# Google Scholar



PROSIDING

Konvergensi Keilmuan Seni Rupa dan Desain pada Era

Kamis, 25 Oktober 2018





# **Prosiding**

### Seminar Seni dan Desain 2018 Unesa

Konvergensi Keilmuan Seni Rupa dan Desain Pada Era 4.0

Penanggungjawab : Prof. Dr. H. Bambang Yulianto, M.Pd. (Dekan I FBS)

Drs. Imam Zaini, M.Pd (Ketua Jurusan Seni Rupa) Dr. Dody Doerjanto, M.Pd (Ketua Jurusan Desain)

**Ketua** : Muhamad Ro'is Abidin, S.Pd. M.Pd. **Sekretaris** : Muh Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn

Bendahara : Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn

Editor, Reviewer : M. Bayu Tejo Sampurno, M.A.

Asidigisianti Surya Patria, ST, M.Pd.

Dr. Djuli Djatipambudi, M.Sn Muh. Widyan Ardani, S.Pd., M.Sn

Khoirul Amin, S.Pd., M.Pd

Desain Sampul : Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds

**Layout** : Condro Wiratmoko, S.Pd.

Pembicara : Prof. Dr. Muchlas Samani, M.Pd (Universitas Negeri Surabaya)

Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds (ISBI Bandung)

Dr. Intan Rizky Mutiaz, M.Ds (Institut Teknologi Bandung)

Dr. I Wayan Kun Adnyana, M.Sn (Institut Seni Indonesia Denpasar)

### **Sekretariat Seminar Nasional**

Kampus Unesa Lidah Wetan Surabaya, Gedung T3.02 Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya

### Cetakan Pertama, Oktober 2018

@2018 Hak cipta dilindungi undang-undang. Keorisinalan isi makalah menjadi tanggungjawab penulis



### **Kata Pengantar**

Dunia memasuki abad ke-21 diwarnai perubahan-perubahan radikal. Perubahan itu didorong oleh berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang berbasis teknologi digital-cybernetic. Teknologi ini telah dikembangkan secara massif, hadir begitu intensif, dan memprovokasi hadirnya pandangan baru terhadap realitas. Termasuk memprovokasi pemikiran-pemikiran baru di dalam banyak disiplin ilmu –termasuk disiplin seni rupa dan desain.

Gelombang perkembangan teknologi digital yang tidak terelakan sebagai keniscayaan hidup di abad ke-21, akhirnya mendorong terjadinya era disrupsi (disruption). Era ini diwarnai perubahan-perubahan mendasar, baik dalam tingkat platform hingga pada praksisnya. Perubahan-perubahan itu menyentuh mulai dari persoalan di hulu (filosofi/kebijakan/regulasi) hingga pada persolan di hilir, yaitu berupa outcome yang terkait dengan capacity building pembangunan di tingkat nasional dan orientasi strategisnya di dunia global.

Era disrupsi mengantarkan perguruan tinggi generasi ketiga menuju perguruan tinggi generasi keempat. Perguruan tinggi generasi ketiga merupakan hasil evolusi perguruan tinggi generasi pertama dan kedua yang masih kuat dalam tradisi skolastik, yaitu menghasilkan sarjana monodisiplin yang ketat dan terbatas pada kompetensi yang bersifat linier. Sedangkan perguruan tinggi generasi ketiga menawarkan lompatan paradigma pengembangan ilmu dan teknologi berbasis interdisiplin dan multidisiplin. Hal ini membawa implikasi luas, yaitu bertemunya sejumlah disiplin dalam satu kerangka teoretik dalam satu penelitian.

Sementara itu, perguruan tinggi generasi keempat (4.0) secara revolusioner mendorong ke dalam kerangka pengembangan ilmu dan teknologi yang didasarkan pendekatan transdisiplin. Pendekatan ini membuka ruang lebih luas lagi berinteraksinya antar disiplin ilmu tanpa terkendala batas-batas di masing-masing disiplin yang sudah berabad-abad dipertahankan sebagai semacam kategori atau kekhasan yang satu sama lain saling terpisah.

Inilah era yang membuka kemungkinan-kemungkinan baru dalam revolusi ilmu dan teknologi yang secara hipotetik akan dapat menghasilkan inovasi-inovasi yang memiliki nilai tambah tinggi. Dalam konteks bidang ilmu seni rupa dan desain pada era perguruan tinggi generasi keempat ini, tentu dapat dipahami sebagai mutual-sciences. Disiplin seni rupa sebagai satu disiplin ilmu yang terbuka untuk berinteraksi dengan disiplin apapun secara nyata telah banyak melahirkan varian praktik dan wacana seni rupa yang telah banyak dipamerkan di berbagai forum nasional dan internasional. Munculnya New Media Art, misalnya, tidak bisa lepas dari berinteraksinya antara seni rupa, teknologi media, dan wacana global art. Begitu pula desain, yang berhibrida dengan beragam disiplin lain menurunkan berbagai kategori desain (komunikasi visual, produk, interior, engineering, fashion, interaction, game, dan lain sebagainya).

Seni rupa dan desain sebagai entitas budaya visual (visual culture) dalam realitas zaman sekarang telah akrab dan berkembang dalam laju percepatan teknologi, industri, trend, dan pasar global (global market). Berbagai laju percepatan tersebut saling berkaitan dan keniscayaan bagi seni rupa dan desain untuk berinovasi dengan mengedepankan inovasi (inovation) dan keberlanjutan (sustainability). Seni rupa dan desain dalam kancah global market tidak semata dimaknai sebagai persaingan pasar 'produk', namun juga dalam konteks percaturan wacana dan tegangan identitas.

Di pihak lain, seni rupa dan desain dalam konteks Indonesia dibingkai dalam realitas multikultural yang diyakini sebagai modal sosio-kultural yang sulit ditemukan di bangsa lain. Latar belakang etnik, budaya, dan geografis merupakan sumber kearifan lokal bernilai tinggi yang harus dipertemukan dengan globalitas. Keberagaman dan keunikan budaya bangsa Indonesia berpeluang besar untuk dijadikan sumber gagasan, subjek kajian itu sendiri untuk dipertemukan dengan gagasan-gagasan baru yang bermunculan secara massif di era industri 4.0., dan sekaligus dilihat sebagai peluang untuk mengembangkan industri kreatif.

Hal itu gayut dengan salah satu butir dari Sembilan Agenda Prioritas (Nawa Cita) yaitu "meningkatkan produktivitas rakyat dan daya saing di pasar internasional sehingga bangsa Indonesia maju dan bangkit bersama bangsa-bangsa Asia lainnya." Daya saing merupakan keunggulan terhadap pesaing yang diperoleh dengan memberikan nilai dan manfaat lebih besar kepada konsumen. Daya saing ini memang sangat diperlukan dalam memasuki era industri saat ini yang disebut sebagai era 4.0. Daya saing ini bisa dimulai dari tingkat yang dasar yakni dari ranah pendidikan dulu. Dalam konteks ini adalah perguruan tinggi bidang seni rupa dan desain yang memang sangat erat kaitannya dengan peningkatan kreativitas, produktivitas, dan inovasi.

25 Oktober, 2018

# **Daftar Isi**

Halaman Judul Kata Pengantar	i iii
Daftar Isi	V
MAKALAH PEMBICARA UTAMA	viii
<b>Dr. Wayan 'Kun' Adnyana</b> Prodi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar	ix
Husen Hendriyana FSRD Institut Seni Indonesia Bandung	xiv
Dr. Intan R. Mutiaz, M.Ds Prodi Desain Komunikasi Visual – Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB	XX
MAKALAH PENDAMPING	
PERGESERAN PARADIGMA PENDIDIKAN TINGGI PADA ERA 4.0	
SMK Seni Dalam Konstelasi Revolusi Industri 4.0 Biwara Sakti Pracihara, SMK Negeri 12 Surabaya	1
Seni Rupa Islam dan Tantangannya di Indonesia Pada Era Revolusi Industri 4.0 Didit Endriawan,S.Sn.,M.Sn, Donny Trihanondo,S.Ds.,M.Ds, Tri Haryotedjo, M.Ds Telkom University, Bandung	6
"Othak-Athik-Mathuk" dalam Seni Rupa dan Desain Grafis pada Era 4.0 Fathoni Setiawan, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	10
Strategi Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar dalam Era Budaya Cyber Gandhes Sembodro Budy, S.Pd, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	16
Pembelajaran Seni Kontekstual Untuk Menumbuhkan Kreativitas Siswa Martadi, Diana Nomida Muznir, Yufiarti, <i>Universitas Negeri Surabaya, Universitas Negeri Jakarta</i>	21
Kreatifitas Sebagai Sebuah Bentuk Pembelajaran Seni Pada Siswa Usia Remaja Di Sekolah Karakter Anak Inovasi Creative Melalui Software Sketchup Sakuntala Verlista, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	29
Identifikasi Penerapan Design Thinking dalam Pembelajaran Perancangan Desain Interior Kantor Savitri Kartika Dewi, Elvina Kurniawati Haryanto, Sherly De Yong, <i>Universitas Kristen Petra Surabaya</i>	33
Pendidikan Desain: Pendekatan Terkini Model Pembelajaran Desain untuk Menciptakan Desainer Pembelajar pada Pendidikan Tinggi Siti Nurannisaa P.B., Augustina Ika Widyani, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	39
Pembelajaran Bahasa Madura Melalui Media Komik Zainor Ahmad, Universitas Negeri Surabaya	45
PENGEMBANGAN METODOLOGI PENCIPTAAN SENI RUPA DAN DESAIN	
Pengembangan Desain Produk Lewat Pengabdian Masyarakat Alexander Ferdinand S, Alfonsus Reynaldo L. Christofer C, Jonathan A, Yulianto K, Universitas Kristen Petra Surabaya	51
Pemanfaatan Limbah Kayu Peti Kemas sebagai Bahan Dasar Perancangan Aksesoris Interior (Pengembangan Metodologi Penciptaan Seni Rupa dan Desain) Aloysia Elvaretta Beatrice, Sherly Setiadi, Dwitiya Ken Saraswati, Stephanie S. M. T. Universitas Kristen Petra, Surabaya	57
Metode Pengembangan Produk Kreatif Bahan Dasar Goni dan Jeans yang Bernilai Ekonomis (Terapan Metode Service-Learning pada Penjahit di Kampung Jahit Pucang) Angelica Widjaja, Felicia Jane Thendean, Jovian Halim, Catherina Putri, I Made Bagus Dwi Darmadi Laksana Putra Suardama, <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	64
Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Tipografi Aplikatif Berbasis Vi-Learn Asidigisianti Surya Patria, Nova Kristiana, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	72
Perancangan Fotografi Karakter Heroine Dalam Balutan Warna Merah Daniar Wikan Setyanto, Bernardus Andang P Adiwibawa, <i>Universitas Dian Nuswantoro</i>	78
<b>Kreasi Produk Kreatif Hadapi Revolusi Industri 4.0 (</b> Teknik Makrame Eceng Gondok ke Media Ban Sepeda Motor)	84

Devi Elvina, Ferensia Tioris, Universitas Kristen Petra, Surabaya	
Urup Lamp: Wood Table Lamp Berbahan Dasar Kayu Limbah Produksi dengan Falsafah Hidup Orang Jawa	91
Ellysa N. Halim, Clarissa Stefanni, Kevin Dwiputra, <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	
Metodologi Heutagogi dalam Perspektif Keilmuan di Bidang Desain Interior pada Era 4.0 Evania Tjandra, Iriene Cahyani Santoso, <i>Universitas Kristen Petra</i>	98
Metode Perancangan Perabot Modular	104
Studi Kasus Tiga Projek Perancangan Perabot Modular di Program Studi Desain Interior	104
Universitas Kristen Petra	İ
Giovani Tanza, Sabrina Versiska Gosang, <i>Universitas Kristen Petra</i> , <i>Surabaya</i>	
Peningkatan Kreatifitas UKM dalam Pemanfaatan Limbah Kulit Sintetis dan Kain Tekstil	112
Bermotif Batik menjadi Produk Tas Simflex.co	
Novia Christina, Valeska Sidney Irawan, <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	
Alternatif Penggunaan Kontainer Bekas Menjadi Ruang Bangunan di Jawa Timur	120
Sherly Febrina, Tania Pranoto, <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	100
Pengembangan Buku Suplemen Kriya Anyam Berbahan Alami Untuk Mahasiswa S1	128
Jurusan Seni Rupa Siti Mutmainah, Agung Ari Subagio, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	
Estetika Partisipatoris di Ruang Publik Sebagai Inovasi Visual dalam Karya (Con)Struck	134
Yang Berjudul Artificial	134
Teddy Ageng Maulana, S. Sn., M. Sn, Kuntum Indah Puernamasari, S. Sn., <i>Telkom University</i> ,	İ
Bandung	İ
Perancangan Video Animasi Infografis Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Zakat	138
Widyasari, Aditya Rahman Yani, Muhammad Nazarrudin, <i>Universitas Pembangunan</i>	
Nasional "Veteran" Surabaya	
PENGEMBANGAN METODOLOGI PENCIPTAAN SENI RUPA DAN DESAIN	
Perkembangan Mainan Warak Ngendog sebagai Mainan Tradisional Kota Semarang	149
Abi Senoprabowo, Khamadi, Deddy Award Widya Laksana, <i>Universitas Dian Nuswantoro</i> ,	
Semarang	
Kreativitas Melaui Pemanfaatan Limbah Plastik Pada Era Globalisasi di Kelas XII IPA 2	157
SMAN 3 Bangkalan Arrya afendiyanto, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	İ
Studi Rancangan Interior Bergaya Kolonial Pada Toko Oen Malang	163
Cristo Angelo, Universitas Kristen Petra, Surabaya	103
Deformasi Bentuk Pada Motif Tenun Troso	167
Dimas Irawan Ihya' Ulumuddin, Puri Sulistiyawati, Universitas Dian Nuswantoro	
Dirius ilawan iliya Glamadalli, i ali Galistiyawati, Giliversitas Dian Maswantoro	
Inovasi Budaya Visual Indonesia Beridentitas Pada Era Globalisasi	174
Inovasi Budaya Visual Indonesia Beridentitas Pada Era Globalisasi Implikasi Seni dan Desain sebagai Inovasi Kreatifitas dalam Mewujudkan Budaya Visual	
Inovasi Budaya Visual Indonesia Beridentitas Pada Era Globalisasi Implikasi Seni dan Desain sebagai Inovasi Kreatifitas dalam Mewujudkan Budaya Visual Indonesia yang Beridentitas	
Inovasi Budaya Visual Indonesia Beridentitas Pada Era Globalisasi Implikasi Seni dan Desain sebagai Inovasi Kreatifitas dalam Mewujudkan Budaya Visual Indonesia yang Beridentitas Elvira Yesica G, <i>Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang</i>	174
Inovasi Budaya Visual Indonesia Beridentitas Pada Era Globalisasi Implikasi Seni dan Desain sebagai Inovasi Kreatifitas dalam Mewujudkan Budaya Visual Indonesia yang Beridentitas Elvira Yesica G, Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang Pemanfaatan Limbah Kulit Kerang sebagai Elemen Dekorasi Ruang	
Inovasi Budaya Visual Indonesia Beridentitas Pada Era Globalisasi Implikasi Seni dan Desain sebagai Inovasi Kreatifitas dalam Mewujudkan Budaya Visual Indonesia yang Beridentitas Elvira Yesica G, Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang Pemanfaatan Limbah Kulit Kerang sebagai Elemen Dekorasi Ruang Penelitian Potensi Produk Lokal dari Limbah Sebagai Industri Kreatif di Sentra UKM	174
Inovasi Budaya Visual Indonesia Beridentitas Pada Era Globalisasi Implikasi Seni dan Desain sebagai Inovasi Kreatifitas dalam Mewujudkan Budaya Visual Indonesia yang Beridentitas Elvira Yesica G, Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang Pemanfaatan Limbah Kulit Kerang sebagai Elemen Dekorasi Ruang Penelitian Potensi Produk Lokal dari Limbah Sebagai Industri Kreatif di Sentra UKM Kenjeran Surabaya	174
Inovasi Budaya Visual Indonesia Beridentitas Pada Era Globalisasi Implikasi Seni dan Desain sebagai Inovasi Kreatifitas dalam Mewujudkan Budaya Visual Indonesia yang Beridentitas Elvira Yesica G, <i>Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang</i> Pemanfaatan Limbah Kulit Kerang sebagai Elemen Dekorasi Ruang Penelitian Potensi Produk Lokal dari Limbah Sebagai Industri Kreatif di Sentra UKM Kenjeran Surabaya Ferensia Tioris, Devi Elvina, <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	174
Inovasi Budaya Visual Indonesia Beridentitas Pada Era Globalisasi Implikasi Seni dan Desain sebagai Inovasi Kreatifitas dalam Mewujudkan Budaya Visual Indonesia yang Beridentitas Elvira Yesica G, Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang Pemanfaatan Limbah Kulit Kerang sebagai Elemen Dekorasi Ruang Penelitian Potensi Produk Lokal dari Limbah Sebagai Industri Kreatif di Sentra UKM Kenjeran Surabaya	174
Inovasi Budaya Visual Indonesia Beridentitas Pada Era Globalisasi Implikasi Seni dan Desain sebagai Inovasi Kreatifitas dalam Mewujudkan Budaya Visual Indonesia yang Beridentitas Elvira Yesica G, Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang Pemanfaatan Limbah Kulit Kerang sebagai Elemen Dekorasi Ruang Penelitian Potensi Produk Lokal dari Limbah Sebagai Industri Kreatif di Sentra UKM Kenjeran Surabaya Ferensia Tioris, Devi Elvina, Universitas Kristen Petra, Surabaya Inovasi E-Learning Web Sebagai Media Pendamping Peserta Didik dalam Pembelajaran	174
Inovasi Budaya Visual Indonesia Beridentitas Pada Era Globalisasi Implikasi Seni dan Desain sebagai Inovasi Kreatifitas dalam Mewujudkan Budaya Visual Indonesia yang Beridentitas Elvira Yesica G, Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang Pemanfaatan Limbah Kulit Kerang sebagai Elemen Dekorasi Ruang Penelitian Potensi Produk Lokal dari Limbah Sebagai Industri Kreatif di Sentra UKM Kenjeran Surabaya Ferensia Tioris, Devi Elvina, Universitas Kristen Petra, Surabaya Inovasi E-Learning Web Sebagai Media Pendamping Peserta Didik dalam Pembelajaran Alat Musik Biola	174
Inovasi Budaya Visual Indonesia Beridentitas Pada Era Globalisasi Implikasi Seni dan Desain sebagai Inovasi Kreatifitas dalam Mewujudkan Budaya Visual Indonesia yang Beridentitas Elvira Yesica G, Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang Pemanfaatan Limbah Kulit Kerang sebagai Elemen Dekorasi Ruang Penelitian Potensi Produk Lokal dari Limbah Sebagai Industri Kreatif di Sentra UKM Kenjeran Surabaya Ferensia Tioris, Devi Elvina, Universitas Kristen Petra, Surabaya Inovasi E-Learning Web Sebagai Media Pendamping Peserta Didik dalam Pembelajaran Alat Musik Biola Guntur Williantoro, Universitas Negeri Surabaya Kajian Estetika Relief Pada Halaman Pertama Kompleks Pesarean Sunan Sendang Duwur Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan	174 180 188
Inovasi Budaya Visual Indonesia Beridentitas Pada Era Globalisasi Implikasi Seni dan Desain sebagai Inovasi Kreatifitas dalam Mewujudkan Budaya Visual Indonesia yang Beridentitas Elvira Yesica G, Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang Pemanfaatan Limbah Kulit Kerang sebagai Elemen Dekorasi Ruang Penelitian Potensi Produk Lokal dari Limbah Sebagai Industri Kreatif di Sentra UKM Kenjeran Surabaya Ferensia Tioris, Devi Elvina, Universitas Kristen Petra, Surabaya Inovasi E-Learning Web Sebagai Media Pendamping Peserta Didik dalam Pembelajaran Alat Musik Biola Guntur Williantoro, Universitas Negeri Surabaya Kajian Estetika Relief Pada Halaman Pertama Kompleks Pesarean Sunan Sendang Duwur Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan Herman Sugianto, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya	174 180 188 194
Inovasi Budaya Visual Indonesia Beridentitas Pada Era Globalisasi Implikasi Seni dan Desain sebagai Inovasi Kreatifitas dalam Mewujudkan Budaya Visual Indonesia yang Beridentitas Elvira Yesica G, Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang Pemanfaatan Limbah Kulit Kerang sebagai Elemen Dekorasi Ruang Penelitian Potensi Produk Lokal dari Limbah Sebagai Industri Kreatif di Sentra UKM Kenjeran Surabaya Ferensia Tioris, Devi Elvina, Universitas Kristen Petra, Surabaya Inovasi E-Learning Web Sebagai Media Pendamping Peserta Didik dalam Pembelajaran Alat Musik Biola Guntur Williantoro, Universitas Negeri Surabaya Kajian Estetika Relief Pada Halaman Pertama Kompleks Pesarean Sunan Sendang Duwur Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan Herman Sugianto, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya Penempatan Informasi pada Interior Dinding Mobil Toilet Keliling untuk Difabel	174 180 188
Inovasi Budaya Visual Indonesia Beridentitas Pada Era Globalisasi Implikasi Seni dan Desain sebagai Inovasi Kreatifitas dalam Mewujudkan Budaya Visual Indonesia yang Beridentitas Elvira Yesica G, Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang Pemanfaatan Limbah Kulit Kerang sebagai Elemen Dekorasi Ruang Penelitian Potensi Produk Lokal dari Limbah Sebagai Industri Kreatif di Sentra UKM Kenjeran Surabaya Ferensia Tioris, Devi Elvina, Universitas Kristen Petra, Surabaya Inovasi E-Learning Web Sebagai Media Pendamping Peserta Didik dalam Pembelajaran Alat Musik Biola Guntur Williantoro, Universitas Negeri Surabaya Kajian Estetika Relief Pada Halaman Pertama Kompleks Pesarean Sunan Sendang Duwur Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan Herman Sugianto, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya Penempatan Informasi pada Interior Dinding Mobil Toilet Keliling untuk Difabel di Kawasan Monas, Jakarta Pusat	174 180 188 194
Inovasi Budaya Visual Indonesia Beridentitas Pada Era Globalisasi Implikasi Seni dan Desain sebagai Inovasi Kreatifitas dalam Mewujudkan Budaya Visual Indonesia yang Beridentitas Elvira Yesica G, Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang Pemanfaatan Limbah Kulit Kerang sebagai Elemen Dekorasi Ruang Penelitian Potensi Produk Lokal dari Limbah Sebagai Industri Kreatif di Sentra UKM Kenjeran Surabaya Ferensia Tioris, Devi Elvina, Universitas Kristen Petra, Surabaya Inovasi E-Learning Web Sebagai Media Pendamping Peserta Didik dalam Pembelajaran Alat Musik Biola Guntur Williantoro, Universitas Negeri Surabaya Kajian Estetika Relief Pada Halaman Pertama Kompleks Pesarean Sunan Sendang Duwur Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan Herman Sugianto, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya Penempatan Informasi pada Interior Dinding Mobil Toilet Keliling untuk Difabel di Kawasan Monas, Jakarta Pusat Irma Damayantie, Nabila Delaseptina, Universitas Esa Unggul, Jakarta Barat	174 180 188 194 203
Inovasi Budaya Visual Indonesia Beridentitas Pada Era Globalisasi Implikasi Seni dan Desain sebagai Inovasi Kreatifitas dalam Mewujudkan Budaya Visual Indonesia yang Beridentitas Elvira Yesica G, Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang Pemanfaatan Limbah Kulit Kerang sebagai Elemen Dekorasi Ruang Penelitian Potensi Produk Lokal dari Limbah Sebagai Industri Kreatif di Sentra UKM Kenjeran Surabaya Ferensia Tioris, Devi Elvina, Universitas Kristen Petra, Surabaya Inovasi E-Learning Web Sebagai Media Pendamping Peserta Didik dalam Pembelajaran Alat Musik Biola Guntur Williantoro, Universitas Negeri Surabaya Kajian Estetika Relief Pada Halaman Pertama Kompleks Pesarean Sunan Sendang Duwur Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan Herman Sugianto, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya Penempatan Informasi pada Interior Dinding Mobil Toilet Keliling untuk Difabel di Kawasan Monas, Jakarta Pusat Irma Damayantie, Nabila Delaseptina, Universitas Esa Unggul, Jakarta Barat Seni Mural: Ekspresi Transit Dan Transisi Masyarakat Urban di Yogyakarta	174 180 188 194
Inovasi Budaya Visual Indonesia Beridentitas Pada Era Globalisasi Implikasi Seni dan Desain sebagai Inovasi Kreatifitas dalam Mewujudkan Budaya Visual Indonesia yang Beridentitas Elvira Yesica G, Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang Pemanfaatan Limbah Kulit Kerang sebagai Elemen Dekorasi Ruang Penelitian Potensi Produk Lokal dari Limbah Sebagai Industri Kreatif di Sentra UKM Kenjeran Surabaya Ferensia Tioris, Devi Elvina, Universitas Kristen Petra, Surabaya Inovasi E-Learning Web Sebagai Media Pendamping Peserta Didik dalam Pembelajaran Alat Musik Biola Guntur Williantoro, Universitas Negeri Surabaya Kajian Estetika Relief Pada Halaman Pertama Kompleks Pesarean Sunan Sendang Duwur Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan Herman Sugianto, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya Penempatan Informasi pada Interior Dinding Mobil Toilet Keliling untuk Difabel di Kawasan Monas, Jakarta Pusat Irma Damayantie, Nabila Delaseptina, Universitas Esa Unggul, Jakarta Barat	174 180 188 194 203
Inovasi Budaya Visual Indonesia Beridentitas Pada Era Globalisasi Implikasi Seni dan Desain sebagai Inovasi Kreatifitas dalam Mewujudkan Budaya Visual Indonesia yang Beridentitas Elvira Yesica G, Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang Pemanfaatan Limbah Kulit Kerang sebagai Elemen Dekorasi Ruang Penelitian Potensi Produk Lokal dari Limbah Sebagai Industri Kreatif di Sentra UKM Kenjeran Surabaya Ferensia Tioris, Devi Elvina, Universitas Kristen Petra, Surabaya Inovasi E-Learning Web Sebagai Media Pendamping Peserta Didik dalam Pembelajaran Alat Musik Biola Guntur Williantoro, Universitas Negeri Surabaya Kajian Estetika Relief Pada Halaman Pertama Kompleks Pesarean Sunan Sendang Duwur Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan Herman Sugianto, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya Penempatan Informasi pada Interior Dinding Mobil Toilet Keliling untuk Difabel di Kawasan Monas, Jakarta Pusat Irma Damayantie, Nabila Delaseptina, Universitas Esa Unggul, Jakarta Barat Seni Mural: Ekspresi Transit Dan Transisi Masyarakat Urban di Yogyakarta Kadek Hariana, Universitas Negeri Yogyakarta	174 180 188 194 203 211

<b>Implementasi Budaya Pada Desain</b> Proses Implementasi Tarian Maengket pada Gracie Chair Paul John Kalampung, <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	222
Perancangan Acrylic Poster Holder Untuk Iklan Ambient Media Pada Kaca Jendela Atas Sisi Dalam Bus Publik Non AC Studi Kasus Bus Publik Berukuran Besar Non AC Jurusan Jakarta -Tangerang Putri Anggraeni Widysatuti, Yunita Fauzia Achmad, <i>Universitas Esa Unggul, Jakarta Barat</i>	228
Papan Permainan Dongeng Indonesia (Media Interaksi Sosial untuk Generasi Digital Natives) Rizki Taufik Rakhman, Prof.Dr.Yasraf Amir Piliang, Haviz Aziz Ahmad, S.Sn., M.Dsg., Ph.D, Dr. Iwan Gunawan, S.Sn., M.Si, <i>Institut Teknologi Bandung</i>	236
Pendekatan Human Centered Design Untuk Menciptakan Inovasi Pada Era Ekonomi Kreatif 4.0 William Vijadhammo Lumintan, Laurent Saviour Ekaprabhana, <i>Universitas Kristen Petra,</i> Surabaya	242
KREATIVITAS DAN BUDAYA SIBER	
Media Interaktif Virtual Reality Biota Laut Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Untuk Usia 11-13 Tahun Aileena Solicitor C.R.E.C., Christians Noventius, Aryo Bayu W. <i>UPN "Veteran" Surabaya</i>	251
Peran Media dalam Melestrasikan Kebudayaan Tradisi Ba'arak Naga Banjarmasin Kalimatan Selatan Aprina Sentia Dewi, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	259
Pengaruh Teknologi pada Produk Interior bagi Manusia Dewasa dan Lansia di Era 4.0 Dinda Geraldine Claudia, Evania Tjandra, <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	263
<b>YouTube Sebagai Media Keterbukaan Ekspresi Dalam Meningkatkan Kreativitas Seni Tari</b> Dyas Kirana Khomariah, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	269
"Pergeseran Budaya Siber & Visual di Sektor Pariwisata Indonesia" Respon Kementerian Pariwisata Menghadapi era Tourism 4.0 Melalui Peran Komunitas Milenial & Pengembangan Destinasi Digital Imam Nur Hakim, Kementerian Pariwisata RI, Jakarta Pusat	275
Media Sosial Sebagai Sarana Pemeran Karya Seni Rupa "Kekinian"  Kartika Herlina CS, S.Pd. <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	283
Media Sosial Instagram Sebagai Wadah Kreatifitas dalam Seni Musik Ken Laksmi Setianingtyas, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	289
Instagram Sebagai Media Motivasi dan Meningkatkan Produktivitas Menggambar Individu Latifah Handayani, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	295
Media Sosial Youtube Dalam Menunjang Popularitas Musisi Indonesia Luthfi Ardiansyah, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	301
Sosial Strategi Pada Media Sosial Untuk Promosi Batik Khas Kediri Kreativitas dan Budaya Siber Sevilia Sujarwo Indrias Putri, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	307
Video Tutorial Life Hack dan D.I.Y: Konten Kreatif dalam Instagram Singgih Prio Wicaksono, Universitas Negeri Surabaya	313
Aplikasi Perfect Ear Sebagai Media Inovatif Belajar Teori Musik Syaify Dwi Cahya, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	319

## Pendidikan Desain: Pendekatan Terkini Model Pembelajaran Desain untuk Menciptakan Desainer Pembelajar pada Pendidikan Tinggi

Siti Nurannisaa P.B. 1\*, Augustina Ika Widyani 2

Mahasiswa Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya, Surabaya<sup>1\*</sup>
Email <u>siti.17070996001@mhs.unesa.ac.id</u>
Universitas Tarumanagara, Jakarta<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Artikel ini bertujuan untuk membahas mengenai peluang dalam perancangan model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan kebutuhan terkini pada pendidikan desain. Model pembelajaran yang sesuai dengan tantangan desainer masa depan menjadi salah satu bidang peluang untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang memampukan siswanya dalam melakukan proses desain agar memiliki orientasi untuk mengembangkan pemikiran dan praktik desain sebagai pendorong inovasi. Penelitian dilakukan menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Berbagai literatur juga disajikan untuk membantu menemukan berbagai model pembelajaran untuk transformasi pengetahuan disiplin ilmu desain dalam situasi yang relevan saat ini. Hasil temuan menunjukkan bahwa pembelajaran pada kelas desain perlu menyertakan berbagai strategi dan metode pembelajaran terencana, mampu menstimulasi keterampilan berpikir dalam mengolah berbagai pengetahuan dan proses desain dalam penciptaan karya. Fokus utama makalah ini berkaitan dengan penciptaan model pembelajaran terbaru yang holistik untuk pendidikan desain khususnya pada pendidikan tinggi untuk menghasilkan desainer pembelajar. Pada bagian akhir dilakukan eksplorasi konsep studi kolaborasi keilmuan secara transdisipliner sebagai peluang terciptanya model pembelajaran baru bagi pendidikan desain.

Katakunci :pendidikan desain, model pembelajaran, desainer pembelajar

### 1. Pendahuluan

Secara umum pendidikan desain dapat didefinisikan sebagai serangkaian praktik sistem untuk melakukan proses pembelajaran di bidang desain dengan cara dan metode pengajaran untuk memperoleh dan keterampilan pengetahuan diperlukan untuk mempraktekkan profesi desain. Berbagai studi mengenai pendidikan disampaikan dalam desain berbagai penelitian, diantaranya; apakah bagaimana proses desain, proses berpikir kreatif dapat diaiarkan dan dinilai secara efektif. menumbuhkan bagaimana keterampilan berpikir siswa, apa hambatannya, dan bagaimana model pembelajaran yang tepat dalam pengembangan berbagai proses desain dalam kelas. Model pembelajaran yang sesuai dengan tantangan desainer masa depan menjadi salah satu bidang peluang dapat menciptakan pembelajaran yang memampukan siswanya dalam melakukan proses desain agar memiliki orientasi untuk mengembangkan

pemikiran dan praktik desain sebagai pendorong inovasi.

Siswa yang nantinya akan menjadi desainer harus memiliki keterampilan berpikir kreatif, memiliki kepekaan terhadap lingkungan sehingga dapat mengkolaborasikan berbagai disiplin ilmu dalam menghasilkan produk yang kreatif. Hal ini menjadi tantangan dalam pendidikan desain, bagaimana merancang proses pembelajaran yang memiliki orientasi agar siswanya mampu mengembangkan pemikiran dan praktik desain sebagai pendorong inovasi. Menghasilkan produk menggunakan prinsip desain yang memiliki orientasi untuk memecahkan masalah melalui solusi penciptaan karya desain yang berpusat pada manusia (humancentered design), menghasilkan karya desain yang positif, meningkatkan kehidupan, menambah kesenangan dan kenikmatan penggunanya (Norman, 2013). Dalam dunia desain terjadi perubahan sosial, budaya atau teknologi yang berarti pilihan arah atau cara untuk menyelesaikan masalah desain perlu lebih relevan dengan situasi saat itu (Tovey, 2015). Perubahan proses transformasi pengetahuan dan pengalaman perlu dilakukan mulai dari ruang-ruang kelas pendidikan desain.

Literatur tentang model pembelajaran pendidikan desain selama ini masih belum banyak ditemukan. There are so few books on teaching design, given the expanding size of the educational workforce in the field, very little college coursework on teaching design, and growing interest by K-12 teachers and university faculty from outside design in a design-thinking pedagogy (Davis, 2017). Perkembangan keilmuan desain yang saat ini masuk dalam berbagai bidang, serta perubahan lingkungan secara kontekstual mempengaruhi bagaimana proses pembelajaran berlangsung dari masa Untuk melakukan proses ke masa. pembelajaran ini ilmu desain tidak dapat hanya berdiri sendiri. Shulman (2005) mendefinisikan signature pedagogies as the types of teaching that organize the fundamental ways inwhich future practitioners are educated for their new professions. Diperlukan kolaborasi, bersama ilmu lain untuk merancang berbagai aspek pedagogi melalui pengembangan strategi, metode, cara dan teknik tertentu yang diwujudkan dalam sebuah model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik ilmu desain. Menemukan signature pedagogies dari ilmu desain agar keterampilan berpikir kreatif sebagai salah satu tujuan pembelajaran dapat tercapai dan menghasilkan desainer profesional.

Perkembangan terbaru dalam praktik desain memunculkan pertanyaan penting tentang bagaimana pendidikan tinggi berupaya menghadapi tantangan melalui pendekatan holistik vang baru untuk kreativitas dan inovasi (Matheson, 2006). Sejauh mana peran dan kualitas yang muncul dalam industri dicerminkan dalam kualitas pendidikan desain. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merefleksikan pemikiran terkini tentang model pembelajaran desain pada pendidikan desain di perguruan tinggi. Mendiskusikan implikasi untuk pengembangan model pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif. Artikel ini dimulai dengan tinjauan literatur pendidikan tentang proses pembelajaran desain.

### 2. Metode

Penelitian dilakukan menggunakan kualitatif yang bersifat deskriptif, menggambarkan mengenai situasi atau kejadian, kata-kata tertulis atau lisan, kalimat, gambar dan perilaku yang dapat diamati serta di arahkan pada latar alamiah individu tersebut secara menyeluruh (Nazir, 2005). Data dikumpulkan melalui berbagai kajian literatur, analisis dokumen perangkat pembelajaran dari beberapa mata kuliah dan diskusi dengan cara focus group discussion dengan nara sumber yaitu dosen pengajar di fakultas desain. Pada penelitian ini terminologi keilmuan desain yang diteliti adalah pada Desain Komunikasi Visual dan Desain Interior. Penelitian ini dilakukan di salah satu Fakultas Seni Rupa dan Desain Jakarta. Data yang dikumpulkan kemudian dilakukan proses analisis untuk mendapatkan hasil berupa berbagai model pembelajaran yang memiliki peluang untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif.

# 3. Pembahasan Hasil3.1 Proses Pembelajaran Desain pada Pendidikan Tinggi

Hasil analisis perangkat dokumen pembelajaran dan observasi kondisi kelas dilapangan, belum ditemukan penggunaan model pembelajaran secara khusus. Pada umumnya pembelajaran dilakukan dengan strategi berbasis studio, yang menjadi salah satu cirikhas pembelajaran desain. Studios are the dominant strategy for developing students design competencies (Davis, 2017). Pembelajaran berbasis pada studio ini menekankan kreativitas. menggambar, pemecahan masalah dan komunikasi. Pengajar melakukan modeling studio yang dilakukan di industri dalam kelas. Mahasiswa dilatih untuk berpikir secara luas dan mendalam seperti yang terjadi pada studi industri. Maitland (1991) juag menjelaskan bahwa writings of studio teaching suggest that the studio is not just a space marked studio: it is a way of thinking and learning. Dengan demikian pembelajaran pada kelas desain perlu menyertakan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang mampu menstimulasi kemampuan berpikir siswa, khususnya pada keterampilan berpikir dalam mengolah berbagai pengetahuan yang diperlukan dalam melakaukan proses desain penciptaan karya.

Pada hasil diskusi ditemukan bahwa terdapat sebagian mahasiswa yang memerlukan bimbingan lebih mendalam saat melakukan proses desain. Desain bukanlah produk, desain adalah proses berpikir, cara berpikir dan perasaan untuk menciptakan sesuatu, dengan menggabungkan berbagai pengetahuan berupa fakta, konstruksi, fungsi dan estetika memenuhi kebutuhan manusia. Pengetahuan tersebut dibagi pada beberapa kuliah terpisah. Proses desain dilakukan dengan cara mengintegrasikan beberapa pengetahuan tersebut. Temuan menuniukkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam membuat hubungan antar mata kuliah yang telah diambil sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar mahasiswa yang seharusnya memiliki kompetensi untuk membuat keterkaitan antara mata kuliah satu dengan mata kuliah lainnya masih perlu dioptimalkan. Dengan perencanaan model pembelajaran tertentu diharapkan siswa dapat meningkatkan pemahamannya dalam sebuah proses desain. Berdasarkan kondisi tersebut maka perlu dirumuskan suatu model pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien.

### 3.2 Desainer Pembelajar

Berbagai masalah yang akan dihadapi para siswa untuk dipecahkan sebagai desainer di masa depan mungkin tidak memiliki solusi telah ditentukan sebelumnya. Pemecahan masalah desain efektif mampu mengenali tantangan dan mengidentifikasi solusi yang potensial. Proses pembelajaran desain masih saat ini memfokuskan perhatiannya pada bagaimana memutuskan apa yang harus dipelajari siswa dan bagaimana mereka harus berpikir. Berpusat pada isi, bukan proses. Namun pada saat sekarang ini yang harus menjadi prioritas utama adalah mengajar siswa 1) bagaimana cara belajar, dan 2) bagaimana cara berpikir. keterampilan ini vang membawa siswa untuk mampu menghadapi tantangan dan mengatasi kompleksitas perubahan di zaman mereka. Setiap mereka harus menjadi pembelajar sepanjang hayat. Setiap siswa harus menjadi desainer pembelajar untuk masa depannya. Persiapannya dimulai dari saat ini, mulai dari ruang-ruang kelas pembelajaran desain.

Membentuk seorang desainer pembelajar membutuhkan kolabarasi keilmuan, karena yang dibangun bukan hanya pengetahuan keilmuan desainnya, namun juga bagaimana

dirinya dapat mencerminkan nilai dan sikap sebagai desainer dalam perilaku kesehariannya. Memiliki kemampuan untuk mengontrol perilaku diri sendiri dalam tujuannya memiliki regulasi diri yang baik dan memunculkan karakteristik sebagai desainer. Regulasi diri adalah proses dalam kepribadian yang penting bagi individu untuk berusaha mengendalikan fikiran, perasaan, dorongan dan hasrat dari ransangan luar diri agar sesuai dengan apa yang menjadi tujuan dan cita cita (Bauer & Baumeister, 2011). Pendidikan desain terus mencari cara untuk mencoba memotivasi dan memungkinkan siswanya memiliki regulasi diri yang positif sebagai desainer. Melakukan peningkatan proses pembelajaran bagaimana siswa dapat memunculkan cara belajar pribadinya, mencari bagaimana melakukan proses desain terbaik bagi dirinya.

McCullough & Willoughby, (2009) beranggapan bahwa regulasi diri bukan sesuatu yang ada sejak lahir akan tetapi dapat dipelajari, biasanya pembelajaran awal dari orang tua, serta biasanya regulasi diri berasal dari agama ataupun nilai yang didapat dalam masyarat. Kelas desain pada pendidikan tinggi adalah tempat di mana pertemuan antara siswa, guru, dan profesional terjadi. These practices of display contribute to making the design school a learning place, capable of generating emotional attachments that enable (or thwart) learning (Sagan, 2008). Model pembelajaran menjadi salah satu pondasi yang mempu menciptakan lingkungan belajar desain belajar menjadi tempat yang membelajarkan siswa untuk kemampuan kognitif, emosional, perilaku yang membangun regulasi diri siswa untuk menjadi desainer pembelajar.

### 3.3 Model Pembelajaran Desain

Saat ini ada berbagai sekolah desain memiliki karakter dan kurikulum yang mencerminkan sifat berbeda. namun tetan didominasi vang karakteristik disiplin ilmu desain. Model pembelajaran yang dilakukan juga beragam. Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial (Agus Suprijono, 2011). Model pembelajaran terdapat penjelasan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Desain harus dipelajari melalui pengalaman sendiri, walaupun dalam proses pembelajaran dikelas diajarkan dengan proses penyampaian materi secara verbal, dengan penekanan pembelajaran deklaratif, prosedural dan keterampilan akademik terbimbing, namun siswa harus bisa mengkombinasi pengalaman belajarnya dalam proses perancangan karya. Masing-masing kita (desainer) harus menemukan proses kita sendiri, karena kitalah dan bukan orang lain, yang harus mendesainnya (Lawson, 1980).

Menurut Nelson dan Stolterman (2003), desain tidak bertujuan untuk memecahkan masalah dengan menemukan jawaban akhir. namun untuk menciptakan tambahan positif (added value) bagi keadaan sekarang. Model pembelajaran desain dituntut untuk dapat menstimulasi menumbuhkan dalam kemampuan berpikir, mengambil keputusan, pemahaman fenomena lingkungan, kepekaan empati dalam proses dan pembelajaranya. Memiliki pemahaman terhadap teori dan konsep, juga berbagai pengetahuan sejarah, kondisi politik, sosial, budaya kini dan masa lalu, secara kotekstual yang mempengaruhi perkembangan desain dari masa ke masa. Memberi ruang bagi siswa dalam memproses dan memproses informasi secara mandiri. Membangun regulasi diri positif bagi terwujudnya seorang desainer pembelajar.

Salah satu tantangan lain yang termasuk cukup besar adalah bagaimana keterampilan berpikir kreatif dapat dilatih. Berpikir kreatif menekankan pada aspek kelancaran, keluwesan, kebaruan, dan keterincian dalam proses konstruksi ide dan gagasan. Komponen kebaruan dalam berpikir kreatif sebagai proses berpikir adalah vang mengarah pada pemerolehan wawasan baru, pendekatan baru, perspektif baru, atau cara baru dalam memahami sesuatu (Grieshober, 2004). Pada proses desain keterampilan berpikir kreatif menjadi salah kompetensi utama. Proses penggalian gagasan dan penilaian dilakukan siswa secara reflektif, dengan monitor dan kendali oleh pengaturan mandiri oleh siswa sendiri. Sepanjang proses desain, para siswa diharapkan mampu bertanggungjawab dalam mempertahankan sikap dan mengambil

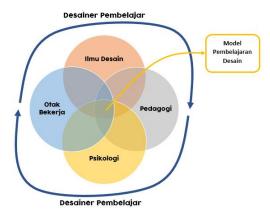
keputusan. Bersamaan dengan keterampilan berpikir kritis, berpikir kreatif saling berintegrasi untuk menghasilkan dan mengevaluasi ide dan baru dari berbagai pengetahuan. gagasan Berdasarkan pembahasan kebutuhan dalam pembelajaran desain tersebut, maka model pembelajaran desain yang dirancang harus memiliki karakteristik sebagai berikut.

- Sesuai dengan kebutuhan perubahan zaman secara kontekstual
- 2. Memiliki koneksi dengan dunia nyata
- 3. Memperhatikan karakteristik siswa dan gaya pembelajarannya
- 4. Menumbuhkan kemampuan siswa untuk untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan.
- 5. Menstimulasi siswa sebagai pembuat keputusan, dan membuat kerangka kerja dalam proses desain
- 6. Memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam proses pembelajaran
- 7. Siswa dapat bertanggungjawab dalam melakukan proses desain
- 8. Melakukan evaluasi secara mandiri
- 9. Memiliki atmofser belajar yang memberi berbagai stimulus untuk mengembangan proses berpikirnya dan memberi toleransi kesalahan dan perubahan.
- Mendorong siswa menjalani (dengan kerja keras) konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti dari proses penciptaan karya
- 11. Lingkungan pembelajaran yang menyenangkan
- 12. Membangun pembelajaran bermakna

Dengan demikian model pembelajaran harus dirancang dengan menggabungkan berbagai disipilin ilmu. Mengeksplorasi lingkungan belajar kolaboratif yang menekankan pentingnya hubungan antara dan di antara disiplin ilmu. Merancang model pembelajaran secara transdisipliner sehingga mampu menemukan hasil berupa model pembelajaran baru yang merangsang siswa untuk dapat menggali sendiri pengetahuannya, mengenal dan menemukan cirikhas proses desain diri sendiri, meramu berbagai informasi dan pengetahuan dimilikinya dalam proses penciptaan suatu karya sesuai dengan tantangan terkini pada zamannya.

### 3.4 Kolaborasi Ilmu Pengetahuan dalam Menciptakan Model Pembelajaran pada Pendidikan Desain

Model pembelajaran dibuat dengan cara membuat klasifikasi berdasarkan tujuan pembelajarannya, pola urutan atau sintaks dan sifat lingkungan belajarnya. Secara umum tujuan pembelajaran desain adalah menghasilkan desainer pembelajar yang memiliki kemampuan yang dibutuhkan sebagai desainer. Model pembelajaran yang diciptakan harus secara holistik dapat mengakomodir kebutuhan ini. Berdasarkan uraian diatas maka kebutuhan keilmuan lain yang diperlukan dalam merancang model pembelajaran desain dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Kolaborasi keilmuan untuk model pembelajaran desain.

### 3.4.1 Ilmu Desain

Ilmu desain memiliki banyak cabang. Pada setiap cabangnya memiliki ciri khas tersendiri. Pada umumnya proses desain yang dilakukan memperhitungkan aspek fungsi, estetik dan berbagai macam aspek lainnya melalui riset, pemikiran, brainstorming, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya. Model pembelajaran yang dibuat perlu terlebih dahulu memahami karakteristik pada cabang ilmu desain apa pembelajaran akan dirancang.

### 3.4.2 Ilmu Pedagogi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) pedagogi adalah ilmu pendidikan; ilmu pengajaran. Bagaimana seorang pengajar (guru, dosen, trainer dll) menguasai ilmu pendidikan dan pengajaran. Inimerupakan salah satu syarat yang penting

bagi seorang pengajar. Ilmu pedagogi merupakan suatu teori yang secara teliti, kritis dan objektif mengembangkan konsep tentang hakikat manusia, hakekat tujuan pendidikan serta hakekat proses Pada pendidikan pendidikan. desain, diperlukan pedagogi khusus desain. penjabaran bagaiman pendidikan desain dapat merancang berbagai model, strategi, metode pembelajaran untuk membangun siswa dalam memasuki ranah professional sebagai desainer. Diperlukan pengembangan cara mengajar desain yang berfokus pada pedagogi yang memiliki elemen-elemen ciri khas (signature pedagogy) dari disiplin ilmu desain. Mahasiswa membutuhkan dukungan untuk bagaimana melakukan dan melalui proses desain. Pengalaman belajar yang diciptakan harus mengembangkan motivasi alami dan motivasi professional siswa untuk menciptakan kapasitas diri yang tangguh dan berkelanjutan sebagai desainer pembelajar.

### 3.4.3 Ilmu Psikologi

Bagaimana membangun keterampilan berpikir, motivasi dan regulasi diri siswa sebagai seorang desainer membutuhkan keilmuan psikologi. Psikologi dalam pendidikan menekankan pada aspek-aspek pemahaman tentang siswa sebagai manusia yang belajar, dan pengajar sebagai pihakpihak yang membantu siswa dalam mencapai keberhasilan dalam belajar. Fokus psikologi pada pendidikan desain mencakup pada bagaimana upaya pencapaian hasil belajar yang optimal dalam pengembangan cara berpikir, sikap, karakteristik pengenalan diri dalam proses desain.

# 3.4.4 Ilmu Perkembangan Bagaimana Otak Bekerja

Sasaran dari lingkungan pembelajaran yang berbasis kemampuan otak adalah untuk mengenali fakta bagaimana otak manusia merespon saat diberi stimulasi dalam proses pembelajaran. Otak manusia tidak memiliki preferensi atau "gaya pembelajaran" tunggal, dalam perencanaan model pembelajaran dikelas perlu mempertimbangkan beberapa karakteristik umum dari si pembelajar, yaitu siswa itu sendiri. Berbagai penelitian baru mengungkapkan bahwa lingkungan pembelajaran yang diciptakan sedemikian rupa menjadi "ramah otak" lebih memudahkan proses stimulasi siswa dalam memproses informasi, mulai dari informasi berupa materi belajar ataupun perasaan dan kejadian-kejadian negatif diluar dirinya, dengan demikian waktu maka belajarnya dioptimalkan.

### 5. Kesimpulan

Merancang model pembelajaran yang memiliki ciri khas disiplin ilmu desain memungkinkan untuk dapat mengoptimalkan proses belajar. Membuat pembelajaran yang sesuai dengan bagaimana proses desain dan kognisi bekerja, serta implikasinya bagi proses pembelajaran di pendidikan desain. Menekankan tidak hanya pada isi atau konten keilmuan desain, namun pada prosesnya. Diperlukan rekayasa proses pelaksanaan pembelajaran, penciptaan model pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan belajar yang mampu menstimulasi siswa untuk dapat menemukan caranya terbaiknya dalam penciptaan suatu Mengenal karakteristik dirinya, karya. sehingga siswa memiliki kemampuan dalam menggali kekuatan diri sebagai desainer pembelajar, dan dapat mengatasi berbagai tantangan dikemudian hari.

### 6. Penghargaan

Ucapan terima kasih dan penghargaan diberikan kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (DPPM) Universitas Tarumanagara Jakarta vang memberikan dukungan dana hibah, dan Fakultas Seni Rupa dan Desain atas dukungan kelancaran sehingga proses penelitian dapat terlaksana. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya, Program Studi Teknologi Pendidikan yang memberikan dorongan untuk mengkaji keilmuan yang bersifat transdisipliner, sehingga membuka wawasan penulis untuk membuat kajian kolaborasi dari disiplin ilmu vang berbeda.

### 7. Pustaka

- Agus Suprijono. (2011). *Model-model* pembelajaran. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya
- Bauer, I., & Baumeister, R. (2011). Handbook of self-regulation, research, theory, and application. Second edition. London & New York: The Guilford Press.
- Davis, M. (2017). Teaching design: A guide to curriculum and pedagogy for collage

- design faculty and teachers who used design in their classroom. New York: Allworth Press.
- Grieshober, W. E. (2004). *Dictionary of creativity. New York: International Center for Studies in Creativity.* New York: State University of New York College at Buffalo.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2008). Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Lawson, B. (1980). *Bagaimana cara berpikir desainer (How designers think)*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Maitland, B.M. (1991). Problem-based learning for an architecture degree. In: Boud, D. and Feletti, G. (Eds), The Challenge of Problembased Learning. London: Kogan Page
- Matheson, B. (2006) A culture of creativity: design education and the creative industries, Journal of Management Education, 25 (1), 55–64.
- McCullough, M., E., & Willoughby, B., L., B. (2009). Religion, self-regulation, and self-control: associations, explanations, and implications. *Journal American Psychological Association*, (135) 69-93
- Nazir, Moh. (2005). Metode penelitian. Bogor: Galia Indonesia
- Nelson, H., & Stolterman, E. (2003). The design way: Intentional change in an unpredictable world: Foundations and fundamentals of design competence. New Jersey: Educational Technology Publications.
- Norman, D. (2013). *The design of everyday things*. New York: Basic Books.
- Sagan, O. (2008) Playgrounds, studios and hiding places: emotional exchange in creative learning spaces, *Art*, *Design & Communication in Higher Education*, 16 (3), 173–86
- Shulman, L. (2005). Signature pedagogies in the professions. *Daedalus*, 134 (3), 52-59.
- Tovey, M. (2015). Design pedagogy: Developments art and design education. New York: Routledge.

# Jurusan Seni Rupa dan Jurusan Desain Gedung T3, Universitas Negeri Surabaya Kampus UNESA Lidah Wetan Surabaya 60213 https://sendesunesa.net/