



<http://dimensiinterior.petra.ac.id>

Pendidikan Desain Interior Berbasis *Integrity, Skill, Knowledge, Experience, dan Management*

Andreas Pandu Setiawan

Program Studi Desain Interior Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra Surabaya

Email: pandu@petra.ac.id

ABSTRAK

Masyarakat sebagai pengguna pendidikan desain interior mengharapkan output yang dihasilkan oleh perguruan tinggi dalam pendidikan desain interior dapat mumpuni dalam menghadapi berbagai persoalan desain di lapangan proyek dan disetiap pekerjaan desain yang dikerjakan. Kenyataan ini tidaklah dapat dengan mudah dipenuhi oleh program studi sebagai penyelenggara pendidikan desain interior, karena banyaknya persoalan yang dialami mulai dari input mahasiswa, program dan materi perkuliahan, serta berbagai persoalan lain terkait pembekalan keahlian perilaku berkarya bagi mahasiswa. Tulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan beberapa pendekatan yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan berbagai persoalan yang terkait dengan harapan masyarakat terhadap lulusan desain interior yang berasal dari perguruan tinggi, bahwasannya sangat penting untuk mengutamakan integritas hidup, keahlian kekayaan, pengetahuan interior, pengalaman di lapangan proyek dan manajemen yang baik dan teratur sehingga dapat menjadi lulusan yang siap di masyarakat.

Kata Kunci: pendidikan, desain interior, *integrity, skill, knowledge, experience, management.*

ABSTRACT

The community as users of interior design education expects that the output produced by universities in interior design education can be qualified in dealing with various design problems in the project field and in every design work done. This fact cannot be easily fulfilled by the study program as an organizer of interior design education, because many problems are experienced starting from student input, lecture programs and materials, as well as various other issues related to the provision of work behavior skills for students. This paper aims to describe a number of approaches that can be done to solve various problems related to community expectations of graduates of interior design from higher education, that it is very important to prioritize life integrity, workmanship skills, interior knowledge, project experience and management. good and orderly so that they can be graduates ready in the community.

Key Words: education, interior design, *integrity, skill, knowledge, experience, management.*

PENDAHULUAN

Seiring dengan terus bertambahnya lulusan desain interior dari perguruan-perguruan tinggi di Indonesia, maka sudah barang tentu masyarakat mengharapkan lulusan dengan mutu kerja yang siap pakai sesuai dengan harapan masyarakat. Harapan-harapan ini berkaitan dengan persoalan kecakapan-kecakapan kerja dalam lapangan proyek, komunikasi dengan klien, sesama staff desain maupun dengan para pekerja di lapangan. Tidak jarang ditemui di lapangan, sesuai dengan penuturan masyarakat, bahwa desainer-desainer muda yang merupakan lulusan dari perguruan tinggi memiliki kelemahan sehingga masyarakat pada akhirnya lebih memilih untuk tidak menggunakan jasa desain mereka. Persoalan yang hampir sama juga dituturkan oleh masyarakat, bahwasannya desainer muda lebih menunjukkan gagasan yang yang

berbelit, tidak mengetahui persoalan dasar yang lebih penting, sehingga setiap rancangan yang dikerjakan cenderung untuk tidak dapat dikerjakan secara riil. Hal ini masih ditambah lagi dengan kecenderungan penguasaan pengetahuan material dan konstruksi yang dirasakan masih sangat sedikit oleh para lulusan desain interior.

Seperti yang dijabarkan oleh Sugiyono dalam buku Metode Penelitian Pendidikan dijelaskan bahwa secara umum tujuan penelitian ada tiga macam yaitu bersifat penemuan, pembuktian dan pengembangan. Penelitian pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada. Tulisan ini merupakan hasil identifikasi persoalan dan gagasan ide konsep pendidikan yang dapat dikembangkan di program studi desain interior sehingga lulusan yang dihasilkan setidaknya akan lebih sesuai dengan yang diharapkan oleh masyarakat. Tulisan

ini juga merupakan gagasan tentang sebuah pendekatan dalam berpikir lateral yang dijabarkan oleh Edward de Bono dalam bukunya *Berpikir Lateral* [1]. Berpikir Lateral merupakan sebuah konsep berpikir yang mencoba untuk mengembangkan gagasan-gagasan baru, yang melibatkan gagasan, wawasan, kreatifitas bahkan humor. Berpikir lateral merupakan sebuah proses yang disengaja untuk menemukan tujuan yang sama dengan cara yang berbeda. Pendekatan yang dilakukan adalah dengan mengembangkan konsep-konsep konvensional dalam bentuk pemikiran konsep baru dalam pendidikan. Melalui konsep ini mahasiswa sebagai objek yang dikenai tindakan dan perlakuan dari pendidikan desain akan lebih memiliki kompetensi yang kuat ketika berada di dalam lingkungan pekerjaan proyek. Demikian pula program studi sebagai penyelenggara pendidikan akan lebih berperan untuk mencapai target tersebut sesuai dengan harapan masyarakat, tentunya pula dengan perbaikan berbagai bidang matakuliah, fasilitas dan sistem yang harus dikembangkan lagi.

Upaya perbaikan baik dari sisi program studi maupun kompetensi yang dimiliki oleh mahasiswa sudah tentu harus dikerjakan secara mutlak sebagai bagian mutlak dari pemenuhan harapan masyarakat sebagai pengguna lulusan. Masih banyak perguruan tinggi yang lebih berfokus pada kekuatan skill sebagai ujung tombak, namun mereka lupa dengan keahlian dan kecakapan lain yang bersifat *soft skill*. Kemungkinan lain adalah bahwa pengembangan pengalaman di lapangan terabaikan dan lebih berfokus pada pengetahuan dan skill sebagai kekuatan utama. Konsep-konsep yang dipaparkan dalam tulisan ini merupakan hasil dari perjumpaan antara harapan masyarakat, deskripsi dari hasil diskusi dengan lulusan dan deskripsi berdasarkan dari hasil evaluasi program studi di Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra, yang selanjutnya juga dikembangkan dalam diskusi-diskusi informal dalam perbincangan dengan beberapa dosen dari beberapa universitas penyelenggara pendidikan desain interior.

Kenyataan-kenyataan yang muncul dalam fenomena di atas menajamkan hipotesis bahwasannya diperlukan sebuah sistem yang benar dalam pendidikan desain interior yang berdasarkan pada basis integritas, skill, pengetahuan, pengalaman dan manajemen agar dapat menghasilkan mutu lulusan yang baik dan dapat diterima oleh masyarakat.

INPUT MAHASISWA

Perguruan tinggi sebagai penyelenggara pendidikan desain interior, kebanyakan memperoleh dan menyerap mahasiswa yang berasal dari sekolah menengah atas dengan kondisi bahwa di sekolah pada jenjang tersebut, menggambar merupakan mata pelajaran yang bukan bagian pokok untuk diajarkan. Keadaan ini membuat kondisi calon mahasiswa yang akan masuk ke dalam jurusan atau program studi desain interior mengalami persoalan karena jurusan atau program studi desain interior yang akan dipilihnya merupakan kelas yang setiap hari berkait erat dengan pengalaman-pengalaman skill

menggambar. Banyak dijumpai bahwa calon mahasiswa sangat kurang dalam penguasaan perspektif praktis, keberanian menggores garis, dan kecepatan menuangkan ide gagasan dalam gambar. Kenyataan-kenyataan ini sangat banyak dijumpai karena memang pada jenjang pendidikan sebelumnya mereka tidak memperoleh dan mengalami secara penuh skill menggambar dan lebih fokus pada keberhasilan mencapai nilai ujian nasional.

OUTPUT SEBAGAI SEBUAH CITRA PROGRAM STUDI

Selain persoalan minimnya skill menggambar mahasiswa, di sisi lain ada persoalan lagi yang harus dihadapi oleh perguruan tinggi pendidikan desain interior, mereka dihadapkan pada harapan riil masyarakat bahwa semua lulusan pendidikan desain interior dituntut untuk dapat menyelesaikan seluruh persoalan yang dihadapi dilapangan. Secara nyata, program studi dihadapkan pada masa delapan semester atau empat tahun untuk mengasah keahlian, memfokuskan ketrampilan di dunia perancangan interior, membekali mahasiswa dengan berbagai pengalaman dan pengetahuan, untuk memenuhi harapan masyarakat tersebut.

Berkaca untuk melihat apa yang dialami secara langsung di lapangan, ada sebuah tugas berat yang mesti dikelola secara benar, tepat dan sesuai antara harapan masyarakat dengan input mahasiswa sebagai calon-calon desainer interior. Output lulusan yang diharapkan oleh masyarakat tentu saja berkuat pada harapan agar desainer mampu menyelesaikan persoalan fisik proyek, mengenali semua permasalahan proyek secara benar mulai dari tahap rancangan, gambar kerja hingga eksekusi proyek yang sesungguhnya. Seperti yang dituturkan oleh para pengguna lulusan desain interior, harapan ini terkadang hanya dapat dipenuhi secara parsial bahkan dalam beberapa temuan hal ini merupakan sesuatu yang semu, karena banyak dijumpai di lapangan banyak masyarakat pengguna tidak puas dengan hasil yang telah dikerjakan oleh program studi sebagai penyelenggara pendidikan desain interior.

Berkaitan dengan input mahasiswa dan output lulusan sebagai harapan besar dari masyarakat, tulisan ini mencoba memaparkan gagasan konsep yang dapat mengacu terbentuknya sebuah standar yang lebih tepat agar harapan tersebut dapat terpenuhi. Ada lima hal yang dapat ditelaah dan dicermati, sekaligus dalam hal ini kita dapat menjadikan kelima standar ini sebagai standar muatan dalam kajian kurikulum yang holistik untuk menghasilkan mutu lulusan yang lebih baik. Standar mutu yang dimaksudkan adalah integritas sebagai karakter; ilmu pengetahuan, seni, teknologi, sebagai pengetahuan yang berkelanjutan; kemampuan menggambar dan konstruksi sebagai keahlian berkarya; riset, material, dan project sebagai pengalaman nyata di lapangan, kepemimpinan, organisasi, dan administrasi sebagai manajemen yang terdapat dalam diri mahasiswa.

INTEGRITAS SEBAGAI KARAKTER

Integritas antara hati, pikiran dan ilmu hendaknya menjadi fokus paling penting oleh setiap program studi. Apapun program studi yang dikembangkan harus mengacu pada nilai-nilai tersebut. Integritas adalah kekuatan utama yang harus dikembangkan dalam kehidupan seorang mahasiswa sejak mula ia menjadi seorang anak, artinya sejak sebelum menjadi mahasiswa. Nilai inilah yang merupakan faktor penting dan utama dari sekian banyak faktor dalam pendidikan desain interior. Tidak jarang kita mendengar pelbagai persoalan yang terkait dengan integritas dalam pekerjaan, karena manusia kehilangan jati diri dan kodratnya sebagai manusia yang mampu melakukan perbuatan-perbuatan baik dalam karyanya baik dalam hal etika maupun skill. Integritas sangat erat kaitannya dengan etika hidup sebagai pribadi, etika dalam keluarga, etika dalam pekerjaan, etika dalam masyarakat dan seluruh nilai-nilai etika dalam berinteraksi dan menjalani perilaku apapun dalam kehidupan ini.

Integritas dalam kehidupan mahasiswa akan mampu menggerakkan segala hal yang terkait dengan seluruh pribadinya sebagai desainer. Integritas akan memberikan kemampuan kepada mahasiswa untuk memahami apapun yang dijalani dalam kehidupan ini sebagai rangkaian yang senantiasa berada dalam rahasia Tuhan dan alam semesta, keberadaannya sebagai makhluk Tuhan tidak terlepas dari kejujuran dan kesungguhan hati untuk berkarya dan senantiasa berbuat yang terbaik.

Integritas tidak bisa hanya diajarkan melalui matakuliah etika ataupun agama, namun integritas berarti sebuah praktek dari kehidupan yang didasarkan atas hati nurani dan pikiran yang seluruhnya tertuju untuk mewujudkan cara-cara hidup yang sesuai dengan kebenaran. Sebuah praktek yang menyatakan hubungan yang erat antara perilaku dalam dunia desain interior dengan keseluruhan pengetahuan dan praktek dalam kehidupan. Program studi sudah saatnya untuk membentuk semua aturan berkaitan dengan jam perkuliahan, tata cara berdiskusi, tata cara ujian, praktikum dan berperilaku dalam semua kegiatan desain yang dinilai dan diatur secara benar dengan kaidah etika yang benar. Sudah waktunya dosen untuk dapat memandang aturan dan disiplin menjadi milik bersama, tidak hanya mahasiswa yang tidak boleh terlambat tetapi dosen juga harus berbuat hal yang sama, *be on time*. Integritas memerlukan contoh nyata untuk dilakukan, dosen ataupun tutor hendaknya menjadi teladan yang nyata dalam berpikir, berkarya, berkata-kata, dan berperilaku. Mahasiswa juga hendaknya dapat meneladani, menghormati, berkarya dengan sungguh-sungguh sebagai bentuk dari tindakan nyata dalam perwujudan integritas dirinya. Pola integritas yang dibangun juga harus berdasarkan atas kerendahan hati, dan saling membagikan ilmu pengetahuan dengan semangat kesabaran. Hal ini seperti yang tertulis dalam Alkitab, yang terdapat dalam *Kitab Efesus 4:2 Hendaklah kamu selalu rendah hati, lemah lembut, dan sabar. Tunjukkanlah kasihmu dalam hal saling membantu*. Integritas yang nyata dalam kehidupan berkarya dan belajar dalam dunia desain interior juga dapat kita lihat

secara jelas dalam bentuk kehidupan seperti yang tertulis dalam Alkitab di dalam Kitab Roma 12:7-15 [2] :

Demikianlah kita mempunyai karunia yang berlain-lainan menurut kasih karunia yang dianugerahkan kepada kita: Jika karunia itu adalah untuk bernubuat baiklah kita melakukannya sesuai dengan iman kita. Jika karunia untuk melayani, baiklah kita melayani; jika karunia untuk mengajar, baiklah kita mengajar; jika karunia untuk menasihati, baiklah kita menasihati. Siapa yang membagi-bagikan sesuatu, hendaklah ia melakukannya dengan hati yang ikhlas; siapa yang memberi pimpinan, hendaklah ia melakukannya dengan rajin; siapa yang menunjukkan kemurahan, hendaklah ia melakukannya dengan sukacita. Hendaklah kamu sehati sepikir dalam hidupmu bersama; janganlah kamu memikirkan perkara-perkara yang tinggi, tetapi arahkanlah dirimu kepada perkara-perkara yang sederhana. Janganlah menganggap dirimu pandai!

Secara jelas kita dapat memperhatikan bahwa kutipan dalam Alkitab tersebut mempertegas kedudukan dan fungsi integritas yang dimaksudkan, bahwasannya segala sesuatu perlu dilakukan dengan sungguh dan berdasarkan pada hati nurani. Di dalam bukunya yang berjudul *Bukan Sembarang Pemimpin*, Budi Abdipatra menyebutkan bahwa pemimpin yang baik adalah pemimpin yang memberikan keteladanan dalam perkataannya. Istilah lainnya adalah *integritas*. Integritas adalah faktor kepemimpinan yang paling penting. Integritas berarti kata-kata dan perbuatan saya sesuai. Inti dari integritas yang perlu dibangun adalah agar program studi dapat melakukan segala perilaku berkarya, perilaku belajar dan mengajar, tata tertib yang dibangun, serta keseluruhan aspek hidup yang berlaku dalam pendidikan desain interior diwujudkan dalam keteladanan keseharian, dan keseharian itu merupakan cara hidup, tanpa cara itu semua aspek tidak akan hidup dan berputar. Hal tentang integritas di atas juga diperkuat dengan pernyataan yang ada di dalam *Kolose 3:23 yang tertulis : Apa pun juga yang kamu perbuat, perbuatlah dengan segenap hatimu seperti untuk Tuhan dan bukan untuk manusia* [2].

ILMU PENGETAHUAN, SENI, TEKNOLOGI SEBAGAI PENGETAHUAN YANG BERKELANJUTAN

Aspek kedua yang perlu dikembangkan dan digali oleh program studi desain interior adalah perhatian yang berfokus pada ilmu pengetahuan, seni dan teknologi sebagai bagian yang holistik dan tidak terpisahkan, melekat, dan saling mempengaruhi. Ketiga hal ini penting artinya sebagai sebuah pengetahuan yang berkelanjutan. Sering didapati bahwa kurikulum yang disusun oleh sebuah program studi desain interior memaparkan sebaran matakuliah yang terkait dengan sains, seni dan teknologi. Namun pada kenyataan di lapangan struktur ini membias sehingga justru akan lebih tampak sebagai suatu pengkotakkan keilmuan. Seni adakalanya mendominasi karena program studi itu menginduk pada fakultas seni atau sebaliknya ilmu pengetahuan atau teknologi lebih kuat karena dosen-dosen pengajar dan pembuat kebijakan lebih banyak berasal dari lulusan teknik.

Ilmu pengetahuan desain merupakan pelbagai keilmuan yang mendasari teori-teori yang berkaitan

dengan disiplin keilmuan desain interior, apapun itu harus diletakkan sebagai pengetahuan yang dikuasai oleh mahasiswa. Ilmu pengetahuan berkaitan dengan pelbagai keilmuan seperti, psikologi, ekonomi, hukum, fisika, dan seluruh jenis ilmu pengetahuan yang terkait. Metode penyampaiannya harus dengan metode-metode yang cerdas, melibatkan ceramah yang berkarisma, yang juga perlu ditunjang dengan contoh-contoh realitas dari keilmuan tersebut, selain peralatan perkuliahan yang memadai dengan film, paparan dalam seminar ilmiah, maupun benda peraga desain.

Seni beserta kehidupan bidang-bidang klasifikasi seni apapun harus dipertunjukkan dan dipahami oleh mahasiswa. Desain interior sesungguhnya sangat bergantung dengan dimensi seni-seni yang lain baik dalam seni tekstil, kriya, komunikasi, pertunjukkan, musik, produk dan berbagai bentuk seni lainnya dan dengan segala pernik spesialisasinya. Dunia desain interior akan menjadi desain yang kaku dan lesu apabila mahasiswa tidak memiliki khasanah yang luas dan tidak memiliki pengetahuan rumpun ilmu seni dengan segala kemungkinan yang bisa dikerjakan. Melalui pemahaman keseluruhan dalam dunia kesenian dan desain mahasiswa akan memiliki cakrawala yang luas dan sanggup menggali ide-ide yang tanpa batas, karena mereka mengetahui sumber ilmu tersebut, sehingga mereka akan dapat mengkolaborasi, melakukan penetrasi di bidang seni.

Teknologi adalah juga bagian dari fokus yang harus dikaji dan dikembangkan melalui riset dalam pendidikan desain interior. Teknologi memungkinkan kita bekerja lebih efisien, efektif dan akurat. Teknologi mendasari keilmuan desain interior sebagai bagian yang memungkinkan desain memiliki keunggulan-keunggulan secara spesifik. Teknologi material, utilitas, teknologi transportasi, teknologi warna dan segala teknologi yang dikembangkan mampu memberikan nilai lebih atas desain interior yang direncanakan. Teknologi juga demikian berperan untuk mewujudkan upaya perhitungan ergonomi yang digagas oleh desainer. Gagasan-gagasan dari teknologi ini hendaknya menjadi bagian yang sangat penting dan dimiliki oleh setiap dosen dan mahasiswa sehingga pengetahuan dan penguasaan teknologinya akan selalu *update* dari waktu ke waktu.

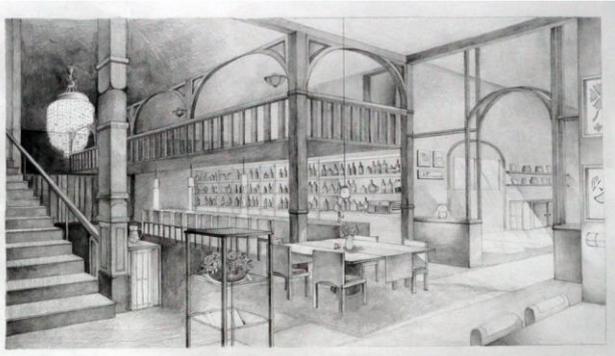
Ilmu pengetahuan, seni dan teknologi merupakan perpaduan ilmu yang mesti menjadi fokus yang holistik. Mahasiswa dan dosen bersama-sama memiliki kewajiban untuk membuat telaah ketiganya secara terus menerus, diulang-ulang, dikembangkan dalam riset yang berkelanjutan, sehingga iklim yang terbangun tidak hanya kuat disalah satu bidang kajian, melainkan semuanya secara serempak menjadi bagian di setiap kali pembahasan desain interior. Penguasaan ilmu pengetahuan, seni dan teknologi yang berkelanjutan akan memberikan dampak pada tumbuhnya kecerdasan mahasiswa untuk menyelesaikan persoalan-persoalan desain interior di lapangan proyek secara luas. Pemikiran yang muncul dan pertimbangan dalam diskusi-diskusi di proyek akan menjadi lebih cerdas dan terbuka. Wawasan ilmu yang luas akan mendudukan mahasiswa sebagai pribadi yang cerdas dan cermat menghadapi semua persoalan desain.

Apa yang dipaparkan di atas akan menjadi kekuatan besar seandainya seluruhnya ditopang oleh kinerja dan integritas yang tinggi dalam belajar dan mengajar. Proses dan kegagalan belajar lebih banyak terletak pada ketidakmampuan individu dalam mengatur waktu dan prioritas dalam dirinya.

Kemampuan Menggambar dan Konstruksi sebagai Keahlian

Sebagian besar mahasiswa di semester awal, dari hasil observasi menyebutkan bahwa kemampuan menggambar dan mendeskripsikan konstruksi melalui gambar sebagai langkah komunikasi desain adalah hal yang susah. Sebagian lagi di tingkat akhir lebih mengandalkan komputer sebagai media menggambar, dibandingkan dengan desain menggunakan *freehand*. Komputer banyak digunakan sebagai alat untuk menyampaikan gagasan, namun demikian komputer juga menjadi sarana yang jitu yang dilakukan oleh mahasiswa di tingkat semester tengah dan akhir sebagai media untuk selalu menutupi kelemahan *freehand* mereka. Tampak sekali ada kegagalan berlatih atau dapat disebutkan sebagai upaya pelatihan yang terhenti karena biasanya matakuliah menggambar di semester awal (semester 1 dan 2) hanya berfungsi sebagai matakuliah dasar semata-mata dan secara langsung tidak bersinergi dengan matakuliah perancangan di atasnya. Menggambar dan mengkonstruksi hendaknya menjadi bagian yang tidak terpisahkan sebagai kemampuan yang holistik. Kedua faktor ini sedemikian penting karena ada garis hubungan yang kuat antara kemampuan menggambar baik *freehand* maupun komputer dengan konstruksi yang dirakit sebagai perwujudan desain. Meminjam apa yang dikatakan oleh Jim Leggit dalam bukunya *Teknik Menggambar Cepat*, 2002, yaitu [3]:

Sepanjang satu dekade terakhir ini, perangkat keras komputer, perangkat lunak, dan peralatan berteknologi tinggi lainnya telah mengalami kemajuan yang mengangumkan. Meskipun demikian, kebiasaan baik untuk menggambar tangan gaya lama telah terdesak. Tidak ada gambar komputer yang dapat menyampaikan pesan seperti gambar tangan yang sebenarnya, tetapi banyak dari kita yang telah kehilangan- atau tidak pernah mengembangkan- kemampuan untuk menggambar dengan tangan. Buku ini memperlihatkan bahwa kita dapat mempunyai keahlian menggambar tangan dan menggambar dengan komputer sama baiknya. Kita dapat memanfaatkan teknologi, menciptakan latar belakang perspektif terkomputerisasi yang akurat untuk digunakan dalam menggambar, memakai foto untuk membuat dasar ilustrasi kemampuan menjiplak yang mengagumkan, dan menemukan peralatan yang tepat untuk mempercepat proses menggambar kita dan membuat gambar kita lebih efektif. Dengan memanfaatkan teknologi pada pekerjaan kita, kita dapat meningkatkan keahlian menggambar kita dan bahkan membawa kembali pesona menggambar dalam proses kita!



Gambar 1. Keahlian menggambar bukan sekedar desain semata-mata, namun merupakan alat komunikasi bagi desainer dan pengguna. Konsep ini mestinya tertanam dengan baik dalam pikiran mahasiswa, yang kemudian akan menggabungkannya dengan, keahlian lain seperti computer, material sehingga gambar bukan hanya sebagai gambar, tetapi sebagai sebuah komunikasi yang baik [4].

Penguasaan materi menggambar sebaiknya bukan hanya untuk mencapai tataran kemampuan menggambar teknik perspektif atau menggambar ekspresi benda namun harus sampai pada tataran dimana gambar tersebut berperan komunikatif sebagai media presentasi maupun gambar kerja perancangan. Materi pembelajaran dalam matakuliah menggambar hendaknya merupakan materi yang bermuatan strategi pemanfaatan skill sebagai media penuangan gagasan, konsep, ide melalui kemampuan yang terasah kuat dalam sketsa *freehand* dan komputer.

RISET, MATERIAL, DAN PROJECT SEBAGAI PENGALAMAN LAPANGAN

Cara belajar yang konvensional barangkali menjemukan bagi mahasiswa. Beberapa pengalaman di lapangan yang saya alami sebagai pengajar matakuliah material interior barangkali merupakan contoh nyata dalam dunia pendidikan kita. Cara belajar yang konvensional barangkali menjemukan bagi mahasiswa. Beberapa pengalaman di lapangan yang saya alami sebagai pengajar matakuliah material interior barangkali merupakan contoh nyata dalam dunia pendidikan kita. Melalui riset material interior dan praktikum material di laboratorium interior, mahasiswa banyak merasakan manfaat secara langsung bagaimana mereka mengamati, mengalami dan menyelesaikan persoalan di lapangan secara nyata.



Gambar 2. Mempelajari gambar di studio akan sangat berbeda dengan praktek secara langsung di lapangan proyek. Mahasiswa sebagai calon desainer harus mencari sumber literatur hidup di lapangan proyek, menyatakannya dengan riset material dan pengetahuan material agar tercapai penguasaan desain interior yang komprehensif. [5].

Beberapa pengalaman di kelas-kelas teori material menunjukkan bahwa penyerapan mahasiswa terhadap penguasaan material lebih rendah dibandingkan pada saat mereka mengalami secara langsung melalui media praktikum dan mengalami secara langsung di lapangan-lapangan proyek nyata. Pengalaman mahasiswa bersentuhan dengan material dan problem nyata sehari-hari desain interior, membawa mahasiswa kepada persoalan yang bersentuhan dengan emosi, merasakan tekstur, konstruksi, sifat fisik dan kimia, teknik pencampuran, rekayasa bentuk dengan keterbatasan material, sosialisasi dengan para pekerja, penyediaan material, jadwal kerja, dan belajar berbagai resiko dalam pekerjaan di lapangan. Pengalaman-pengalaman inilah yang sesungguhnya diharapkan dapat diterapkan kepada mahasiswa dan menjadi pengalaman yang nyata bagi mereka.

Materi-materi yang dibahas di lapangan proyek juga membuka peluang bagi program studi untuk dapat bekerjasama dengan berbagai jenis perusahaan material, jasa konsultan dan kontraktor sehingga akan ada peluang kerjasama industri yang baik bahkan akan menuju pada tersedianya lapangan kerja dan pengembangan industri dan jasa konsultasi dan kontraktor yang baru.

KEPEMIMPINAN, ORGANISASI, ADMINISTRASI DAN MANAJEMEN DIRI

Fokus terakhir dalam upaya pengembangan pendidikan desain interior adalah dengan memperhatikan persoalan yang terkait dengan pelbagai aspek kepemimpinan, organisasi, administrasi dan manajemen dalam diri mahasiswa. Betapapun hebatnya pengetahuan dan pengalaman seseorang dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan skill interior, seluruhnya tidak akan berjalan baik apabila perhatian terhadap faktor soft skill tersebut diabaikan. Program studi dalam pendidikan desain interior lebih banyak berfokus kepada hard skill, sehingga menghasilkan mahasiswa yang tumpul dalam budi pekerti, tidak memiliki pengalaman berorganisasi, lemahnya administrasi dan tidak kuatnya kepemimpinan

yang dimiliki dalam mengembangkan pekerjaan desain di lapangan.

Kepemimpinan yang dikembangkan secara profesional masih menjadi bagian yang parsial dalam pendidikan desain. Seharusnya kepemimpinan melekat sebagai kekuatan yang melandasi cara-cara dalam menghadapi persoalan desain seperti, bagaimana ketika mereka secara jelas harus berhadapan dengan klien maupun pekerja di lapangan. Ilmu desain saja tidaklah cukup, karenanya diperlukan strategi untuk menyelesaikannya secara benar dan sesuai dengan apa yang seharusnya dilakukan. Persoalan kepemimpinan juga terkait erat dengan keberadaan integritas yang dibangun. Integritas dan kepemimpinan merupakan dua hal yang sinergi. Kedua hal ini akan menunjukkan bagaimana desainer dapat menyelesaikan persoalan secara bijaksana tidak saja hanya terkait dengan permasalahan desain, keuangan namun mampu menggerakkan dan mengarahkan seluruh hakekat proyek, baik persoalan SDM maupun desain yang dikerjakan.

Penguasaan organisasi yang baik yang dimiliki oleh mahasiswa dapat dikerjakan melalui berbagai latihan organisasi dilingkup kegiatan mahasiswa. Pelatihan organisasi dapat menjadi bekal yang kuat agar mahasiswa mengetahui struktur organisasi dan hirarki kepemimpinan yang muncul di lapangan pekerjaan. Pelatihan organisasi menuntun mahasiswa untuk mengerti dan memahami apa yang sesungguhnya harus dipikirkan dan dikerjakan bersama dengan kelompok agar menghasilkan karya desain yang sesuai dengan harapan. Organisasi juga berperan untuk mengarahkan kinerja orang-orang yang tergabung di dalam agar dapat berpikir secara rinci dan fokus pada satu tujuan bersama.

Kegiatan administrasi juga menjadi bagian penting dalam kekarya desain. Hampir sebagian besar mahasiswa tidak pernah mengadministrasi dengan baik hasil karya mereka dalam semester yang mereka jalani. Portfolio sebagai rangkuman hasil kerja mereka jarang sekali ditemukan. Sesungguhnya tidak hanya mahasiswa, dosen sebagai pengajar juga adakalanya masih belum memiliki portfolio tugas yang diberikan kepada mahasiswa. Proses administrasi yang baik sesungguhnya merupakan cerminan proses dari cara berpikir dan berkarya. Kesadaran terhadap pentingnya administrasi yang baik akan membantu mahasiswa atau siapapun dalam menemukan atau membagikan informasi serta mengembangkan desain secara berkelanjutan, tahu akan kelemahan dan kelebihan, mampu memetakan SWOT dan menganalisa secara jelas apa yang diperlukan ke depan.

SIMPULAN

Konsep Pendidikan Desain Interior

Beberapa konsep pendidikan yang telah dikembangkan dalam pendidikan desain interior lebih berpusat pada pencapaian skill mahasiswa sebagai hasilnya. Tidak jarang ditemukan bahwa kurikulum pada dasarnya hanya berorientasi memenuhi kebutuhan keahlian desain. Disisi lain di lingkungan nyata, pada dasarnya masyarakat

memiliki standar lain yang sungguh sangat berbeda dengan apa yang diajarkan di perguruan tinggi penyelenggara pendidikan desain interior. Ada beberapa faktor yang lupa diperhitungkan agar tuntutan masyarakat terhadap kekuatan lulusan desain interior dapat dipenuhi. Pencapaian pendidikan desain interior yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat pengguna harus dikembangkan secara holistik.

Penerapan konsep *Integrity, Skill, Knowledge, Experience, Management* dalam pendidikan desain interior menjadi sebuah metode yang sesuai untuk menyelesaikan persoalan tersebut. Melalui konsep ini, sebagaimana telah dijabarkan di depan, masyarakat sebagai pengguna akan memperoleh apa yang diharapkan karena pembekalan yang menyeluruh dalam proses pembelajaran telah dilakukan. Institusi sebagai tempat yang mempersiapkan segala sesuatunya akan lebih kuat pengaruhnya bagi masyarakat apabila konsep tersebut dikerjakan dan dikembangkan dalam kurikulum pendidikan desain interior. Peran yang besar untuk dapat mengembangkan konsep ini tentu saja berangkat dari peran para pendidik sebagai motor penggerak dan kurikulum yang dikembangkan secara lebih kreatif sebagai kajian mutu pendidikan yang diberikan.

REFERENSI

- [1] De Bono. Edward, 1990, *Berpikir Lateral*, Penerbit Binarupa Aksara : Jakarta
- [2] ____1990, *Alkitab*, Penerbit Lembaga Alkitab Indonesia: Jakarta.
- [3] Leggit Jim. AIA, 2002, *Teknik Menggambar Cepat. Meningkatkan Kemampuan Menggambar dengan Bantuan Teknologi*, Penerbit Erlangga: Jakarta.
- [4] http://www.deviantart.com/morelikethis/341324773?view_mode=2
- [5] <http://www.google.com/imgres?hl=en&biw=1440&bih=625&tbm=isch&tbnid=61JrnyhA4D1zsM&imgrefurl>