

DESAIN MEBEL DALAM PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN

Laksmi Kusuma Wardani

Dosen Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Kristen Petra Surabaya

ABSTRAK

Desain mebel dalam pendidikan seni dan desain menggunakan model berfikir yang melibatkan proses desain dengan berbagai permasalahan yang sifatnya tidak statis dan membutuhkan pemikiran kritis dan kreatif dalam menggabungkan daya cipta, perkembangan teknologi, dan unsur estetika yang memenuhi syarat untuk diproduksi. Pemecahan masalah yang berlaku di satu kasus dalam desain mebel, berbeda pada kasus yang lain. Keberhasilan proses belajar mengajar di studio desain mebel dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal (proses pembelajaran, kualitas sumber daya manusia atau pendidik maupun peserta didik, kurikulum, manajemen pendidikan, maupun fasilitas-fasilitas penunjang proses belajar mengajar).

Kata kunci : desain mebel, pendidikan, seni dan desain.

ABSTRACT

Furniture design in art and design education use the thinking model which entangling design process with various problems which its character is not static and require the creative and critical opinion in joining creating energy, technological growth, and up to standard esthetics element to be produced. Problem solving which still on is going into effect in one case of furnitur design, differing at other case. The success of efficacy teaching and learning process in the studio of furniture design influenced by external and internal (study process, quality of human resource or lecturer and students, curriculum, education management, and also supporter facility learning and teaching process) factor.

Key words: *furniture design, education, art and design.*

PENDAHULUAN

Keikutsertaan Indonesia dalam WTO (*World Trade Organization*), AFTA (*Asian Free Trade Area*) memberikan kesempatan yang luas bagi masuknya teknologi dan produk asing. Hal ini, mendorong seluruh sektor pembangunan khususnya pendidikan, untuk meningkatkan kemampuan bersaing dalam arah teknologi nasional. Kondisi ini juga mendorong adanya perbaikan sistem pendidikan, baik komponen maupun sarana pendidikan, sumber daya manusia maupun kurikulum, untuk menunjang proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Dan pada akhirnya mampu mengembangkan potensi setiap peserta didik secara optimal sesuai dengan keragaman karakteristik dalam kondisi budaya yang berwawasan nasional, regional dan global.

Pendidikan bertanggung jawab untuk memandu (mengidentifikasi dan membina), serta memupuk (mengembangkan dan meningkatkan) bakat peserta didik.

Dharma pendidikan adalah pilar pertama perguruan tinggi dalam kerangka transformasi ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni budaya. Perguruan tinggi merupakan pusat pengembangan sains dan teknologi. Menurut Prof. Sartono, teknologi sendiri akar katanya adalah “*techne*” yang artinya adalah “*art*” atau seni. Seni menyentuh langsung pada kehidupan manusia. Jadi seharusnya seni adalah bagian yang tak terpisahkan dari teknologi, agar teknologi menjadi manusiawi (Widodo, 1999). Sedangkan kreativitas inovasi desain sangat tergantung pada tinggi rendahnya pengetahuan dan daya logika. Semakin tinggi kemampuan peserta didik dalam bernalar, semakin canggih dan semakin kritis dalam memecahkan masalah. Oleh karenanya pendidikan desain harus mencakup sains dan seni, saintik dan estetik.

Perkembangan teknologi harus disikapi oleh peserta didik dengan selalu memperhatikan sumber-sumber atau informasi baru, menyenangi perkembangan pengetahuan (*knowledge*) dan ketrampilan (*skill*), belajar untuk mengetahui apa yang dipelajari (*knowing what*) dan apa manfaatnya, makna dari yang diketahui (*knowing why*), serta bagaimana mengembangkan pengetahuan itu sendiri (*knowing how to*), sehingga peserta didik dapat belajar untuk mampu melakukan yang diketahui (*learning to do*), menerapkan pengetahuan tersebut dalam pekerjaan dan kehidupan (*learning to applicate*), dengan menjadi dirinya sendiri (*learning to be*), menerima dan mengembangkan keunikan dirinya dan sekaligus belajar untuk mampu hidup dan bekerjasama (*learning to live together*) dengan orang lain dengan latar belakang yang berbeda (Sidjabat, 2004:4). Dengan demikian, peserta didik akan lebih kritis dan kreatif dalam menyelesaikan berbagai permasalahan perancangan desain, termasuk di dalamnya perancangan desain mebel.

ASPEK PERTIMBANGAN DESAIN

Desain merupakan hasil dari sebuah proses berfikir yang berlandaskan pada ilmu pengetahuan yang bersifat rasional dan pragmatis. Mendesain berarti melaksanakan suatu rentetan kegiatan yang menggabungkan daya cipta, penguasaan perkembangan teknologi, dan unsur estetika yang memenuhi syarat untuk diproduksi. Desain adalah kegiatan pemecahan masalah dan inovasi teknologis yang bertujuan untuk mencari solusi terbaik dengan jalan memformulasikan terlebih dahulu gagasan inovatif ke dalam suatu model, dan kemudian merealisasikan kenyataan secara kreatif. Sekalipun desain itu adalah disiplin keilmuan yang menyangkut sains alam (hal-hal yang fisis) dan sains sosial yang menyangkut perilaku (*behavior*), peranan seni dalam pengertian cita rasa estetis juga memegang peranan dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan (Buchori, 2000:123). Pemecahan masalah yang berlaku di satu kasus, tidak dengan sendirinya berlaku di kasus yang lain. Desainpun jadi

relatif terhadap waktu dan tempat. Apa yang dipecahkan saat ini, cepat atau lambat menjadi usang.

Konsep inovasi desain kemudian berkembang menjadi dasar kehadiran profesi desain produk. Desain bukan lagi berfungsi sebagai pemberi bentuk akhir atau intervensi estetis pada sebuah produk saja, tugasnya lebih meluas lagi pada pemecahan masalah melalui media desain. Hal senada diungkapkan oleh Dilnot seorang sejarawan desain (dalam Suastiwi, 1996:19). Ada dua hal yang bisa dikatakan sebagai signifikasi sosial desain, yang pertama adalah bentuk dari desain itu sendiri yang mengekspresikan konteks sosial suatu fenomena desain, yang kedua adalah desain sebagai kegiatan sintesis yang berorientasi terhadap sasaran akhir yang bersifat antroposentris. Suatu kegiatan yang secara fundamental didefinisikan oleh kemampuannya untuk menyatupadukan beberapa kebutuhan yang saling bertentangan, misalnya pertimbangan etika dengan kepentingan ekonomi, atau tuntutan teknologi dengan persyaratan sosial. Dengan potensinya yang terakhir inilah desain mempunyai kesempatan besar untuk ikut memajukan mutu kehidupan manusia, memecahkan permasalahan dan membuat kemungkinan-kemungkinan menjadi kenyataan.

Dalam teori *function complex*, teori yang dibangun oleh Louis Sullivan dengan deklarasinya yang terkenal *form follow function*, namun karena tidak puas terhadap teori itu oleh Frank Lloyd Wright dikembangkan menjadi *form and function are one* (Papanek, 1973:25-26), dinyatakan bahwa 'bentuk mengikuti fungsi'. Analisis yang dikembangkan didasarkan atas *problem solving*, yang terkonsentrasi pada tercapainya fungsi produk secara optimal. Melalui analisis ini telah lahir diktum desain produk industri massa, yang pada zamannya sangat menghebohkan. Metode pendekatan ini merupakan salah satu model analisis yang berguna dalam proses desain, meskipun metode pendekatan ini bersifat monodisplin, namun dalam analisis yang dilakukan dipastikan berkembang sangat kompleks, karena memerlukan data dan fakta yang menyangkut aspek-aspek lain, yakni *method, use, need, teleis, association and aesthetics*.

Dalam proses desain terlihat kompleksnya masalah yang dihadapi, termasuk berbagai informasi yang berhubungan dengan kondisi pasar dan konsumen. Mutu cita rasa masyarakat umum menjadi hal yang penting untuk diperhatikan pemilik modal, desainer dan pelaksana. Widagdo (2001:198-199) mengungkapkan bahwa keberhasilan desain terbentuk dari adanya persepsi yang sama antara pemilik proyek atau pemilik modal yang ingin memproduksi benda-benda berkualitas, desainer yang terlatih dan mempunyai cita rasa tinggi, dan pelaksana di workshop yang bertanggung jawab dan berketrampilan baik, selain aspek produsen, ditambah dengan konsumen yang sudah mempunyai kesadaran desain dan selalu menuntut kualitas, maka produk dengan mutu desain yang baik adalah konsekuensi yang wajar.

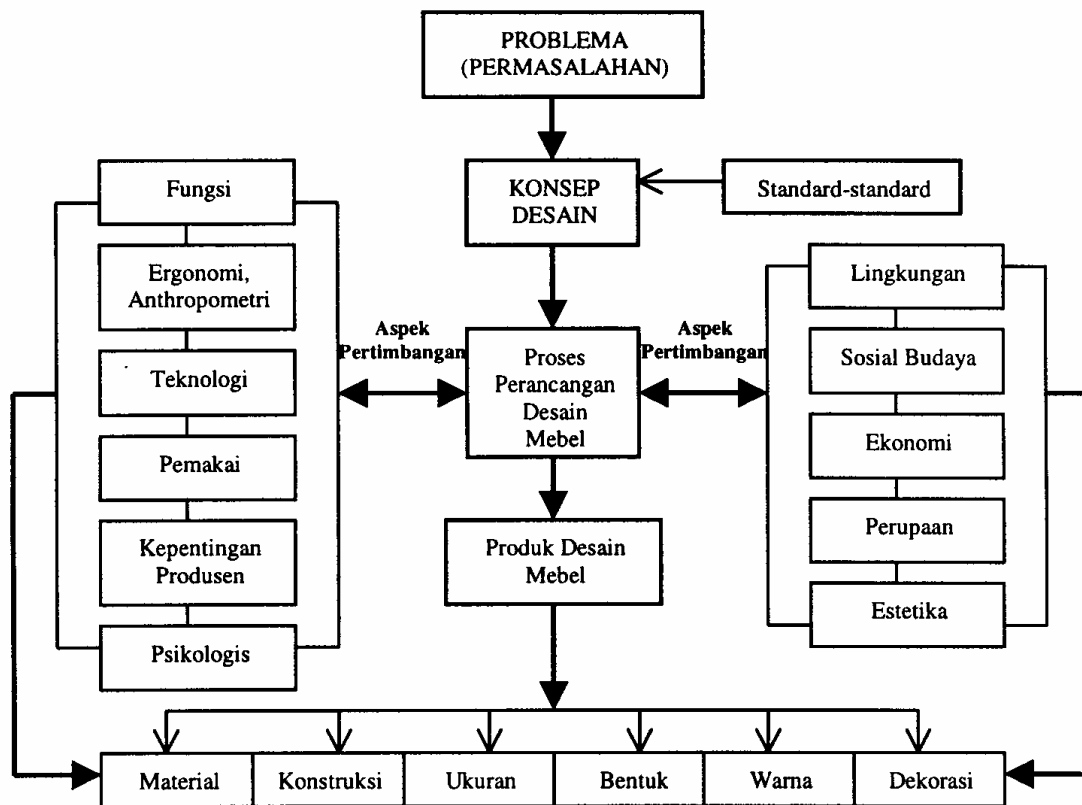
Berbicara mengenai desain, terutama desain mebel yang baik, di dalamnya mencakup bukan hanya bentuk, bahan dan warna saja, tetapi yang lebih penting adalah fungsi, yaitu apakah

bisa menjawab kebutuhan sosial pemakainya. Selain itu, harus memperhatikan teknis dalam reproduksi, durabilitas, konstruksi, efisiensi material, ergonomi, penerapan teknologi menjadi lebih menonjol selain masalah estetika, dan kenyamanan yang mengacu pada selera pemakai atau pengguna. Desain dapat disesuaikan dengan tujuan, penampilan dan kenikmatan (kenikmatan untuk bergerak, memperbaiki, penyimpanan, dan membersihkan, serta kenikmatan pada ukuran, bentuk, proporsi dan daya lentur).

Predikat baik menurut Buchori (1986 : 84-87) tergantung pada sasaran dan filosofi desain, bahwa sasaran berbeda menurut kebutuhan dan kepentingan, serta upaya desain berorientasi untuk mencapai hasil optimal dengan biaya yang rendah, dengan memperhatikan faktor performansi (kenyamanan, kepraktisan, keselamatan, kemudahan dalam penggunaan, kemudahan dalam pemeliharaan, kemudahan dalam perbaikan), faktor fungsi (kelayakan, keandalannya, struktur, pengguna atau sistem tenaga, spesifikasi dari material : tipe, kekuatan dan ukuran), faktor produksi (desain harus memungkinkan untuk diproduksi sesuai dengan metoda dan proses yang telah ditentukan), faktor pemasaran (selera konsumen, citra produk, sasaran pasar, penentuan harga, dan saluran distribusi), kepentingan produsen (identitas produsen dan status) dan kualitas bentuk (spirit dan gaya zaman, daya tarik, citra atau image, estetis, penyelesaian detail dan finishing, kombinasi bahan, kemungkinan bentuk-bentuk yang sesuai dengan struktur dan karakteristik bahan). Desain baik juga diformulasikan oleh Herbert Lindinger (dalam Widagdo 2001:196-197), yang dapat dimasukkan dalam kategori *Die Gute Form* adalah yang memenuhi 10 perintah (*The Ten Comandments*), yakni:

1. Tingkat kegunaan yang tinggi.
2. Aman
3. Produk berumur panjang dan tidak cepat usang
4. Ergonomis
5. Mempunyai watak mandiri dari segi teknis maupun bentuk
6. Mempunyai tingkat kesesuaian yang tinggi dalam lingkungannya
7. Ramah lingkungan
8. Cara kerja produk mudah dipahami
9. Kualitas bentuk yang tinggi
10. Mampu menstimulasi perasaan.

Aspek pertimbangan desain mebel oleh Martadi (2002) diungkapkan dengan bagan di bawah ini:



Bagan 1. Aspek Pertimbangan Perencanaan Desain Mebel
(dikembangkan dari Martadi , 2002)

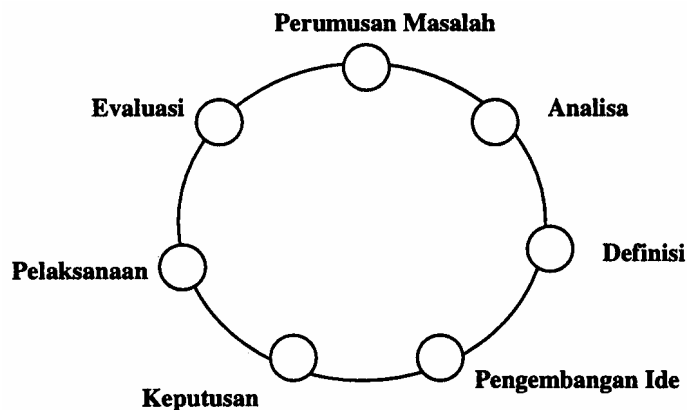
DESAIN MEBEL SEBAGAI ILMU DAN PEMECAHAN MASALAH (Studi Kasus MK Desain Mebel Jurusan Desain Interior, FSD, UKP)

Desain mebel merupakan mata kuliah inti kedua setelah mata kuliah desain interior di Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, dan merupakan mata kuliah prasyarat. Hal ini disebabkan karena harus melewati tahapan proses penguasaan materi dari dasar perancangan sampai dengan permasalahan yang lebih kompleks. Prinsip dasar desain pada desain mebel adalah sebuah bentuk desain memiliki prinsip dasar yang jelas, didasarkan pada konsep bentuk yang disesuaikan dengan fungsi dan aktivitas pemakai, kesesuaian bahan yang dipilih, sistem konstruksi yang benar serta pemakaian bahan finishing yang tepat. Demikian juga mengenai volume (besaran) dengan dimensi (ukuran) dan standard yang ergonomis dan anthropometris. Memperhatikan pengerjaan detil atau profil, pemilihan jenis asesoris dengan teliti, disesuaikan dengan gaya (*style*) desain tersebut, dalam upaya menghasilkan desain fungsional, ergonomis dan estetis. Selain itu, desain mebel sebagai salah satu kategori elemen desain yang pasti ada di hampir semua desain interior, sebagai bagian dari komponen ruang, menjadi pelengkap yang saling mendukung atau mengisi terhadap komponen-

komponen ruang lainnya, dalam kaitan proses pembentukan suasana sebagai pencerminan citra dan integritas pemakai. Dalam hal ini, mebel menjadi perantara antara manusia dan ruangnya. Menawarkan adanya transisi bentuk dan skala antara ruang interior dan manusia. Membuat interior dapat dihuni karena memberikan kenyamanan dan manfaat dalam pelaksanaan aktivitasnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa desain mebel tidak bisa lepas dari pertimbangan desain interior (kesesuaian, keselarasan, keseimbangan dan unity antara mebel dengan ruangnya).

Proses desain mebel menggunakan model berfikir yang melibatkan berbagai permasalahan yang sifatnya tidak statis dan membutuhkan pemikiran kritis dan kreatif (peningkatan kemampuan berfikir kritis dibarengi dengan kemampuan berfikir kreatif, dua pemikiran ini tidak harus dipisah-pisahkan). Berfikir kritis dan kreatif secara bawah sadar seringkali sudah diajarkan dalam proses belajar mengajar di studio desain mebel. Ketika peserta didik memformulasikan pertanyaan, menganalisis teks, mendefinisikan istilah, mereka sebenarnya sedang mengembangkan ketrampilan berfikir kritis. Jika peserta didik memecahkan persoalan yang tak terstruktur atau merencanakan suatu proyek, berarti mereka mengembangkan ketrampilan berfikir kreatif. Jika peserta didik memperhatikan sudut pandang yang berbeda dan berimajinasi, berempati, dan menata kembali secara akurat, berarti mereka mengembangkan ketrampilan berfikir kritis dan kreatif (Rofi'uddin, 2000: 88).

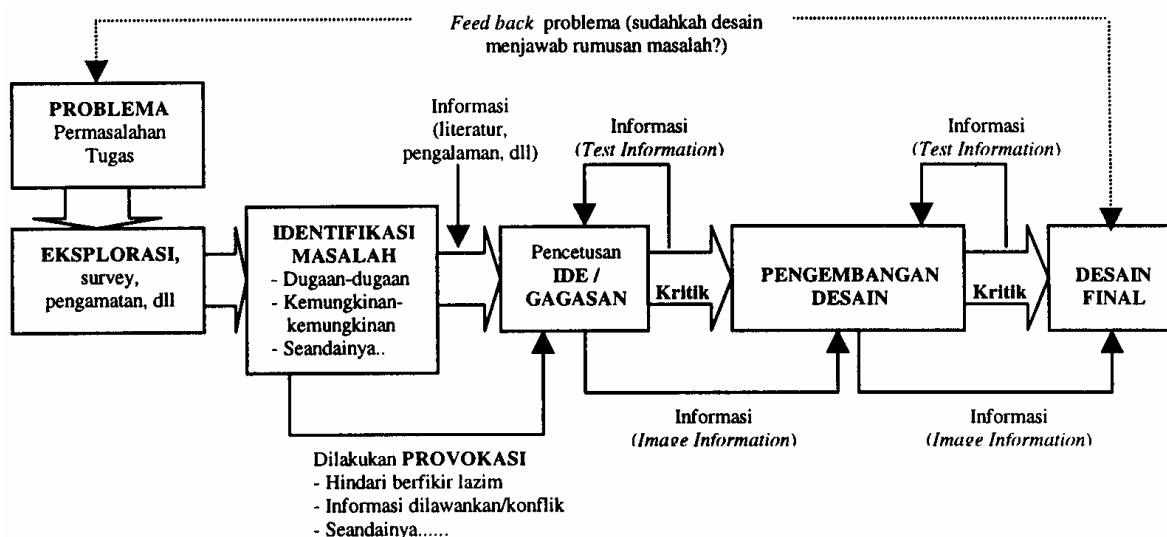
Kemampuan berfikir kritis-kreatif pada prinsipnya dapat dikembangkan dan dipercepat penguasaannya melalui pendidikan berfikir model terpadu. Oleh filsuf Hegel disebutkan bahwa suatu model berfikir adalah suatu proses, pada mulanya ada 'these' kemudian secara dialektis timbullah 'antithese' dan keduanya bertemu lagi menjadi 'synthese', proses ini layaknya sebuah spiral yang kontinu. Proses berfikir ini ditemui pada metodologi desain yang dikembangkan Don Koberg, Jim Bagnall dengan '*der universal Reisefuhrer*', di bawah ini:



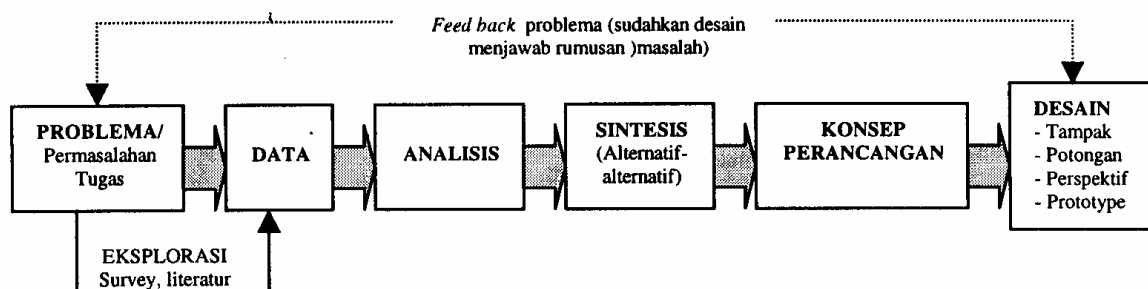
Bagan 2. Metoda Desain Don Koberg, Jim Bagnall (Widagdo, 2001: 45)

Perancangan desain mebel juga melewati suatu proses desain yang sistematis (walaupun kadang-kadang ada loncatan gagasan), antara lain tahap analisis, konsep desain, penggalian ide atau pemecahan masalah, pengembangan desain, dan penyajian gambar presentasi (gambar tampak dan gambar detail). Tahapan tersebut digunakan untuk menata, membangun dan menstrukturkan kesadaran pikir yakni melihat *subject matter* secara lengkap, menyeluruh, dan mendekati kenyataan, sehingga dapat dianalisis dan dijelaskan secara komprehensif, holistik dan tuntas.

Dibawah ini adalah alternatif tahapan perancangan yang digunakan di studio desain mebel Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra.



Bagan 3. Alternatif Tahapan Perancangan Model A



Bagan 4. Alternatif Tahapan Perancangan Model B

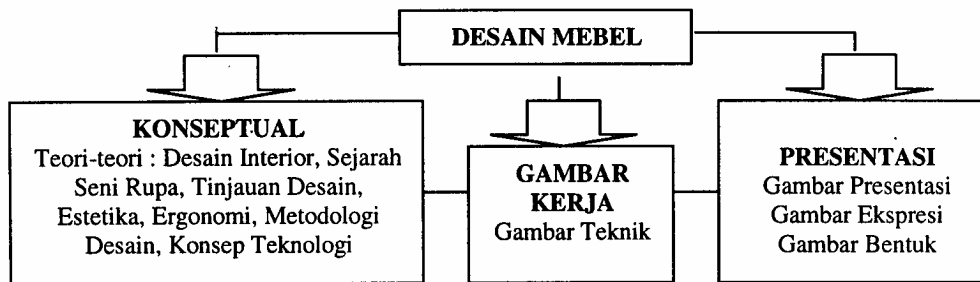
Peserta didik diberi kebebasan memilih tahapan perancangan, akan tetapi pendidik tetap harus memperhatikan penyesuaian pilihan tahapan perancangan peserta didik dengan kemampuan pola pikir dan kecepatannya dalam memecahkan masalah (baik konseptual maupun

skill). Xenophon pernah mengatakan : ‘untuk *praxis*’ desainer atau seniman memerlukan tiga syarat yang harus dipenuhi, yaitu bakat, pendidikan dan latihan. Tiga hal tersebut dapat dikembangkan melalui proses pendidikan seni dan desain, dengan pendekatan bertahap, bersistem, dan terbuka, diharapkan dari bakat yang dibawa peserta didik potensi artistik dapat digali dan dipertajam. Bakat yang secara genetis ada pada masing-masing pribadi dengan pengaruh lingkungan budaya yang membentuknya adalah dua faktor yang kemanunggalannya tidak dapat dipisahkan (Widagdo,2000:86). Selain itu, untuk mendukung kebutuhan-kebutuhan ekspresif peserta didik sebagai calon desainer (fantasi dan pobiannya) serta untuk membantu pengembangan bakat, diperlukan kritik-kritik dan kompetisi positif antara peserta didik satu dengan yang lain (dalam hal ini, pendidik sebagai fasilitator berperan penting untuk pengembangan potensi peserta didik).

Memperhatikan hal tersebut, peserta didik mata kuliah perancangan desain mebel (I, II, III, dan IV) membutuhkan suatu persyaratan-persyaratan sebagai berikut (terkait dengan kebutuhan mata kuliah penunjang perancangan):

1. Menguasai unsur dan prinsip-prinsip desain, serta aplikasinya dalam penciptaan karya 2 dimensi dan 3 dimensi, mampu mengembangkan kreativitas, imajinatif dan mampu berfikir alternatif (peserta didik wajib lulus mata kuliah Nirmana I dan II)
2. Memiliki suatu pemahaman konseptual yang baik dan memiliki ciri khas atau keunggulan, memiliki wawasan dan apresiasi tentang desain, terutama desain mebel (peserta didik menguasai mata kuliah Desain Interior, Tinjauan Desain, Sejarah Seni Rupa Indonesia, Sejarah Seni Rupa Timur, Sejarah Seni Rupa Barat, Sejarah Kebudayaan, dan Estetika).
3. Memiliki pola pikir yang sistematis, runtut dan analitis (peserta didik menguasai mata kuliah metodologi desain)
4. Memiliki suatu pemahaman ergonomi dan anthropometri manusia yang tepat (peserta didik menguasai mata kuliah ergonomi).
5. Memiliki pengetahuan dan wawasan tentang karakteristik material, warna dan finishing, serta mampu mengaplikasikan dan mengembangkannya (peserta didik menguasai mata kuliah pengetahuan bahan).
6. Pengembangan skill, kemampuan bahasa visual (transfer ide gagasan ke gambar presentasi), penguasaan media, teknik dan penyajian gambar yang menarik, informatif dan komunikatif (peserta didik harus memiliki dasar-dasar menggambar I dan II, gambar teknik I dan II yang baik).

7. Menguasai prinsip-prinsip perancangan desain mebel dan mampu merancang desain mebel (ditemukan di mata kuliah desain mebel I, II, III, IV).
8. Mampu mempertanggungjawabkan hasil rancangannya melalui presentasi verbal.

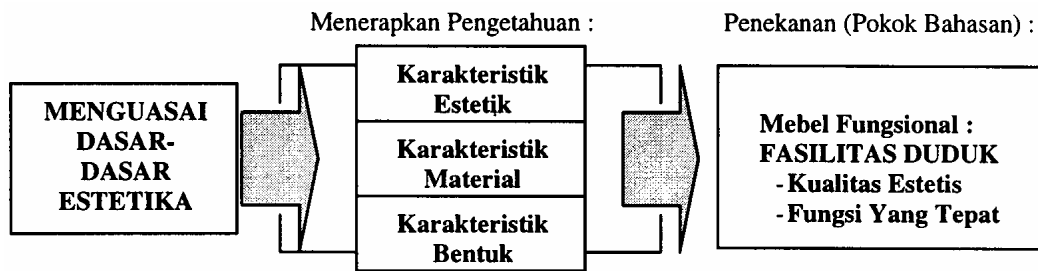


Bagan 5. Mata Kuliah Penunjang Desain Mebel

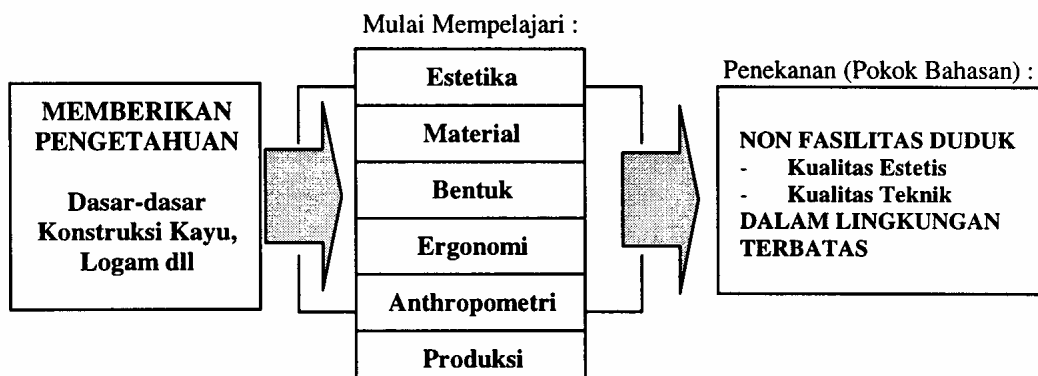
KURIKULUM MATA KULIAH DESAIN MEBEL

Kurikulum adalah inti dari sebuah program pendidikan. Apabila pendidikan belum memperhatikan relevansi output lulusan dengan kebutuhan pasar tenaga kerja di masyarakat lokal maupun internasional, maka dibutuhkan suatu perubahan. Perubahan kurikulum sebaiknya memperhitungkan perkembangan teknologi, informasi dan kebutuhan tenaga kerja di pasar bebas, yang sebetulnya sangatlah berat bagi lembaga pendidikan untuk mengatur kembali proses pembelajarannya, kualitas sumber daya manusia, manajemen pendidikan, anggaran, maupun fasilitas-fasilitas penunjang proses belajar mengajar (Suastiwi, 2003). Perubahan tersebut diperlukan untuk menjawab tuntutan pembangunan Indonesia, yang menjamin tercapainya lulusan dengan berbagai kemampuan dan wawasan berbagai profesi. Perubahan kurikulum sebaiknya dilakukan secara reguler, sehingga lembaga pendidikan selalu bisa mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi serta kebutuhan pasar. Kurikulum yang disusun diharapkan mampu memberikan kompetensi keilmuan kepada peserta didik nantinya. Kompetensi tersebut mencakup kebudayaan, teknologi dan profesional (menghayati, menjalankan profesinya secara total dan benar).

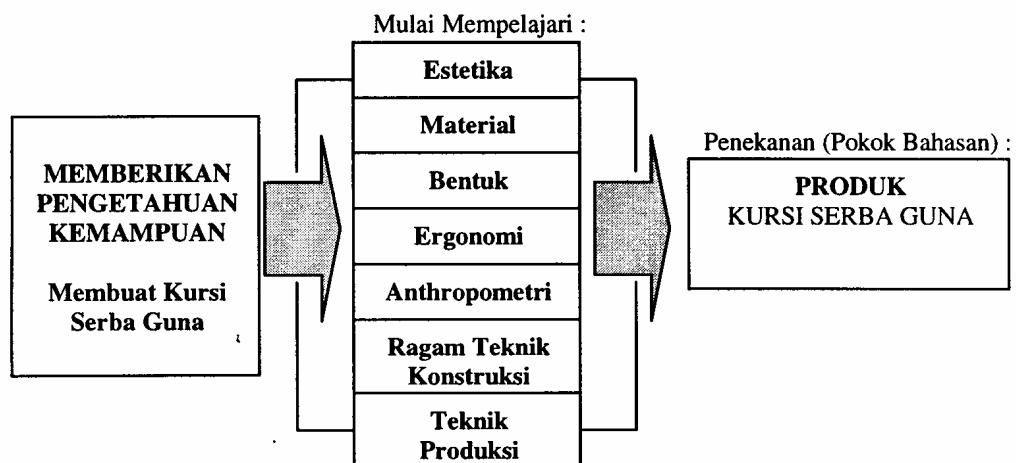
Mata kuliah desain mebel merupakan mata kuliah prasyarat. Apabila tidak lulus mata kuliah desain mebel I tidak dapat mengambil mata kuliah desain mebel II, dan seterusnya. Hal ini disebabkan karena pembagian bobot prosentase materi berbeda dan bersifat menambahkan atau melengkapi secara berurutan (lihat panduan mengajar mata kuliah Desain Mebel I, II, III, dan IV dibawah ini).



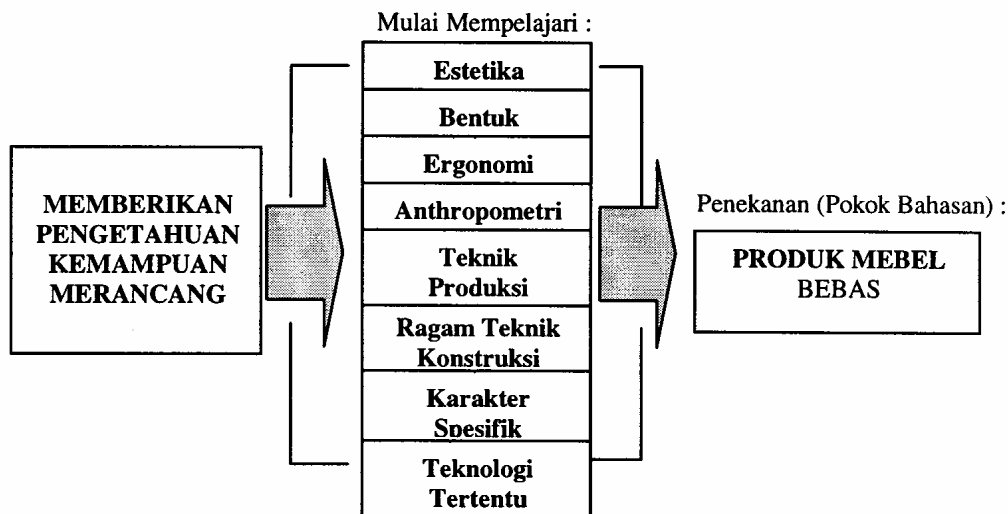
Bagan 6. Panduan Mengajar Mata Kuliah Desain Mebel I
(diturunkan dari tujuan instruksional Mata Kuliah Desain Mebel I,
kurikulum Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra)



Bagan 7. Panduan Mengajar Mata Kuliah Desain Mebel II
(diturunkan dari tujuan instruksional Mata Kuliah Desain Mebel II,
kurikulum Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra)

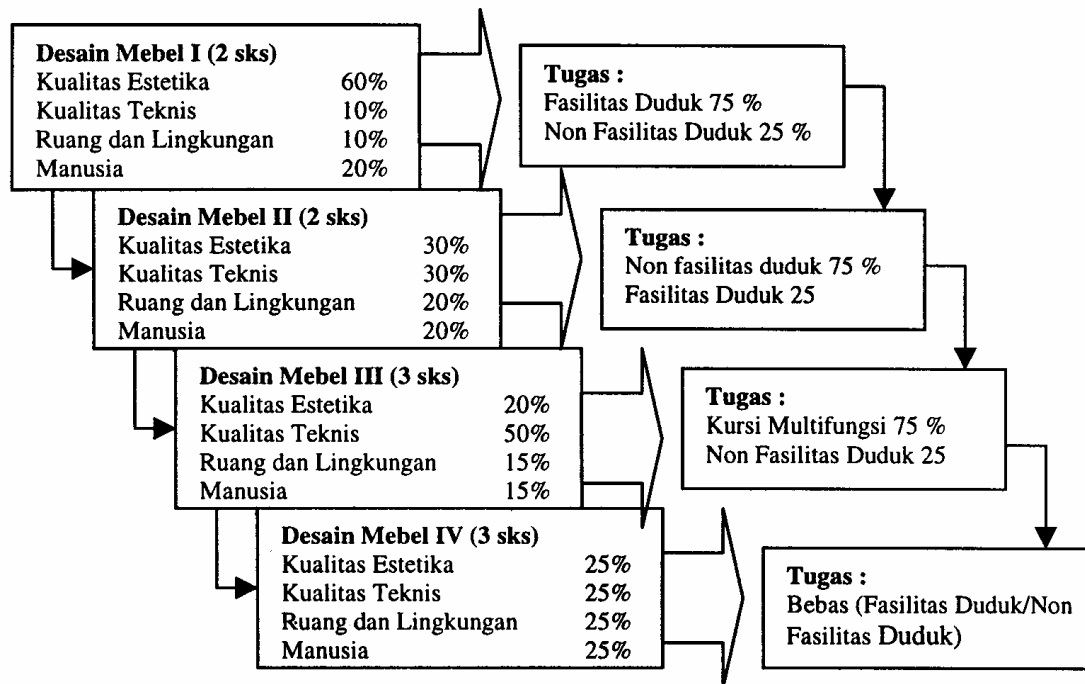


Bagan 8. Panduan Mengajar Mata Kuliah Desain Mebel III
(diturunkan dari tujuan instruksional Mata Kuliah Desain Mebel III,
kurikulum Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra)



Bagan 9. Panduan Mengajar Mata Kuliah Desain Mebel IV
(diturunkan dari tujuan instruksional Mata Kuliah Desain Mebel IV,
kurikulum Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra)

Bagan-bagan tersebut di atas merupakan panduan materi belajar mengajar yang diturunkan dari kurikulum nasional. Dengan pembagian prosentase materi pengajaran yang saling berkesinambungan, melengkapi dan berurutan (lihat bobot prosentase materi dibawah ini).



Bagan 10. Bobot Prosentase Penekanan Materi
(mengacu pada tujuan instruksional Mata Kuliah Desain Mebel I,II,III,IV)

Memperhatikan mata kuliah desain mebel sebagai salah satu mata kuliah pokok penunjang mata kuliah desain interior, maka jumlah sks yang ada perlu dipikirkan kembali, dengan memperhatikan pembagian sks (bobot prosentase materi) dan kesesuaian beban tugas yang diberikan ke peserta didik. Pendidik harus menggunakan keadaan positif peserta didik untuk menarik mereka ke dalam pembelajaran di bidang-bidang di mana mereka dapat mengembangkan kompetensi. Kuncinya adalah membangun ikatan emosional, yaitu dengan menciptakan kesenangan dalam belajar, menjalin hubungan, dan menyingkirkan segala ancaman dari suasana belajar. Peserta didik lebih banyak belajar jika pelajarannya memuaskan, menantang, dan ramah serta mereka mempunyai suara dalam pembuatan keputusan. Hal ini meningkatkan hubungan dan kepercayaan dalam proses belajar mengajar (DePorter, 1999:23-24).

SIMPULAN

Apapun metode yang digunakan, keberhasilan proses belajar mengajar di studio desain mebel dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal (proses pembelajarannya, kualitas sumber daya manusia atau pendidik maupun peserta didik, manajemen pendidikan, kurikulum, anggaran, maupun fasilitas-fasilitas penunjang proses belajar mengajar). Namun demikian, untuk menghasilkan kreativitas inovasi desain dan untuk mencari solusi terbaik dari permasalahan, sangat tergantung pada tinggi rendahnya pengetahuan dan daya logika. Semakin tinggi kemampuan peserta didik dalam bernalar, semakin canggih dan semakin kritis dalam memecahkan masalah. Karena desain menjadi sangat penting saat ini dan masa yang akan datang, maka peserta didik harus kritis, kreatif, selektif, dan dinamis dalam mensikapi perkembangan teknologi, selera konsumen dan kebutuhan masyarakat. Selain itu, peserta didik juga harus meningkatkan ketrampilan dan produktivitas kerja, memiliki perilaku atau sikap profesional yang komunikatif, sehingga tujuan dan sasaran perancangan desain mebel di Jurusan Desain Interior Universitas Kristen Petra, yakni peserta didik diharapkan mampu merancang desain mebel yang mengacu pada seni (budaya), teknologi dan efektifitas (pemakaian) bahan dapat tercapai.

REFERENSI

- Buchori, Imam. editor Agus Sachari. 1986. *Paradigma Desain Indonesia : Peranan Desain dalam Peningkatan Mutu Produk*. Jakarta : CV. Rajawali.
- Buchori, Imam. 2000. *Refleksi Seni Rupa Indonesia : Perlunya Seni Pada Pendidikan Tinggi*. Jakarta : Balai Pustaka.
- DePorter, Bobbi. 1999. *Quantum Teaching*. Allyn and Bacon, Boston, Translation Copyright @ 2000 by PT Mizan Pustaka.
- Martadi. 2002. *Kajian Konsep Desain Bangku dan Kursi Sekolah Dasar Yang berorientasi Active Learning Dan Implikasinya Terhadap Aspek Teknis*. Bandung : ITB.
- Papanek, Victor. 1973. *Design for The Real World : Human Ecology and Social Change*. London : Bantam, Random House, Inc.
- Rofi'uddin, Ahmad. 2000. *Model Pendidikan Berfikir Kritis-Kreatif untuk Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Malang.
- Sidjabat. 2004. *Peran dan Tanggung Jawab Dosen di Perguruan Tinggi Kristen*. Makalah Seminar Pendidikan Kristen. Universitas Kristen Petra.
- Suastiwi. 2003. *Pengembangan Kurikulum Program S-1 Desain Interior*. Makalah Seminar Nasional Jurusan Desain Interior Universitas Kristen Petra. Surabaya.
- Suastiwi. 1996. *Disain Interior Dalam Pembangunan Berkelanjutan*. Jurnal Seni Vol.V No.01. Institut Seni Indonesia. Yogyakarta.
- Widagdo. 2000. *Refleksi Seni Rupa Indonesia : Pendidikan dan Profesi Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- _____. 2001. *Desain dan Kebudayaan*. Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Widodo J. *Pemerdekaan dan Pendidikan Manusia Indonesia Masa Kini* (In Indonesian). Paper presented at Book launching seminar of Prof. Sartono Kartodirdjo, Parahyangan Catholic University. Bandung Indonesia.