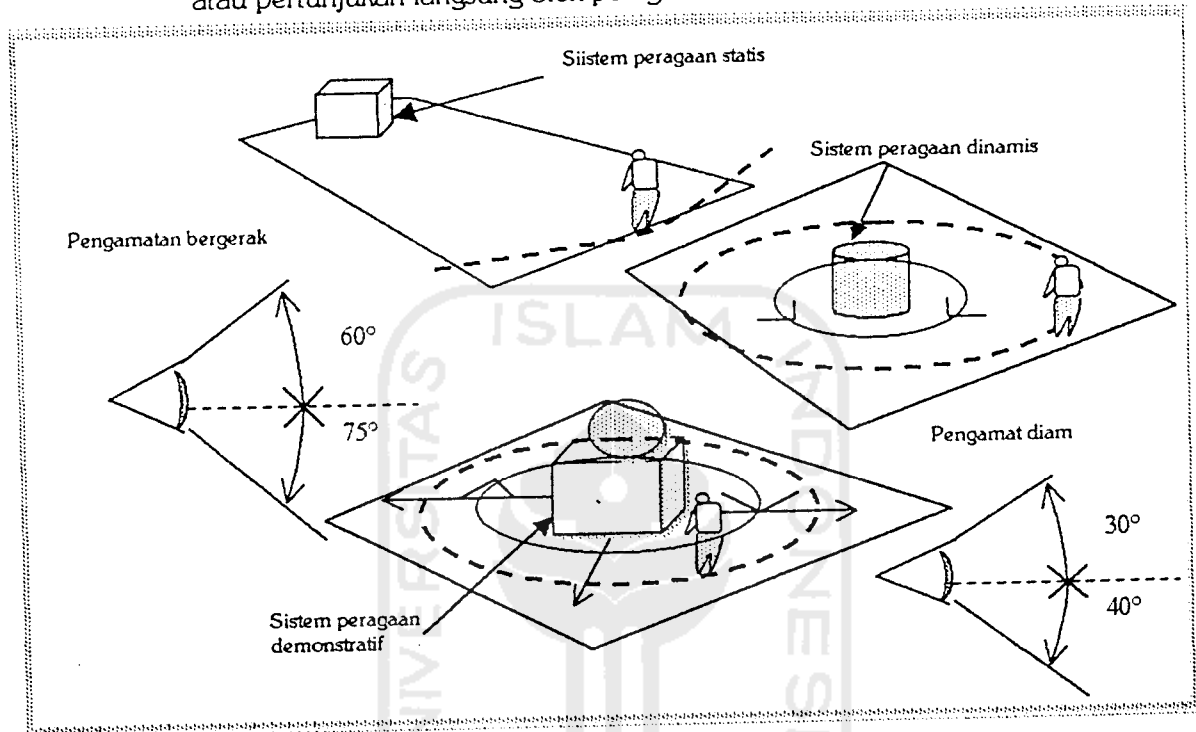
Sumber : Ernest Neufert "Data Arsitek" Erlangga 1994 dan Time Server Standart

b. Untuk kegiatan gallery (pamer)

Unsur-unsur yang mendukung tata letak peragaan pameran sebagai kegiatan utama di dalam bangunan gedung adalah: ²¹⁾

²¹⁾ Cahya WDD, Gedung Pameran Perdagangan, 1996

- Sistem statis : benda peraga diberi keterangan secara tertulis dengan perletakan bisa di lantai, dinding, meja gantung atau panil.
- Sistem dinamis : benda dapat bergerak secara aktif
- Sistem demonstratif : peragaan benda yang dipamerkan dengan demonstrasi atau pertunjukan langsung oleh petugas secara berkala.



Gambar II. 22

Sudut Pandang Mata Terhadap Objek Pameran Statis

Sumber Julius P Martin Z, *Human Dimension and Interior Space*, 1979

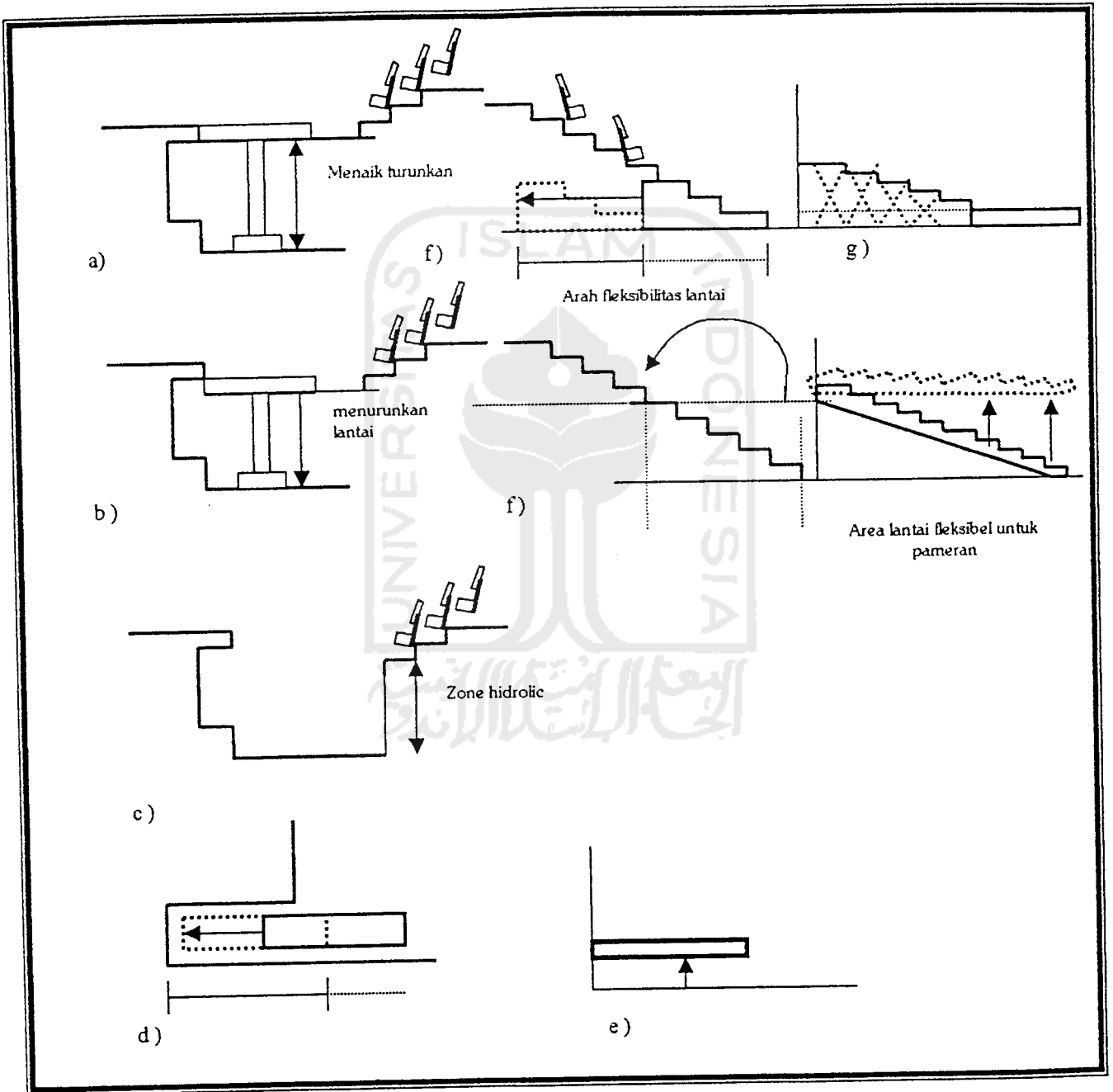
2. 8 4. Fleksibilitas Ruang (ibid 3.2.2.)

1. perubahan besaran ruang

- memisahkan ruang dengan ruangan lain dengan partisi vertikal
- membagi ruangan menjadi dua lantai
- dengan perubahan bentuk ruang yaitu:
 - ekspansibilitas (perluasan ruang)
 - konverbilitas (perubahan bentuk dan ukuran ruang)
 - versabilitas (ruang yang mampu menampung beberapa kegiatan di dalamnya)

2. perubahan seting

- dengan hidrolis untuk menaik turunkan ketinggian lantai (a)
- setting dibentuk dengan weeled rosta (b), cut and fill (c), dengan engsel (d), dengan plat form (e), panggung hidrolis (f), lantai yang dapat digerakan (g)



Gambar II. 23

Aneka mperubahan seting

Sumber :Lawson Fred, Convergence Convention and Exhibition Facilities, London, 1981

Laporan Tugas Akhir
Siburyono 94 340 125