

## **BAB 2**

### **TINJAUAN DISAIN**

### **DAN LEMBAGA PENDIDIKAN DISAIN**

#### **2.1. Tinjauan Disain**

##### **2.1.1. Pengertian Disain**

Disain berasal dari kata design ( de-sign ), 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. Menciptakan disain-disain .<sup>8</sup>

Menurut Lawson 1980, disain merupakan suatu pekerjaan kreatif. Mendisain adalah menciptakan, yang berarti melakukan suatu proses pembentukan hingga terbentuknya sebuah karya seni yang dapat dinikmati manusia. Jadi, disain adalah seni merancang, membentuk atau menciptakan yang bersifat kreatif.

##### **2.1.2. Perkembangan Disain**

Pada awalnya disain tidak begitu diperhitungkan dalam kehidupan. Hadirnya disain adalah karena situasi tertentu, adanya kebutuhan atau manfaat darinya,<sup>9</sup> pertimbangan fungsional benda lebih diutamakan dalam penciptaannya. Jadi kehadiran seni disain dalam kehidupan manusia tidak diadakan dengan sendirinya.

Dalam sejarah, perkembangan seni selalu dilandasi oleh perkembangan kebudayaan,<sup>10</sup> maka sosial budaya masyarakat atau masa atau jaman sangat menentukan dan mempengaruhi

8. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Poerwadarminta.

9. Agus Sachari, 1987, Seni – Disain – Teknologi, Penerbit Nova.

10. Agus Sachari, 1986, Paradigma Disain Indonesia, KSP – Jurusan Disain ITB.

perkembangan disain yang dilakukan demi meningkatkan nilai kehidupan. Ini tidak terlepas juga diikuti oleh perkembangan dunia ilmu, teknologi dan industri yang mempunyai keterkaitan dengan kegiatan manusia, kebutuhan dan perkembangan teknologi. Di kehidupan sehari-hari masa kini, manusia tidak lepas dari pemanfaatan seni disain yaitu berupa karya seni baik disain gambar atau grafis ( iklan, benda elektronik, interior ruang ) dan disain peralatan ( teko, mebel, lampu ). Selain sebagai karya seni, disain adalah salah satu cara disainer berkomunikasi dengan pencinta seni ( masyarakat ).

Seni disain kemudian disebut sebagai seni terapan ( applied art ) atau seni guna. Peranan dari seni terapan makin menonjol dalam permasalahan media dan tehnik yang menjadi tanggung jawab dari para perancang atau pendisain ( designer ).<sup>11</sup> Dalam disain beberapa hal pokok yang kemudian menjadi acuan dalam penyusunan program studi pada pendidikan disain, memiliki pengertian sebagai berikut ;<sup>12</sup>

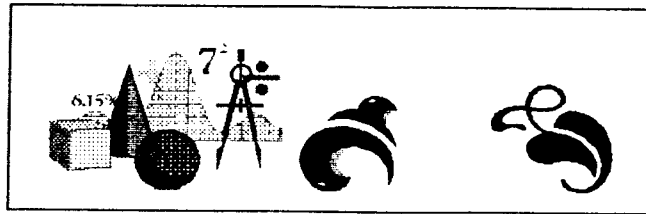
- a. **Grafis** : berasal dari kata grafik ( graph ) yang berarti coretan, tanda bentuk, lukisan sesuatu dengan gambar atau garis-garis.
- b. **Fotografi** : berasal dari kata foto yang berarti cahaya dan grafi berarti menulis atau melukis ( melukis dengan cahaya ), dan sesuatu yang berhubungan dengan foto atau gambar, alat memotret atau kamera ( audio visual ).
- c. **Interior** : sesuatu yang berhubungan dengan penataan ruang dalam, dari sebuah ruang atau bangunan.
- d. **Dekoratif** : sesuatu tentang seni hiasan dalam tataan berbagai unsur dari seni gambar, garis, warna.
- e. **Product** : sesuatu yang berarti hasil atau barang-barang hasil olahan dengan pemberian unsur seni dalam membuatnya.

Tiap seni disain mempunyai sesuatu yang menonjol atau menampilkan karakteristik dari kegiatan yang dilakukannya. Hal-hal pokok tersebut mempunyai arti dan makna visualisasi tersendiri sebagai berikut ;

11. Prof.R.M. Soedarsono. Ph.D, Pengantar Apresiasi Seni, 1992.

12. Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, 1991.

a. **Seni grafis** : adalah seni mengolah garis, warna, tekture, bentuk.<sup>13</sup>



G II.1 : unsur-unsur seni grafis  
Sumber : Data Komputer

b. **Seni fotografi** : adalah seni menolah atau merancang gambar ( foto ), dengan bantuan pencahayaan ( blitz ) dan setting.<sup>14</sup>



G II.2 : Cahaya sebagai unsur fotografi  
Sumber : Data komputer

c. **Seni interior** : adalah seni merancang ruangan, dengan penekanan pada ide perancangan ( garis-garis sketsa ).<sup>15</sup>



G II.3 : Merancang  
Sumber : Data Komputer

## 2.2. Tinjauan Pendidikan Disain

### 2.2.1. Pengertian, Fungsi dan Tujuan Lembaga pendidikan Disain

Institut adalah badan ( organisasi ) yang bermaksud melakukan penyelidikan keilmuan atau melakukan sesuatu usaha, umpamanya pendidikan atau lembaga. Sedang program adalah rancangan mengenai asas-asas serta dengan usaha-usaha yang akan dijalankan dan studi atau pelajaran yaitu penggunaan waktu dan pikiran untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Dari hal diatas disimpulkan, tujuan dari lembaga pendidikan adalah memberi tempat yang telah direncanakan

13. Agus Sachari, *Desain Gaya dan realitas*, 1986.

14. Sumitro Sarjono, *Tehnik Fotografi untuk Pemula*, 1999.

15. Agus Sachari, *Desain, Gaya dan Realitas*, 1986.

tujuannya bagi kegiatan belajar dan mempelajari suatu ilmu untuk memperoleh ilmu pengetahuan.

Kecenderungan lembaga pendidikan hanya memberi pendidikan tehnik kepada mahasiswa seperti yang dikemukakan salah satu dosen ISI, 'Perguruan tinggi seni saat ini lebih cenderung mengeksplorasi tehnik kesenian saja padahal kesenian bukan saja sekedar masalah tehnik. Pelatihan kepekaan terhadap hidup yang melahirkan visi - visi personal dan wawasan interdisipliner masih kurang sehingga bekal mahasiswa sebagai seniman-sarjana terasa belum cukup. Padahal justru dari kepekaan dan kekayaan pengalaman jiwa seseorang, ide-ide cemerlang diharapkan muncul'

Memahami dari apa yang dikemukakan diatas maka suatu lembaga pendidikan seni dituntut mampu menghasilkan seorang sarjana seni yang mampu menguasai berbagai disiplin ilmu dan wawasan budaya yang luas dan untuk mendapatkan wawasan yang luas maka seorang seniman harus meningkatkan apresiasi seni. Apresiasi seni ialah sikap yang memiliki kegairahan untuk menerima, menikmati, menghargai dan mencintai seni. 'Apresiasi seni bagi seniman penting untuk memperkaya wawasan seninya dalam mempertimbangkan nilai-nilai estetika untuk menemukan bentuk-bentuk ekspresi baru'<sup>16</sup>. Ini akan menjadi salah satu dasar filosofi bentuk.

### 2.2.2. Sistem dan Pogram Studi Pendidikan Disain

Institut Disain menerapkan program S1, dengan sistem kredit, yaitu perhitungan beban studi mahasiswa pada tiap jenjang studi dinyatakan dalam jumlah satuan kredit. Program studi dari tiap jenjang dibagi -bagi dalam program semester dan tiap semester, pengambilan mata kuliah berdasar hasil IP semester sebelumnya. Jumlah SKS minimum untuk menyelesaikan jenjang S-1 adalah 144 sks.

Sebagai panduan program studi pada Institut Disain, diambil data program studi ( lihat lampiran) dari Indonesia Institute of the Art Yogyakarta ( ISI ) dan akan jadi dasar penentuan gerak interaksi mahasiswa, karakteristik kebutuhan ruang pengajaran dan jumlah ruang

---

16. Prof.R.M. Soedarsono. Ph.D, Pengantar Apresiasi Seni, 1992.

### 2.2.3. Sistem Pengajaran

Pada Institut Disain sistem pengajaran yang diberikan dengan 3 cara, yaitu ;

- a. Teori ; pengajaran mata kuliah umum diberikan pada kelas - kelas umum.
- b. Teori dan praktek ; pengajaran mata kuliah utama diberikan pada ruang kelas semi formal, yaitu ; dimana mahasiswa tidak hanya diberikan teori tapi langsung diberikan contoh atau gambaran dari apa yang di pelajari.
- c. Praktek ; berupa ruang kerja dimana mahasiswa berkarya dengan panduan dan pengawasan di dalam atau luar ruangan.

## 2.3. Disainer

### 2.3.1. Pengertian disainer dan aktivitasnya

Disainer atau seniman dalam kamus bahasa adalah orang yang berkecakapan menciptakan atau melakukan sesuatu yang termasuk kesenian ( seperti ; pelukis, merancang ), maka disainer sebagai pelaku pembuat seni adalah orang yang melakukan aktivitas kesenian.

Memahami apa yang telah dikemukakan diatas, menurut Lawson 1980, disain merupakan suatu pekerjaan kreatif. Ini berarti aktivitas apapun yang dilakukankan atau menjadi pikiran disainer ( mahasiswa disain ) dalam menciptakan sebuah karya adalah aktivitas kreatif. Jadi disainer sebagai pelaku pendisain karya seni memiliki sifat kreatif dalam melakukan kegiatannya, dimana pada Institut Disain merupakan pelaku utama kegiatan dominan.

### 2.3.2. Kreativitas sebagai aktivitas disainer

Pengertian kreativitas dapat dirumuskan dengan membedakan bentuknya, yaitu bentuk semu dan otentik. Pada bentuk semu, kreativitas adalah estetis semu sedang bentuk otentik, kreativitas sebagai proses menghadirkan sesuatu yang baru ( the proses of bringing something new into being ). Kreativitas dalam dunia seni atau disain ( berhubungan dengan pendidikan ) bukanlah hobi atau kegiatan tanpa bimbingan,

keaktivitas adalah kapabilitas yang ditunjukkan kehadiran karya ilmuwan, seorang pemikir, seniman, estetikus. Jadi, kreativitas adalah suatu proses dari mencipta atau menghadirkan sesuatu ( *creativitas...is basically the proses of making, of bringing into being* ).<sup>17</sup>

Dalam melakukan aktivitas merancang ada dua proses yang dialami oleh pendisain, yaitu ;

- a. proses berpikir .
- b. proses membuat rancangan .

Adanya keterkaitan yang erat antara saat berpikir dan gerak tubuh yang menjalankan keinginan pikiran dalam pengungkapan wujud dari aktualisasi diri. Aplikasi dari proses tersebut dapat dilihat pada gerak anatomis, kinesiologis dan fisiologis, ini akan dibahas pada bab ketiga.

### 2.3.3. Aktivitas Interaksi Disainer

Interaksi ( *Interaction ; Ing* ) berarti dialog, komunikasi atau pengaruh timbal balik atau saling mempengaruhi. Sejumlah ahli berpendapat bahwa ungkapan dalam seni tidaklah berarti hanya ungkapan diri ( *self-expression* ). Seniman atau disainer mengungkapkan bukan perasaannya sendiri, tetapi apa yang ia ketahui tentang perasaan manusia.<sup>18</sup>

Seni merupakan gejala sosial dan tugas disainer, yaitu mahasiswa seni adalah menjadikan dunia hidup manusia lebih kaya. Hal yang sangat dipentingkan dalam mendisain adanya kontak antara seniman dan lingkungan. Seni tidak lain merupakan suatu proses pencarian makna terus menerus antara pengkarya seni dan responsi-responsinya audiens.<sup>19</sup>

Dari apa yang ada diatas, aktivitas interaksi seniman terkait erat dengan lingkungan dalam penciptaan dan penyempurnaan karya seni yang dihasilkannya, baik didalam ataupun luar ruangan, sebagai sarana komunikasi. Dikatakan salah satu aspek seni adalah komunikasi dan komunikasi baru berarti jika melibatkan dua belah pihak.<sup>20</sup> Ini akan menjadi landasan untuk ruang luar dan dalam ( *interior dan lansekap* ).

17. Drs. Humar sahman, 1993, Mengenali dunia seni rupa-tentang seni, karya seni, aktivitas kreatif, apresiasi, kritik dan estetika.

18. Agus Sachari, *Desain, Gaya dan Realitas*, 1986.

19. Bagong K, *Seniman*

20. *Psikologi Komunikasi*, 1994.

Sosialitas sebagai bentuk-bentuk kontak sosial yang berbeda untuk tiap konteks meliputi ; interaksi audio, interaksi visual dan interaksi audio visual. Namun demikian interaksi memiliki kelebihan dan kekurangan yang dapat menghambat kreatifitas disainer, seperti data dari tabel berikut ;

Tabel II.1 : Kelebihan dan Kekurangan Interaksi Komunikasi

Kelebihan	Kekurangan
1. Jumlah masukan informasi dan pengetahuan lebih banyak.	1. Tekanan sosial dapat mengurangi kenyamanan individu.
2. Jumlah pendekatan terhadap masalah lebih banyak ( dari berbagai sudut )	2. Konsekuensi mungkin datang terlalu cepat sehingga tertutup kemungkinan menghasilkan solusi yang bermutu.
3. Banyaknya partisipasi dalam pemecahan masalah akan meningkatkan jumlah solusi	3. Anggota yang dominan dapat mempengaruhi anggota lain.
4. Solusi yang diperoleh lebih komprehensif.	4. Tujuan utama untuk merancang solusi yang baik terhadap masalah, mungkin bergeser oleh tujuan kedua yaitu memenangkan argumen

Sumber ; Jon Lang, *Creating Architectural Theory*, 1987.

#### 2.4. Bentuk gerakan-gerakan tubuh dalam melakukan aktivitas

Pada pengamatan langsung dilapangan, beberapa gerakan dari aktivitas di sebuah lembaga pendidikan disain, mencakup gerakan belajar mengajar, berkarya ( mendisain ), dll. Berikut gerakan-gerakan tubuh dari aktivitas kegiatan utama di lembaga pendidikan disain dan ciri gayanya ;

##### a. Gerak Menggambar atau Mendisain

Gerakan menggambar adalah gerak yang ekspresif sebagai suatu ciri karakteristik dalam merancang dari orang yang melakukan aktivitas ini. Gerakan ini adalah gerakan kreatif, dimana pada saat melakukan kegiatan merupakan saat mencipta. ( Lihat lampiran )

##### b. Gerak Bekerja atau mencipta

Gerakan bekerja yang dimaksud adalah gerak mencipta atau merancang disain product, biasanya dilakukan mahasiswa dalam ruang workshop atau bengkel. ( Lihat lampiran )

##### c. Belajar - Mengajar

Gerak ini diambil dari gerakan belajar - mengajar mahasiswa dan dosen. ( Lihat lampiran )

**d. Gerak memoto**

Gerak aktivitas memotret atau mengambil gambar dengan camera.  
( Lihat lampiran )

**e. Gerak bekerja**

Gerak yang dimaksud adalah gerak orang bekerja dikantor atau perpustakaan. ( Lihat lampiran )

Dari berbagai gerakan-gerakan kegiatan yang dominan pada Institut Disain, aktivitas paling esensial adalah gerak mendisain. Aktivitas ini dilakukan baik dalam proses belajar-mengajar dalam kelas atau berkarya secara pribadi di studio merupakan karakteristik kegiatan yang dominan pada Institut Disain.

**2.5. Studio****2.5.1. Pengertian Studio**

Dalam arti bahasa studio adalah ruang tempat bekerja, bagi pelukis, tukang potret ( Poerwadarminta, 1976 ), tempat merancang secara grafis dan permainan bahasa lisan, dimana gambar dan penyampaiannya mengambil wadah secara bersama-sama ( Schon D. Istiawati kiswandoro, 1993 ) juga dapat diartikan sebagai sebuah ruang seni sekaligus ruang kerja.

Pada lembaga disain, studio adalah wadah dimana mahasiswa belajar dan praktek sejumlah keahlian dalam 'bahasa baru' seperti penggambaran dan penyajian.<sup>21</sup> Jadi, studio selain sebagai ruang bekerja juga merupakan ruang kerja bersama sebagai tim yang berarti merupakan suatu bentuk komunikasi atau interaksi seniman dengan seniman, seniman dengan masyarakat.

Pada tahun 1897, lahir E'cole des Beaux Arts, sebuah sekolah seni di Prancis yang pertama kali menyelenggarakan studio sebagai tehnik pengajaran. Sejak diperkenalkan sampai sekarang studio merupakan salah satu tehnik pengajaran kreatif terhadap pemecahan masalah seni rupa dan desain pada sekolah seni atau sekolah yang berhubungan dengan ilmu merancang dan penelitian.

---

21. Wiendu. N, 1993, Studio suatu tehnik pengajaran yang kreatif terhadap pemecahan masalah perancangan.



Studio bukan seperti halnya ruang kelas untuk menerima instruksi meskipun instruksi juga diberikan di studio, tapi lebih seperti laboratorium yaitu tempat untuk melakukan eksperimen, dimana penelitian dan penemuan berlangsung. Di studio tersebut kepekaan seorang mahasiswa dalam menyelesaikan masalah yang diberikan dan dilatih.

Pada penyelesaian masalah sekolah disain ini, dimana studio sebagai ruang kerja pelatihan dan berkomunikasi dijadikan ruang utama belajar bangunan untuk mewujudkan pengajaran yang dirasakan mahasiswa berawal dari luar bangunan dan kemudian memasukinya, disamping sebagai bentuk komunikasi antar seniman dan seniman dengan masyarakat.

### 2.5.2. Model atau Tipe studio

Model studio tergantung pada faktor kualitas, kelengkapan fasilitas dan kreativitas tehnik penyelenggaraan untuk menunjang kemungkinan penyajian visual dan verbal secara silmutan.

Ada dua tipe studio yang biasanya terdapat pada lembaga pendidikan yaitu tipe studio umum dan studio workshop ( bengkel ).

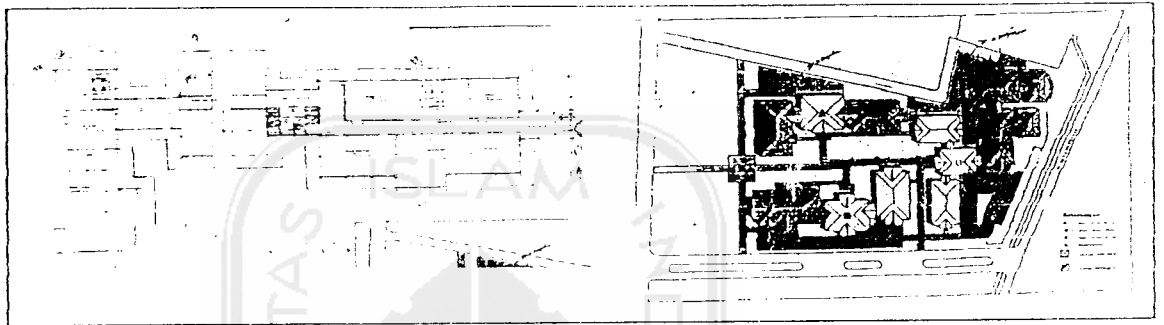
Kriteria sebuah studio <sup>22</sup> ;

- a. Pemanfaatan ruang maksimal untuk mendapatkan area kerja yang luas.
- b. Fleksibilitas ruang yang tinggi.
- c. Bermanfaat, praktis dan spartan.
- d. Permukaan cukup luas untuk pergerakan tanpa menyentuh bidang kerja.
- e. Ruang seni sekaligus ruang kerja.
- f. Penyelesaian langit-langit dan dinding terhadap akustik.
- g. Pandangan ke luar yang bebas, pada studio khusus perlu ada batas.
- h. Tidak kaku, baik bentuk ruang atau pergerakan kerja.

## 2.6. Studi Bangunan Kampus

### 2.6.1. Institut Seni Indonesia.

Lokasi kampus berada di Yogyakarta, sedang site didaerah Sewon, jalan Parang tritis. Bangunan berkesan formal dengan bentuk - bentuk kotak dan disusun linier. Kampus belum dapat menampilkan citra sebagai kampus seni, tapi lebih pada arsitektur tropis.



G. II.4 : Site plan dan denah kampus ISI  
 Sumber : Institut Seni Indonesia.

### 2.6.2. Modern School of Desain.

Lokasi MSD berada di jalan Tamansiswa, Yogyakarta. kampus dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan pendidikan seni rupa dan disain. Penampilan bangunan sudah berhasil menyampaikan kesan modern dan citra sekolah seni yang kreatif, dengan penyusunan beragam bentuk geometri pada tampak bangunan. Ekspresi lewat bahasa warna yang memberi wajah bangunan modern, sedang tulisan memperjelas penyampaian komunikasi bangunan. Namun secara keseluruhan, bangunan belum dapat menampilkan jati diri sekolah seni. Bentuk hanya berkomunikasi pada penampilan tampak depan bangunan, tidak secara keseluruhan bangunan.

G. II.5. : Bangunan Kampus MSD  
 Sumber : Kampus MSD



### 2.6.3. Shoutheastern Massachusetts Tecnologicalial Institute

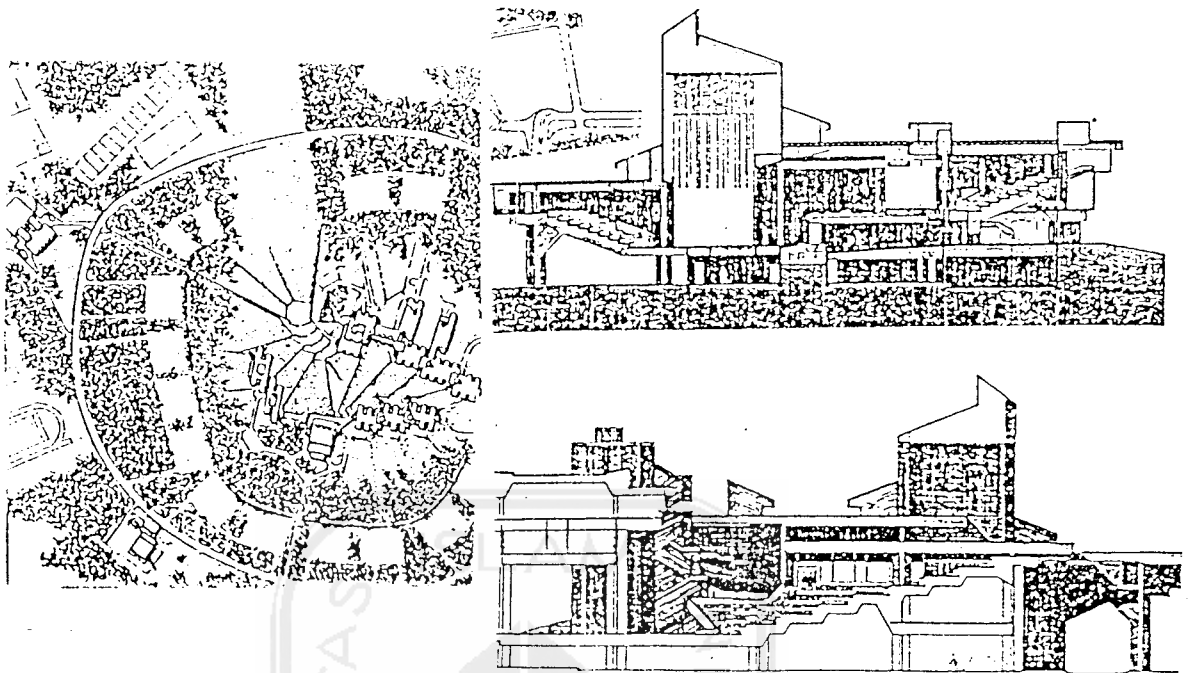
Bangunan terdiri atas beberapa split level, dengan ruang kuliah teori berbentuk bidang miring dan ruang laboratorium terletak pada bagian atas dengan penggunaan fleksibilitas yang tinggi. Bangunan menggunakan tiang pancang sebagai penyangga dan pada bagian bawah digunakan sebagai tempat parkir mobil dan bangunan administrasi. Disisi bangunan ditempatkan tangga-tangga untuk memudahkan pencapaian ke lantai atas.

Penampilan bangunan menunjukkan ekspresi dari sebuah lembaga pendidikan, dengan cara :

- a. Bangunan menggunakan dinding dari bahan transparan, yang memperlihatkan kegiatan dalam bangunan.
- b. Tinggi rendah bangunan dalam usaha pencapaian penampilan ekspresif.
- c. Simbol-simbol secara ekspose membuat bangunan semarak.

G. II.6 : Siteplan dan tampak SMTI

Sumber : Literatur

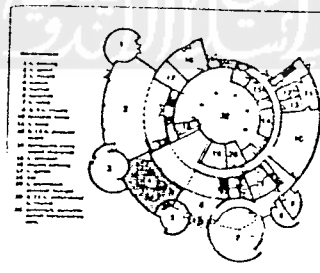


#### 2.6.4. Gedung Pusat Seni Garder, Universitas Sussex, Inggris.

Bangunan berbentuk melingkar dengan gudang ( penyimpanan karya -karya seni ) sebagai ruang sentral. Penempatan ruang kuliah pada sisi-sisi bangunan dengan bentuk ruang melingkar, memberi kebebasan pandangan keluar pada mahasiswa dalam melakukan aktivitas.

G. II.7 : Denah GPSC

Sumber : Literatur

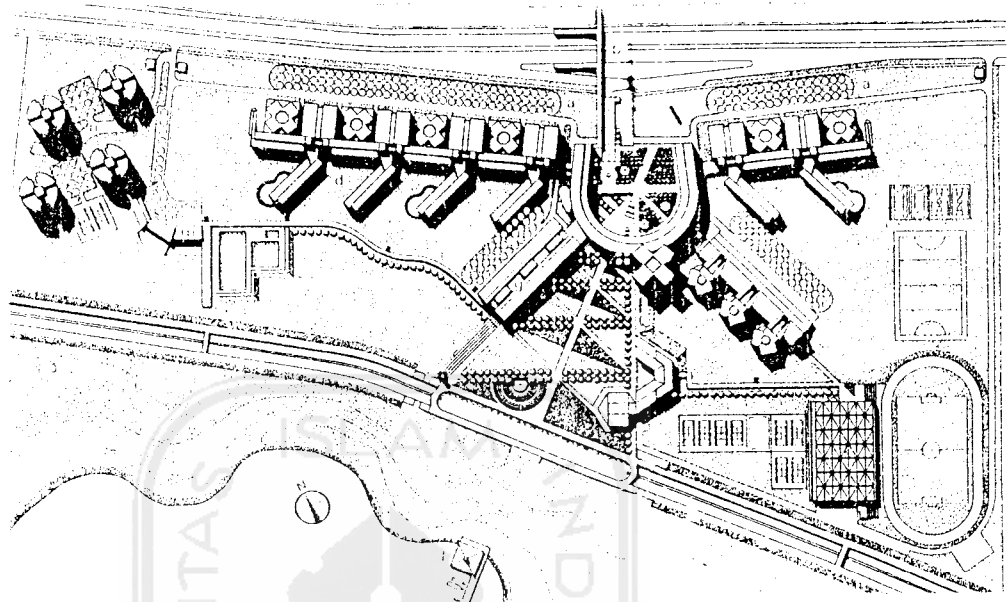


#### 2.6.5. Temasek Polytecnic, Singapore.

Bangunan terdiri dari atas 4 jurusan, technology, Science, Disain dan bisnis. Bentuk bangunan sangat ekspresif dengan bentuk cluster sedang pada penampilan mengesankan modern dan high-tecnologi.

G. II. 8 : Gedung Temasek Polytechnic

Sumber : Literatur



## 2.6 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil tinjauan-tinjauan tersebut diatas adalah :

- a. Disain adalah suatu seni merancang, membentuk atau mencipta dan berkembang seiring dengan perkembangan dunia ilmu, teknologi, industri dan sosial masyarakat atau jaman.
- b. Dalam ilmu disain ada 4 hal pokok yang kemudian menjadi acuan dalam program studi, yaitu ; interior, grafis, fotografi, dekoratif dan product.
- c. Lembaga pendidikan disain adalah tempat yang direncanakan tujuannya bagi kegiatan belajar dan mempelajari suatu ilmu untuk memperoleh ilmu pengetahuan tentang seni merancang, sementara konsep dari pendidikan adalah usaha mengembangkan atau meningkatkan taraf jiwa manusia dari jenjang lebih rendah ke jenjang lebih tinggi.
- d. Gerak aktivitas yang paling dominan pada lembaga pendidikan disain adalah gerak merancang.
- e. Studio adalah ruang yang paling utama dalam sistem pengajaran ilmu merancang pada lembaga disain.