

Paradigma Pendidikan Seni dan Desain di Pendidikan Tinggi

Bambang Sunarto

Institut Seni Indonesia Surakarta

bambang.sunarto@isi-ska.ac.id

Abstrak

Artikel ini membahas unsur-unsur paradigmatik dalam pendidikan seni dan desain yang berkembang akhir-akhir ini. Tujuan utama penulisan ini adalah untuk mengelaborasi unsur-unsur yang diperlukan di dalam pengembangan pendidikan seni dan desain di perguruan tinggi. Objek yang menjadi pengamatan adalah berbagai program pendidikan seni dan desain. Sangat banyak program studi seni dan desain, namun pengamatan dilakukan secara random. Hasilnya ditemukan sekurangnya ada tujuh elemen paradigmatik yang perlu dikembangkan di dalam pengembangan pendidikan seni dan desain. Setiap elemen paradigmatik yang dikembangkan selalu membawa implikasi positif. Untuk itu, pengembangan paradigma pendidikan seni dan desain di perguruan tinggi adalah keniscayaan.

Keyword: pembelajaran, seni, desain, interdisipliner, teknologi, digitalisasi, keberlanjutan, inklusivitas, keterampilan kreatif, industri, berbasis proyek

PENDAHULUAN

Pendidikan tinggi seni adalah bentuk pendidikan tinggi yang berfokus pada pengembangan keterampilan, pemahaman, dan ekspresi dalam berbagai bidang seni. Pendidikan ini mencakup berbagai disiplin seni, seperti seni visual, seni pertunjukan (teater, tari, musik, drama), desain (grafis, fashion, industri), media (seni media, seni digital), dan banyak lagi. Pendidikan Tinggi Seni bertujuan untuk mengembangkan bakat dan kemampuan kreatif mahasiswa dalam menciptakan karya seni yang orisinal, memahami konsep seni, serta menganalisis dan menghargai seni dari berbagai perspektif. Ciri-ciri utama pendidikan tinggi seni adalah fasilitasi terhadap usaha pengembangan dan penguasaan atas (1) keterampilan seni, (2) kreativitas dan ekspresi, (3) pemahaman konsep seni, (4) kerja tim dan kolaborasi, (5) koneksi dengan industri seni, (6) dan pengembangan portofolio.

Pendidikan Desain adalah salah satu fenomena yang ada di dalam pendidikan tinggi seni. Uniknyanya, pendidikan desain diselenggarakan tidak hanya oleh perguruan tinggi seni, melainkan juga institut teknologi, maupun universitas yang mempelajari berbagai bidang ilmu. Pendidikan Desain tentu juga bertujuan untuk mengembangkan bakat dan kemampuan kreatif mahasiswa dalam menciptakan desain yang orisinal, memahami konsep desain, serta menganalisis dan menghargai desain dari berbagai perspektif. Entitas ilmu desain berbeda dengan entitas ilmu seni.

Pendidikan desain di Indonesia telah berkembang pesat dalam beberapa dekade terakhir dan memiliki berbagai pilihan program pendidikan. Jenjang Pendidikan desain telah berkembang mulai dari jenjang Diploma, Sarjana (S1) maupun Jenjang Magister (S2). Ada banyak sekolah menengah kejuruan (SMK) dan politeknik yang menawarkan program diploma dalam desain grafis, desain interior, dan desain produk. Tidak sedikit Universitas dan perguruan tinggi yang menawarkan program sarjana (S1) dalam berbagai bidang desain, seperti desain grafis, desain produk, desain interior, dan desain mode. Demikian pula pada jenjang Magister (S2), beberapa institusi juga menawarkan studi program magister (S2) di bidang desain untuk mahasiswa yang ingin mendalami bidang desain lebih lanjut.

Bidang desain yang tersedia juga cukup beragam. Ada yang menawarkan studi desain grafis, yaitu studi yang fokus pada pengembangan keterampilan dalam perancangan grafis, ilustrasi, tipografi, dan produksi media cetak dan digital. Ada yang menawarkan pendidikan di bidang desain produk, yaitu studi yang memfokuskan pada desain dan pengembangan produk fisik, seperti furnitur, peralatan, dan produk konsumen. Ada pula tawaran di bidang desain interior, yaitu studi yang mengajarkan tentang perencanaan, tata letak, dan desain interior ruang-ruang fisik seperti rumah, kantor, dan toko. Ada program studi desain mode yang menekankan pada perancangan pakaian, aksesoris, dan industri fashion secara keseluruhan. Bidang studi desain yang kini paling diserbu peminat adalah desain komunikasi visual, yaitu studi yang berfokus pada komunikasi visual melalui media cetak dan digital, termasuk desain grafis, ilustrasi, dan multimedia.

Kurikulum dari program-program desain biasanya mencakup mata kuliah dasar dalam bidang seni, teori desain, komunikasi visual, teknik desain, dan praktik kerja. Sebagian besar program desain juga memasukkan materi-materi kuliah yang mengajarkan pemahaman tentang teknologi terkini dalam industridesain. Di dalam kurikulum mahasiswa diberikan kesempatan untuk melaksanakan praktek lapangan. Bahkan ada pula program studi yang mengharuskan mahasiswa untuk menjalani magang atau praktek kerjadi industri desain untuk mendapatkan pengalaman praktis.

Beberapa institusi memiliki kemitraan dengan perusahaan-perusahaan terkemuka dalam industri desain untuk memfasilitasi kesempatan ini. Salah satu ruang apresiasi yang diberikan program studi desain adalah pameran dan kompetisi. Mahasiswa desain sering diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam pameran dan kompetisi desain sebagai bagian dari pengalaman mereka di perguruan tinggi. Pengalaman ini diharapkan dapat membantu mahasiswa untuk mengembangkan portofolio dan mendapatkan pengakuan dalam industri.

Hal yang menarik untuk mendapat perhatian di dalam studi desain adalah tantangan dan peluang. Secara umum, pendidikan desain di Indonesia menghadapi tantangan seperti aksesibilitas pendidikan berkualitas dan integrasi teknologi terkini dalam kurikulum. Peluangnya sangat baik karena pertumbuhan industri kreatif di Indonesia terus berkembang pesat. Sumber daya dan fasilitas dalam studi desain dapat dikatakan berkembang dengan baik. Beberapa institusi penyelenggara program studi desain telah dilengkapi dengan fasilitas modern, laboratorium komputer, peralatan produksi, dan perpustakaan yang memadai. Intinya, pendidikan desain di Indonesia telah menawarkan berbagai peluang untuk mereka yang tertarik dalam bidang kreatif ini. Ini dapat menjadi landasan yang kuat bagi mereka yang ingin mengejar karir dalam industri desain, baik sebagai perancang grafis, desainer produk, desainer interior, atau di bidangdesain lainnya.

Studi ilmu desain mencakup studi dan praktik dalam menciptakan solusi visual dan fungsional untukberbagai masalah dan proyek. Ilmu desain mencakup berbagai disiplin untuk merancang, mengembangkan, dan menginformasikan pemahaman berbagai produk, lingkungan, atau pengalaman. Ada desain interior¹, desain komunikasi visual², desain mode³,

¹ Desain Interior berkaitan dengan perencanaan tata ruang interior baik di dalam rumah, kantor, atau ruang berbagai komersial untuk menghadirkan suasana yang fungsional dan indah.

² Desain Komunikasi Visual adalah kinerja desain menggunakan berbagai unsur visual berupa gambar, tipografi, warna dalam rangka penyampaian pesan yang jelas dan efektif.

³ Desain Mode adalah kinerja desain berkaitan dengan penciptaan pakaian, aksesoris, maupun tren mode yang mencerminkan gaya dan kebutuhan pengguna.

desain grafis⁴, desain produk⁵, desain arsitektur⁶, desain lingkungan⁷, desain web⁸, dan desain multi media⁹.

Ilmu desain sesungguhnya memiliki ikatan kuat pada pemahaman mendalam tentang estetika, fungsi, pemahaman tentang pengguna, dan kemampuan untuk menggunakan alat dan teknologi desain yang relevan. Tujuan utama ilmu desain adalah mencipta solusi yang efektif, estetis, dan memenuhi kebutuhan pengguna atau masalah yang ada. Oleh karena itu, ciri utama Program Studi Desain di Perguruan Tinggi adalah fasilitasi terhadap usaha pengembangan dan penguasaan atas (1) keterampilan seni desain, (2) kreativitas dan ekspresi, (3) pemahaman konsep desain, (4) koneksi dengan industri kreatif, (5) dan pengembangan portofolio.

Studi tentang desain, telah banyak dilakukan para ahli. Ada karya ilmiah tentang desain yang dimuat di berbagai media ilmiah, baik yang terindeks google scholar, crossref, maupun scopus. Artikel tentang studi desain yang dipublikasikan di media terindeks google scholar dari tahun 2013 hingga 2023, ada lima ratus (500) artikel. Artikel desain yang dipublikasikan di media terindeks crossref dari tahun 2013 hingga 2023, ada lima ratus (500) artikel. Adapun karya ilmiah yang dimuat di berbagai media ilmiah terindeks Scopus dari tahun 2013 hingga 2023 berjumlah dua ratus (200) artikel. Untuk artikel yang terbit di media ilmiah terindeks scopus terbagi dalam beberapa kategori, yaitu (a) dalam format artikel ilmiah berjumlah 158 artikel, (b) dalam format review paper terdiri atas tiga puluh dua (32) artikel, (c) terbit dalam bentuk buku dan *book chapter* berjumlah tiga (3) artikel, (d) terbit dalam bentuk conference paper terdapat tiga (3) artikel, (e) terbit dalam format editorial ada satu (1) artikel, (f) dalam format note satu artikel, dan (g) dalam format letter berjumlah satu (10) artikel. Dari dua ratus karya ilmiah yang terindeks scopus tersebut terdapat kecenderungan untuk menggunakan penelitian studi kasus¹⁰. Fokus studi terhubung ke dalam tujuh konsep antara lain *experimental study, optimal design, hybrid renewable, energy system, design state, framework, catalyst design*.

Dalam bidang *experimental study*, Ackermann fokus pada studi eksperimental untuk menyelidiki kriteria desain dan penilaian, terutama terkait dengan apa yang penting untuk komunikasi antara pejalan kaki dan kendaraan otomatis (Ackermann 2019). Bagheri fokus pada adsorpsi pewarna beracun. Adsorpsi zat warna mengikuti kinetika orde dua semu dan dilengkapi dengan isotherm Langmuir (Bagheri 2017). Liu mempelajari pengaruh parameter desain dan operasi, terutama geometri reaktor, rasio ekivalensi dan laju pengumpanan biomassa, terhadap kinerja proses gasifikasi biomassa dalam reaktor downdraft unggun tetap kontinyu tiga tahap udara. Gasifikasi jerami jagung dilakukan dalam gasifier pada tekanan atmosfer, menggunakan udara sebagai bahan gasifikasi (Liu 2017). Guo mirip dengan Liu mempelajari pengaruh parameter desain dan operasi, terutama geometri reaktor, rasio ekivalensi dan laju pengumpanan biomassa, terhadap kinerja proses gasifikasi biomassa dalam reaktor downdraft unggun tetap kontinyu tiga tahap udara (Guo 2014). Sedangkan Sauermann berusaha meneliti

⁴ Desain Grafis adalah kinerja desain yang berkaitan dengan penciptaan unsur visual (logo, poster, brosur, dan desain grafis lainnya) untuk keperluan komunikasi.

⁵ Desain Produk adalah ilmu desain berorientasi pada penciptaan produk fisik yang efisien dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan mempertimbangkan ergonomi, material, dan estetika.

⁶ Desain arsitektur adalah tata rencana desain bangunan yang memperhitungkan struktur fisik, dan kebutuhan fungsional dan estetika.

⁷ Desain Lingkungan berfokus pada pengembangan lingkungan yang ramah dan berkelanjutan, baik dalam konteks perkotaan maupun alam.

⁸ Desain Web adalah ilmu desain yang berkaitan dengan pembuatan situs web, aplikasi, dan antarmuka pengguna yang efektif, baik berupa desain pengalaman pengguna (user experience/UX) dan desain interaksi.

⁹ Desain Multimedia adalah desain media seperti video, animasi, dan presentasi multimedia.

¹⁰ Studi kasus adalah metode penelitian yang digunakan dalam ilmu sosial, ilmu bisnis, ilmu kedokteran, dan berbagai bidang lainnya untuk mendalami dan memeriksa suatu kejadian, situasi, atau fenomena tertentu. Dalam studi kasus, peneliti secara mendalam menganalisis satu atau beberapa kasus yang saling terkait dengan tujuan memahami karakteristik, peristiwa, faktor, atau masalah tertentu yang terkait dengan kasus tersebut.

faktor pendorong tingkat respons survei web pada sampel lebih dari 24.000 ilmuwan dan insinyur. Subyek secara acak ditugaskan ke dalam kondisi dengan fitur desain kontak statis dan dinamis yang berbeda. Fitur-fiturnya mencakup personalisasi, insentif, waktu yang tepat, penundaan antar kontak, dan perubahan fitur selama siklus hidup survei. Fitur desain secara signifikan meningkatkan kemungkinan respons hingga empat puluh delapan persen (48%) (Sauermaun 2013). Dias meneliti desain tetapi cenderung pada ilmu kesehatan, bukan fungsi dan solusi lain. Ia meneliti tentang optimalisasi desain perancah untuk rekayasa jaringan tulang dalam studi komputasi dan eksperimental (Dias 2014). Adapun Sailer melihat efek motivasi dari gamifikasi yang dianalisis dari perspektif psikologi pendidikan. Menurutnya, gamifikasi pada dasarnya tidak efektif, namun unsur desain game yang berbeda dapat memicu hasil motivasi yang berbeda (Sailer 2017). Sharifpour menyelidiki adsorpsi ion hijau perunggu. Desain eksperimental digunakan sebagai metode untuk mengoptimalkan parameter (Sharifpour 2018).

Dalam hal optimal design, Li menyadari akan adanya hambatan dalam perluasan jaringan listrik di daerah-daerah terpencil. Ia berusaha menunjukkan kelayakan tekno-ekonomi sistem energi terbarukan hibrida off-grid untuk elektrifikasi pedesaan terpencil di Tiongkok Barat dengan melakukan simulasi dan optimalisasi desain dan analisis sensitivitas (Li 2020). Sechilariu menyajikan desain pengawasan dengan prediksi optimasi aliran daya untuk mikrogrid DC berdasarkan sumber fotovoltaik, penyimpanan, sambungan jaringan, dan beban DC (Sechilariu 2014). Rasanya tidak cukup waktu untuk mempelajari semua konsep yang belum sempat di bahas di sini. Misalnya adalah konsep-konsep *hybrid renewable, energy system, design state, framework, catalyst design*. Intinya, tidak banyak ahli yang membahas tentang urgensi tentang pendidikan seni dan desain di perguruan tinggi. Mengingat tidak banyak pemikiran mengenai urgensi pendidikan seni dan desain di perguruan tinggi maka fokus ini mendapat perhatian utama dalam kesempatan ini.

METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan pendekatan studi kasus yang memiliki ciri khas berbeda dari jenis penelitian kualitatif lainnya. Fokus penelitian ditujukan pada kasus mengenai pendidikan tinggi seni dan desain. Arahditujukan pada pemahaman mendalam tentang fenomena pendidikan seni dan desain di perguruan tinggi. Tentu, kasusnya sangat banyak karena di Indonesia terdapat sekurang-kurangnya sembilan perguruan tinggi yang menawarkan program stdi seni dan desain. Oleh karena itu, tidak menutup kemungkinan studi ini dalam memberikan pengamatan diperluas menjadi beberapa kasus yang terkait. Kasus tersebut dapat berupa individu, kelompok, organisasi, komunitas, atau peristiwa yang spesifik.

Kedua, studi ini sangat memperhatikan konteks, utamanya berkenaan dengan di mana kasus tersebut terjadi. Peneliti berusaha memperoleh pemahaman yang kaya tentang karakteristik lingkungan, latar belakang sosial, budaya, sejarah, dan faktor-faktor kontekstual lainnya yang mempengaruhi kasus yang diteliti. Pengumpulan data dilaksanakan secara beragam. Artinya, pengumpulan data dilaksanakan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data, termasuk wawancara mendalam, observasi, analisis dokumen, dan catatan lapangan. Kombinasi teknik ini membantu untuk mendapat pemahaman komprehensif tentang kasus pendidikan seni dan desain.

Kadangkala juga dilakukan dengan pendekatan analisis individual. Artinya, dalam suatu kesempatan coba menganalisis kasus individu, dengan memperhatikan detail-detail khusus, peristiwa penting, dan aspek-aspek yang relevan. Peneliti menggali informasi mendalam dan mendetail tentang kasus yang dapat memberikan wawasan yang kaya. Hal penting yang juga dilakukan adalah melakukan generalisasi teoritis, yaitu generalisasi berdasarkan kesamaan konsep atau pola yang muncul dari kasus yang diteliti.



UNSUR PARADIGMA PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN

Paradigma pendidikan seni dan desain hingga saat ini terus mengalami perkembangan seiring dengan perubahan sosial, teknologi, dan budaya. Paradigma ini mencerminkan cara pendidikan seni dan desain yang dilihat, diajarkan, dan diimplementasikan ke dalam konteks global. Sekurangnya ada tujuh unsur utama yang selama ini dikembangkan perguruan tinggi dalam studi seni dan desain.

Interdisipliner dan Kolaboratif

Sifat interdisipliner dan kolaboratif menjadi ujung tombak pengembangan paradigma dalam pendidikan seni dan desain karena seni dan desain tidak hanya dipahami sebagai disiplin terpisah, tetapi juga berintegrasi dengan disiplin lain seperti teknologi, ilmu sosial, ilmu alam, dan humaniora. Oleh karena itu, pendidikan ini mesti mendorong kolaborasi antara seniman, desainer, ilmuwan, dan profesional dari berbagai bidang sehingga memungkinkan solusi kreatif untuk masalah-masalah yang kompleks.

Sifat interdisipliner dan kolaboratif dalam pengembangan studi seni dan desain memiliki peran yang penting dalam memperkaya pendidikan dan praktik di bidang seni dan desain. Sekurangnya, sifat interdisipliner dan kolaboratif diperlukan dalam rangka untuk membangun strategi dalam (a) integrasi disiplin lain, (b) pengayaan kreativitas, (c) pemecahan masalah kompleks, (d) pengembangan kolaborasi tim, (e) pengembangan solusi holistik, (f) melaksanakan penelitian bersama, dan (g) menghadapi tantangan global.

Sifat studi yang cenderung interdisipliner memungkinkan penggabungan unsur-unsur dari disiplin lain ke dalam seni dan desain. Disiplin-disiplin itu antara lain mencakup ilmu sosial, teknologi, sains, komunikasi, matematika, dan banyak lagi. Sebagai contoh, desainer grafis dapat mengintegrasikan ilmu komunikasi dalam karya mereka untuk memahami bagaimana pesan visual dapat berkomunikasi secara efektif.

Kolaborasi dengan individu-individu dari berbagai disiplin dapat memberikan perspektif baru dan ide-ide segar dalam penciptaan seni dan desain. Sifat interdisipliner itulah yang akan menstimulasi tumbuhnya kreativitas, menghindari kondisi stagnan dalam pemikiran kreatif. Oleh karena itu, kolaborasi juga dapat berfungsi untuk mendorong eksperimen dengan konsep dan teknik baru.

Dalam dunia nyata, banyak masalah memerlukan pendekatan yang terintegrasi dari berbagai bidang. Sifat interdisipliner memungkinkan seniman dan desainer untuk mengatasi masalah-masalah kompleks ini dengan lebih efektif. Contoh, desainer produk dapat bekerja sama dengan insinyur untuk mengembangkan produk yang tidak hanya estetis menarik tetapi juga fungsional dan aman.

Kolaborasi antara seniman, desainer, ilmuwan, dan profesional dari berbagai disiplin merupakan kerja tim yang harus efektif. Kerja tim akan saling mengajarkan keterampilan komunikasi, negosiasi, dan manajemen proyek. Kolaborasi ini dapat melibatkan proyek-proyek tim yang kompleks, seperti perancangan ruang publik yang menggabungkan aspek seni, desain, dan arsitektur yang keberlanjutan.

Ketika seni dan desain berkolaborasi dengan disiplin lain, hasilnya sering kali adalah solusi yang lebih holistik dan komprehensif. Contohnya adalah suatu kerja di, dalam desain interior. Apabila suatu proyek desain interior dikerjakan bersama sebagai kolaborasi dengan ahli ergonomi, ahli ilmu material, dan arsitektur, dapat diharapkan akan menghasilkan ruang yang lebih efisien dan nyaman bagi pengguna.

Sifat interdisipliner dan kolaborasi juga memungkinkan penelitian bersama antara seniman dan ilmuwan. Keduanya dapat saling membantu dalam memecahkan masalah yang lebih besar atau mengeksplorasi ide-ide baru. Penelitian bersama ini dapat menghasilkan inovasi

dalam bidang seni dan desain serta menghasilkan penemuan-penemuan yang bermanfaat dalam disiplin lain.

Sifat interdisipliner memungkinkan seniman dan desainer untuk secara bersama mengatasi tantanganglobal. Tantangan itu antara lain berkenaan dengan perubahan iklim, isu sosial, dan perubahan teknologi yang akselerasinya berlangsung super cepat. Oleh karena itu sifat interdisipliner akan membawa harapan kinerja yang lebih baik karena mereka dapat mengintegrasikan perspektif dari berbagai bidang dalam solusimereka. Jadi, sifat interdisipliner dan kolaboratif dalam pengembangan studi seni dan desain berpotensi untuk membuka peluang bagi kreativitas yang tak terbatas dalam pengembangan solusi yang lebih kompleks dan relevan dengan dunia yang terus berubah. Artinya sifat studi yang cenderung interdisipliner dapat mempersiapkan mahasiswa untuk masuk dunia kerja yang sering memerlukan kemampuan bekerja dalam tim dan berkolaborasi dengan individu dari latar belakang beragam.

Orientasi Teknologi dan Digitalisasi

Orientasi teknologi dan digitalisasi dalam pengembangan studi seni dan desain telah mengubah lanskap pendidikan dan praktik dalam bidang seni dan desain secara signifikan. Ada beberapa cara di manateknologi dan digitalisasi mempengaruhi pengembangan studi seni dan desain, yaitu (a) penggunaan alat desain digital, (b) penciptaan konten digital, (c) simulasi dan visualisasi, (d) realitas virtual dan augmentedreality, (e) koneksi global, (f) pendidikan jarak jauh, (g) penggunaan teknologi dalam karya kreatif, dan (h)data-driven design.

Dalam penggunaan alat desain digital, teknologi memungkinkan seniman dan desainer untuk menggunakan berbagai alat desain digital. Alat-alat itu berfungsi sebagai perangkat lunak grafis, pemodelan3D, dan perangkat lunak pengeditan video untuk membuat karya seni dan desain. Alat ini juga memungkinkan untuk menghasilkan kinerja dengan tingkat presisi dan fleksibilitas yang tinggi dalam penciptaan karya seni dan desain.

Dalam urusan penciptaan konten digital, digitalisasi telah membuka pintu bagi penciptaan konten digital, seperti seni digital, animasi, video, dan desain web. Penciptaan ini sungguh memungkinkan senimandan desainer untuk mengeksplorasi medium digital. Eksplorasi itu juga memungkinkan seniman dan desainer untuk menciptakan karya yang dapat dengan mudah dibagikan secara online.

Simulasi dan visualisasi adalah keniscayaan, karena teknologi memungkinkan seniman dan desainer untuk membuat simulasi dan visualisasi secara akurat. Artinya, teknologi yang digunakan untuk simulasi dan visualisasi akan berguna dalam berbagai bidang seperti dalam desain arsitektur, desain interior, dan desain produk. Jadi, simulasi dan visualisasi membantu pengambilan keputusan yang lebih baik dan membantu tumbuhnya komunikasi ide secara lebih efektif.

Realitas virtual dan augmented reality juga merupakan keniscayaan yang lain. Pengembangan teknologi realitas virtual (VR) dan augmented reality (AR) telah membawa pengalaman visual ke tingkatanyang baru. Dalam pendidikan seni dan desain, realitas virtual (*virtual reality* atau VR) dan *augmented reality* atau AR dapat memungkinkan mahasiswa untuk mengalami dan merancang lingkungan visual yanginteraktif dan immersif.

Oleh karena itu, upaya membangun koneksi global adalah keniscayaan yang lain. Tidak mungkin studi seni dan desain yang berorientasi pada teknologi dan digitalisasi tertinggal dari pergaulan global. Halitu wajar, karena teknologi memungkinkan seniman dan desainer untuk terhubung dengan komunitas- komunitas yang luas. Mahasiswa dan dosen melalui koneksi itu dapat berbagi karya, dan mendapatkan inspirasi dari berbagai budaya dan perspektif. Koneksi ini pada akhirnya juga membuka peluang kolaborasiyang lebih besar dengan seniman dan desainer di seluruh dunia.

Orientasi pendidikan seni dan desain yang mengarah pada teknologi dan digitalisasi memungkinkantumbuhnya kesanggupan untuk melaksanakan pembelajaran atau pendidikan

dalam jarak jauh. Artinya, kesanggupan itu adalah manifestasi pendidikan seni dan desain yang telah beradaptasi dengan teknologi untuk menyediakan program pembelajaran yang tidak sekedar berlangsung secara konvensional. Jadi, orientasi ini memungkinkan mahasiswa untuk belajar dari mana saja dan dapat mengakses sumber daya terbaik.

Penggunaan teknologi dalam karya kreatif adalah keniscayaan yang lain lagi. Teknologi, seperti sensor gerakan, perangkat keras kreatif, dan perangkat lunak interaktif, memungkinkan seniman dan desainer untuk menciptakan karya interaktif yang merespons pergerakan, suara, atau data lainnya. Teknologi itu dapat memfasilitasi mahasiswa dalam menciptakan pengalaman yang dinamis dan menarik.

Data-driven design merupakan orientasi yang niscaya sebagai tuntutan studi seni dan desain. Data-driven design adalah pendekatan dalam dunia desain yang menggunakan data dan analisis data sebagai landasan untuk pengambilan keputusan dalam proses perancangan. Dalam konteks data-driven design, data digunakan untuk memahami pengguna, mengidentifikasi masalah, menguji ide, dan mengoptimalkan solusidesain. Ini dapat diterapkan dalam berbagai bidang desain, termasuk desain produk, desain antarmuka pengguna (UI/UX)¹¹, desain grafis, arsitektur, dan banyak lagi. Digitalisasi memungkinkan pengumpulan dan analisis data yang lebih baik, yang dapat digunakan dalam proses perancangan dan evaluasi karya seni dan desain yang memungkinkan desainer untuk membuat keputusan yang didukung oleh bukti dan pemahaman yang lebih mendalam tentang perilaku pengguna.

Keberlanjutan dan Etika

Kehadiran isu-isu keberlanjutan, ramah lingkungan, dan etika mewarnai pendidikan seni dan desain. Mahasiswa wajib untuk diajarkan mengenai cara mempertimbangkan dampak lingkungan dan dampak sosial dari karya seni atau karya desain yang mereka ciptakan. Pendekatan berkelanjutan seperti desain ramah lingkungan dan pemilihan bahan-bahan yang berkelanjutan semakin menjadi fokus.

Pendekatan keberlanjutan dan etika dalam studi seni dan desain adalah penting untuk memastikan bahwa pendidikan seni dan desain mencerminkan nilai-nilai yang dihargai dalam masyarakat dan berkontribusi positif terhadap lingkungan, sosial, dan budaya. Beberapa cara agar pendidikan seni dan desain dapat mengintegrasikan keberlanjutan dan etika harus mempertimbangkan (a) kurikulum yang berfokus pada keberlanjutan, (b) penekanan pada dampak lingkungan, (c) penggunaan bahan daur ulang, (d) desain inklusif dan keanekaragaman, (e) etika dalam properti intelektual, (f) proyek dengan dampak sosial positif, (g) kerja sama dengan komunitas lokal, (h) edukasi tentang etika dan tanggung jawab sosial, dan (i) evaluasi diri dan refleksi.

Cara pertama agar pendidikan seni dan desain dapat mengintegrasikan keberlanjutan dan etika harus mempertimbangkan kurikulum yang berfokus pada keberlanjutan. Artinya, perguruan tinggi seni dan desain dapat menyertakan mata kuliah yang mengajarkan prinsip-prinsip keberlanjutan dalam kurikulum mereka. Ini dapat mencakup pemahaman tentang material yang berkelanjutan, desain ramah lingkungan, dan teknik produksi yang hemat energi.

Cara kedua adalah menekankan pada dampak lingkungan. Dalam proyek-proyek desain, mahasiswa dapat diminta untuk mempertimbangkan dampak lingkungan dari produk desain atau karya seni mereka. Mereka diwajibkan untuk memilih bahan yang ramah lingkungan, merancang produk yang tahan lama, atau memikirkan siklus hidup produk secara keseluruhan.

¹¹ UI (User Interface) merujuk pada antarmuka pengguna atau unsur visual yang digunakan dalam desain suatu produk atau aplikasi. Ini mencakup semua unsur yang dapat dilihat dan dioperasikan oleh pengguna saat berinteraksi dengan produk tersebut. Beberapa aspek penting dari UI meliputi unsur grafis, tata letak atau layout, navigasi, dan interaksi. UX (User Experience) merujuk pada keseluruhan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk atau layanan. Pengalaman itu mencakup aspek emosional, psikologis, dan praktis dari pengalaman pengguna. Beberapa aspek penting dari UX meliputi penyelidikan penggunaan, perancangan pengalaman, dan evaluasi dan pengujian.

Cara ketiga adalah penggunaan bahan daur ulang. Mahasiswa dapat diajarkan untuk menggunakan bahan daur ulang atau material yang dapat didaur ulang dalam proyek-proyek desain mereka. Cara ini adalah sebuah strategi untuk mengurangi limbah dan meningkatkan keberlanjutan.

Cara selanjutnya adalah berfokus pada desain inklusif dan keanekaragaman. Bagaimanapun juga, etika memainkan peran penting dalam memastikan desain yang inklusif, yang dapat mewakili keanekaragaman. Mahasiswa harus diajarkan untuk menghargai dan memahami keanekaragaman budaya, gender, dan kemampuan dalam desain mereka.

Cara selanjutnya adalah memperhatikan etika dalam properti intelektual. Pendidikan seni dan desain harus mengajarkan mahasiswa tentang etika dalam *intellectual property right* dan hak cipta atau *copy right*. Mereka harus tahu bagaimana menghormati hak-hak pencipta lain sambil juga menjaga hak-hak mereka sendiri.

Cara yang lain adalah memberi ruang kepada mahasiswa pada proyek dengan dampak sosial positif. Mahasiswa dapat diberi peluang untuk berpartisipasi dalam proyek-proyek yang memiliki dampak sosial positif. Kesempatan ini boleh jadi termasuk proyek desain yang mendukung organisasi nirlaba atau memecahkan masalah sosial dengan desain inovatif.

Kerjasama dengan komunitas lokal juga merupakan hal penting yang perlu dilakukan. Perguruan tinggi seni dan desain dapat berkolaborasi dengan komunitas lokal untuk mengidentifikasi masalah dan peluang desain yang relevan. Kerjasama ini, bila dilaksanakan secara intensif akan membantu mahasiswa untuk mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang etika dan tanggung jawab sosial mereka. Oleh karena itu, edukasi tentang etika dan tanggung jawab sosial adalah keniscayaan agenda yang harus diprogramkan. Artinya, penting bagi prodi seni dan desain untuk menyediakan edukasi tentang etika dan tanggung jawab sosial kepada mahasiswa. Mereka, para mahasiswa harus memahami dampak dari desain mereka terhadap masyarakat dan lingkungan.

Aspek penting yang lain dalam rangka keberlanjutan dan etika adalah evaluasi diri dan refleksi. Kedua hal itu, evaluasi dan refleksi diri menjadi amat sangat penting karena mahasiswa harus diberi ruang kemungkinan untuk belajar secara kritis. Mereka harus mampu mengevaluasi karya mereka dari perspektif keberlanjutan dan etika. Ini melibatkan refleksi tentang pilihan desain mereka dan konsekuensinya.

Hal yang paling inti untuk menjaga keberlanjutan dan etika adalah pengembangan kesadaran global. Artinya, mahasiswa harus didorong untuk memiliki kesadaran untuk eksis mendunia. Kesadaran itu merujuk pada pemahaman tentang isu-isu global, hubungan antarnegara, perbedaan budaya, masalah lingkungan global, serta tantangan dan peluang yang ada di tingkat global. Kesadaran global mencakup kemampuan untuk melihat dunia sebagai suatu kesatuan yang terkait dan untuk memahami bagaimana tindakan dan keputusan di satu bagian dunia dapat memiliki dampak di tempat lain. Kesadaran global juga berarti usaha untuk memahami bagaimana karya seni dan desain yang mereka ciptakan dapat memiliki dampak global. Kesadaran ini akan berfungsi untuk membantu mereka dalam memikirkan implikasi etika dan keberlanjutan secara lebih luas.

Inklusivitas dan Keanekaragaman

Pendidikan seni dan desain juga harus menekankan pada inklusivitas dan penerimaan terhadap berbagai ragam latar belakang budaya, etnis, gender, dan kemampuan. Prinsip ini mencerminkan keinginan untuk menciptakan lingkungan yang inklusif dan representatif. Artinya, karya seni dan desain juga digunakan sebagai alat untuk menyuarakan isu-isu sosial dan menciptakan kesadaran tentang ketidaksetaraan dan keadilan.

Jadi, studi seni dan desain memiliki peran penting dalam mewujudkan prinsip inklusivitas dan keberagaman dalam masyarakat. Agar prinsip inklusivitas dan keberagaman dapat terwujud, ada beberapa cara bagaimana studi seni dan desain dapat berkontribusi, yaitu dengan

menguatkan (a) pendidikan yang inklusif, (b) pemahaman budaya dan keanekaragaman, (c) karya seni dan desain representatif dan mewakili, (d) kerja kolaboratif, (e) desain berkarakter universal, (f) penghargaan terhadap perbedaan, (g) pameran dan pertunjukan inklusif, (h) pembelajaran berbasis proyek yang berorientasi pada masalah, (i) pelayanan kepada masyarakat.

Pendidikan yang Inklusif mendorong institusi pendidikan seni dan desain untuk memastikan bahwa program studi mereka menyediakan akses dan peluang bagi beragam individu. Artinya, mereka dengan berbagai latar belakang budaya, kemampuan, dan identitas gender harus mendapat jaminan untuk memiliki akses yang setara. Penguatan pemahaman budaya dan keanekaragaman akan mengantarkan mahasiswa di bidang seni dan desain untuk belajar secara intensif berbagai budaya, tradisi, dan ekspresi seni dari seluruh dunia. Pemahaman ini akan membantu mahasiswa dalam mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang keanekaragaman budaya.

Penguatan karya seni dan desain yang representatif dan mewakili berarti mendorong agar mahasiswa dalam hal mencipta karya seni dan desain, harus berusaha untuk menciptakan representasi yang mewakili beragam latar belakang dan identitas. Penguatan aspek ini dapat berfungsi untuk memasukkan berbagai unsur budaya dalam desain atau menciptakan karya seni yang mewakili berbagai kelompok.

Penguatan kerja kolaboratif adalah keniscayaan. Sebab, studi seni dan desain tidak mungkin bersifat soliter. Untuk itu, fasilitasi untuk pelaksanaan kolaborasi antara seniman dan desainer dari latar belakang yang berbeda harus benar-benar dapat diupayakan, karena dapat memperkaya ide-ide kreatif dan menghasilkan karya yang lebih inklusif. Penguatan kerja kolaboratif ini juga dapat mempromosikan keberagaman dalam lingkungan seni dan desain.

Penguatan desain universal menjadi hal yang cukup penting. Konsep desain universal mengacu pada penciptaan produk seni dan desain yang fasilitatif bagi lingkungan yang dapat diakses dan digunakan oleh semua pihak, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus. Oleh karena itu, mahasiswa harus difasilitasi untuk belajar tentang prinsip-prinsip desain universal dan bagaimana menerapkannya dalam karya mereka.

Penguatan penghargaan terhadap perbedaan juga merupakan hal penting yang harus diwujudkan. Artinya, studi seni dan desain juga harus mendorong adanya penghargaan terhadap perbedaan dan kemampuan untuk mengatasi stereotip dan prasangka yang mungkin ada di balik karya seni atau desain. Untuk itu, pendidikan tentang inklusivitas dan keberagaman harus diterapkan. Sangat penting bagi program studi seni dan desain untuk menyertakan pendidikan tentang inklusivitas dan keberagaman dalam kurikulum. Pendidikan ini dapat mencakup pada pemahaman tentang isu-isu seperti gender, orientasi seksual, disabilitas, dan masalah sosial lainnya yang mempengaruhi inklusivitas.

Program studi juga perlu memfasilitasi mahasiswa dan dosen untuk secara rutin menyelenggarakan pameran dan pertunjukan inklusif. Pameran dan pertunjukan seni maupun desain harus dirancang agar inklusif dan terbuka untuk semua orang. Penyelenggaraan pameran dan pertunjukan ini dapat mencakup penyediaan aksesibilitas fisik, seperti akses untuk kursi roda, dan penggunaan bahasa isyarat atau terjemahan untuk acara yang melibatkan beragam audiens.

Hal penting lain adalah pelaksanaan pendidikan berbasis pada proyek yang selalu berorientasi pada pemecahan masalah. Mahasiswa seharusnya dapat diarahkan untuk mengerjakan proyek-proyek seni dan desain yang berkaitan dengan isu-isu sosial dan inklusivitas. Orientasi proyek semacam ini dapat memicu kesadaran tentang masalah-masalah aktual dan fungsional sehingga dapat menghasilkan karya seni dan desain yang merangsang pemikiran.

Terakhir, adalah penguatan kegiatan pelayanan kepada masyarakat. Sejak studi mahasiswa harus difasilitasi dengan kesempatan untuk berkontribusi pada berbagai komunitas melalui kerja-kerja kreatif di bidang seni dan desain. Fasilitasi ini dapat berupa pengembangan

proyek seni yang mempercantik lingkungan tertentu atau penciptaan desain yang meningkatkan aksesibilitas bagi mereka para penyandangdisabilitas. Dengan cara-cara ini, studi seni dan desain dapat menjadi agen perubahan positif dalam mempromosikan inklusivitas dan keberagaman, serta menciptakan karya-karya yang merayakan keragaman masyarakat. Cara ini jika dilaksanakan secara intensif juga dapat berfungsi untuk mempersiapkan mahasiswa berperan dalam industri seni dan desain yang peduli akan nilai-nilai inklusif dan keberagaman.

Pengembangan Keterampilan Kreatif dan Berpikir Kritis

Pendidikan seni dan desain juga harus mengutamakan pengembangan keterampilan kreatif, berpikirkritis, dan pemecahan masalah. Sudah selayaknya apabila mahasiswa didorong untuk menjadi pemikir inovatif dan kreatif yang mampu menghadapi tantangan kompleks dengan solusi yang unik. Studi seni dandesain memiliki peran yang penting dalam memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan keterampilankreatif dan berpikir kritis. Beberapa cara agar pendidikan seni dan desain dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan kreatif dan berfikir kritis antara lain dengan memfasilitasi mahasiswa untuk (a) eksplorasi kreatif, (b) proses kreatif berorientasi, (c) studi pemecahan masalah visual, (d) melakukan refleksi dan evaluasi, (e) mengembangkan kreativitas dalam batasan, (f) kolaborasi dan diskusi, (g) menggunakan teknologi, (h) mengembangkan proyek berbasis masalah, (i) melakukan kritik konstruktif, dan (j) menghadapi kompleksitas.

Eksplorasi Kreatif adaah sarana bagi pengembangan keterampilan kreatif dan berfikir kritis. Untuk itu, pendidikan seni dan desain harus mampu memfasilitasi mahasiswa untuk mengembangkan ide-ide kreatif dan bereksperimen secara mandiri. Mereka harus diantarkan untuk melakukan berbagai eksplorasi kreatif dalam bidang teknik, pengelolaan medium, dan pengembangan konsep. Eksplorasi ini memungkinkan mahasswa untuk menjelajahi dan mengembangkan kreativitas mereka dengan cara yang unik.

Mahasiswa harus juga mendapat fasilitasi untuk selalu berproses dengan orientasi yang mereka pilihsendiri. Studi seni dan desain harus dapat mengajarkan kepada mahasiswa untuk memahami pentingnya proses dalam menciptakan karya seni dan desain. Mereka harus diberi kesempatan belajar untuk merencanakan, menggali ide, merancang, menguji, dan merevisi karya mereka secara berulang-ulang. Proses dan orientasi seperti itu akan bermakna untuk mempromosikan daya berpikir kritis.

Studi untuk memecahkan masalah visual juga harus dirancang sedemikian rupa. Jadi, mahasiswa harus mendapat fasilitasi belajar dalam mengidentifikasi masalah dalam konteks desain atau karya seni. Fasilitasi ini akan bermanfaat bagi mereka dalam mengembangkan berbagai solusi visual untuk masalah yang mereka pikirkan. Proses ini mengharuskan berpikir kritis untuk merancang solusi yang efektif.

Melakukan aktivitas refleksi dan evaluasi adalah keniscayaan bagi pengembangan keterampilan kreatif dan berfikir kritis. Mahasiswa harus diberi fasilitasi untuk merefleksikan karya mereka sendiri dan karya orang lain. Mereka harus belajar untuk mengevaluasi karya mereka sendiri berdasarkan prinsip- prinsip desain, estetika, dan pesan yang ingin disampaikan. Kesempatan ini akan memperkaya kemampuanmereka untuk berpikir kritis.

Mahasiswa juga harus berkesempatan mengembangkan kreativitas dengan batasan tertentu. Dalam seni dan desain, seringkali batasan atau kendala harus diatasi. Batasan itu dapat berupa anggaran, waktu, atau bahan. Mahasiswa harus belajar untuk berpikir kreatif dalam menghadapi keterbatasan-keterbatasan itu.

Kolaborasi dan diskusi adalah fasilitas yang harus diselenggarakan. Mahasiswa seringkali didoronguntuk bekerja dalam kelompok atau tim. Kesempatan seperti ini akan berfungsi bagi mahasiswa untuk mempromosikan keterampilan berpikir kritis. Mereka melalui kolaborasi dan diskusi belajar menerima masukan dari rekan-rekan mereka dan berpikir kritis tentang bagaimana memadukan berbagai perspektif.

Fasilitasi untuk penggunaan teknologi dan alat desain juga perlu dipikirkan. Penggunaan perangkat lunak dan alat desain digital memerlukan pemahaman mendalam dan berpikir kritis tentang teknologi. Mereka harus terlatih dalam penggunaan alat desain. Oleh karena itu, mahasiswa juga harus difasilitasi untuk belajar memilih alat yang paling sesuai untuk tugas-tugas tertentu.

Mahasiswa juga perlu dorong untuk menyelesaikan proyek berbasis masalah. Hal ini penting, karena luaran pendidikan seni dan desain harus mampu mengintegrasikan proyek-proyek berbasis masalah. Oleh karena itu, latihan-latihan melalui proyek berbasis masalah adalah sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam merancang solusi untuk masalah yang ada dalam konteks nyata. Proyek berbasis masalah tidak dapat meninggalkan kritik konstruktif. Di lingkungan pendidikan seni dan desain, mahasiswa harus sering menerima kritik dari dosen maupun dari sesama mahasiswa. Kritik konstruktif itu mengajarkan kepada mahasiswa untuk menerima umpan balik secara konstruktif dan berpikir kritis tentang cara memperbaiki karya mereka.

Terakhir, mahasiswa juga harus mampu menghadapi berbagai bentuk masalah yang kompleks. Seni dan desain pada dasarnya adalah ekspresi dan solusi atas masalah yang kompleks. Kesadaran dan pengalaman ini akan memaksa mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam mengatasi tantangan dan merencanakan pendekatan yang terstruktur. Dengan memadukan unsur-unsur ini dalam kurikulum seni dan desain, pendidikan ini membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan kreatif dan berpikir kritis yang sangat berharga, yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks profesional dan pribadi.

Koneksi dengan Industri

Perguruan tinggi seni dan desain juga perlu untuk berusaha menjalin hubungan erat dengan dunia industri. Dalam hubungan itu boleh jadi untuk menyediakan kesempatan kepada mahasiswa untuk magang, kolaborasi proyek, dan pelatihan praktis yang relevan dengan dunia kerja. Koneksi dengan industri ini akan membantu mempersiapkan lulusan dengan keterampilan yang relevan dan memudahkan transisi dari dunia akademik ke dunia profesional.

Koneksi dengan dunia industri memiliki peran yang sangat penting dalam paradigma pendidikan seni dan desain. Keterlibatan aktif dengan industri akan membawa berbagai manfaat bagi mahasiswa dan institusi pendidikan seni dan desain. Beberapa hal penting terkait dengan koneksi pendidikan seni dan desain dunia industri antara lain akan menciptakan (a) relevansi kurikulum, (b) pengalaman praktis, (c) akses ke sumber daya industri, (d) kesempatan mendapatkan mentor dan dosen tamu, (e) peluang karir mahasiswa, (f) pengembangan proyek kolaboratif, (g) feedback industri, (h) inovasi dan riset terapan, dan (i) pemahaman mengenai tren industri.

Relevansi kurikulum dapat dikembangkan sejalan dengan kerjasama dengan industri. Relevansi kurikulum itu berfungsi untuk membantu pendidikan dalam memastikan bahwa studi seni dan desain tetap relevan dengan perkembangan terbaru dengan industri. Relevansi ini penting agar mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja.

Terciptanya pengalaman praktis adalah kebutuhan konkret dunia pendidikan seni dan desain. Mahasiswa dengan pengalaman praktis akan memiliki nilai yang sangat berharga baik melalui magang, proyek kolaboratif, atau penugasan yang disponsori oleh industri. Kesempatan ini memberi mahasiswa kesempatan untuk menerapkan apa yang telah dipelajari di kelas dalam situasi nyata.

Koneksi dengan industri juga memungkinkan terbukanya akses ke sumber daya industri. Melalui koneksi dengan industri, mahasiswa dapat melakukan pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai sumber daya seperti peralatan, perangkat lunak, dan bahan yang

digunakan dalam praktik industri. Kesempatan ini akan membantu mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan teknis yang diperlukan.

Koneksi dengan industri juga memungkinkan pendidikan seni dan desain memperoleh mentor dan dosen tamu yang mumpuni. Industri yang memiliki banyak sumber daya seringkali bersuka rela menyediakan mentor dan dosen tamu dari para praktisi yang berpengalaman. Mereka dapat berbagi pengetahuan dan pengalaman mereka dengan mahasiswa, memberikan wawasan berharga tentang tantangan dan peluang dalam industri.

Koneksi dengan industri juga dapat membuka peluang karir. Artinya, mahasiswa yang memiliki akses ke industri dapat lebih mudah membangun jaringan profesional dan mencari peluang pekerjaan setelah lulus. Industri sering mencari bakat muda yang sudah berpengalaman dalam praktik dan budaya industri.

Koneksi dengan industri juga memungkinkan terciptanya berbagai proyek kolaboratif. Kerjasama antara mahasiswa dan perusahaan atau organisasi industri dapat menghasilkan proyek kolaboratif yang bermanfaat bagi kedua belah pihak. Mahasiswa dapat mengerjakan proyek nyata yang memecahkan masalah atau menciptakan solusi bagi industri. Semua kinerja itu juga memungkinkan adanya feedback industri. Koneksi dengan dunia industri memberikan kesempatan untuk menerima umpan balik langsung dari para profesional yang bekerja di lapangan. Situasi seperti ini membantu mahasiswa untuk memahami ekspektasi industri dan meningkatkan kualitas karya mereka.

Koneksi dengan industri juga memungkinkan terselenggaranya inovasi dan riset terapan. Sebab, industri seringkali mendorong inovasi dan riset terapan. Dengan terselenggaranya inovasi dan riset terapan, mahasiswa dapat terlibat dalam proyek-proyek inovatif yang mendukung perkembangan teknologi dan desain yang relevan. Terakhir, adalah tumbuhnya pemahaman tentang tren industri. Dengan berinteraksi secara aktif dengan industri, mahasiswa dapat memahami tren terkini dalam industri. Pemahaman ini membantu mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan beradaptasi dan menjadi pemimpin masa depan dalam bidang seni dan desain. Jadi, koneksi dengan dunia industri bukan hanya menguntungkan mahasiswa, tetapi juga membantu institusi pendidikan seni dan desain untuk meningkatkan reputasi mereka dan mempertahankan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, mengintegrasikan sifat koneksi dengan industri dalam paradigma pendidikan seni dan desain sangat penting untuk menciptakan lulusan yang siap untuk menghadapi tantangan dalam dunia kerja yang dinamis.

Pembelajaran Berbasis Proyek

Banyak program pendidikan seni dan desain menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek. Mahasiswa bekerja pada proyek-proyek praktis yang mencerminkan tantangan dalam dunia nyata. Pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk pendidikan seni dan desain karena karakteristiknya yang mendukung pengembangan kreativitas dan keterampilan praktis. Beberapa karakter pembelajaran berbasis proyek dalam konteks pendidikan seni dan desain adalah (a) pembelajaran berpusat pada mahasiswa, (b) belajar menghadapi konteks nyata, (c) mengasah kreativitas dan keterampilan praktis, (d) kolaboratif, iteratif, dan kritik konstruktif, (e) memfasilitasi pameran dan presentasi hasil, (f) ada evaluasi holistik, dan (g) menumuhkan motivasi internal.

Karakter pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa memberi ruang kepada mahasiswa untuk memiliki peran aktif dalam merencanakan, merancang, dan melaksanakan proyek-proyek yang mereka gagas dan wujudkan sendiri. Karakter ini memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan minat dan fokus mereka sendiri.

Karakter yang kedua adalah memberi ruang kepada mahasiswa untuk belajar menghadapi konteks nyata. Proyek-proyek yang diwujudkan dalam pembelajaran sesungguhnya adalah cerminan situasi dunia nyata yang merupakan tantangan yang harus dihadapi oleh para



profesional seni dan desain. Karakter pembelajaran ini membuat situasi pembelajaran menjadi relevan untuk mempersiapkan mahasiswa ke dalam dunia kerja.

Karakter yang lain adalah mengasah mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas. Proyek-proyek yang mereka kerjakan itu sesungguhnya adalah memberi ruang kebebasan bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif mereka sendiri sehingga mahasiswa dapat mengembangkan karya yang unik. Mahasiswa melalui proyek yang mereka kerjakan diberikan kesempatan untuk berpikir *out of the box* kotak dan menciptakan sesuatu yang orisinal. Dampaknya, kreativitas yang mereka kembangkan akan meningkatkan keterampilan praktis. Sebab, mahasiswa belajar secara langsung dengan menerapkan keterampilan praktis dalam konteks yang sesuai dengan proyek mereka. Keterampilan yang dimaksud berkenaan dengan kompetensi menggambar, desain grafis, fotografi, pemrograman, dan keterampilan senilainnya.

Ada tiga karakter yang berkaitan satu sama lain, yaitu kolaborasi, iteratif, dan kritik konstruktif. Pembelajaran berbasis proyek sering melibatkan kerja kelompok atau kolaborasi di antara mahasiswa. Pembelajaran seperti ini mencerminkan kenyataan bahwa di dunia seni dan desain, banyak proyek yang dikerjakan secara tim. Mahasiswa belajar bagaimana bekerja sama dalam tim dan membagi tugas. Proses pembelajaran berbasis proyek sering kali juga bersifat iteratif. Artinya, mahasiswa merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek mereka sendiri secara berulang-ulang. Proses ini memungkinkan perbaikan berkelanjutan dan pembelajaran melalui pengalaman. Tentu, melalui proses iteratif menstimulasihirnya kritik konstruktif. Artinya, mahasiswa menerima umpan balik dan kritik dari dosen dan sesama mahasiswa untuk membantu mereka meningkatkan kualitas karya mereka. Kritik konstruktif ini berfungsi untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam menerima kritik konstruktif dan melakukan perbaikan.

Pembelajaran berbasis proyek seharusnya memfasilitasi mahasiswa dengan aktivitas pameran atau presentasi hasil karya. Karena, idealnya, hasil kinerja dalam proyek seni dan desain mesti dikomunikasikan dengan publik. Pameran dan presentasi itu berfungsi untuk mengasah keterampilan mahasiswa berbicara dan berkomunikasi dengan publik yang mengapresiasi karyanya.

Pembelajaran berbasis proyek harus disertai dengan evaluasi holistik. Artinya, mahasiswa diberikan penilaian berdasarkan keseluruhan kualitas proyek mereka, termasuk konsep, eksekusi, dan presentasi. Evaluasi yang bersifat holistik ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi internal. Motivasi itu dapat diharapkan tumbuh seiring dengan adanya evaluasi holistik, karena mahasiswa memiliki kontrol yang lebih besar atas proyek yang mereka kerjakan sendiri. Evaluasi itu memungkinkan pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi intrinsik mahasiswa. Ada harapan besar bahwa mahasiswa lebih termotivasi untuk mengejar proyek-proyek yang mereka minati.

Intinya, pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran untuk menciptakan pengalaman yang mendalam, relevan, dan memadai dalam pendidikan seni dan desain. Pembelajaran ini membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan praktis, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis sambil menghadapi proyek-proyek yang merefleksikan tantangan dunia nyata dalam bidang seni dan desain.

Implikasi Pendidikan Seni dan Desain

Pendidikan seni dan desain yang mengintegrasikan unsur-unsur paradigma seperti yang disebutkan di atas memiliki berbagai implikasi yang signifikan. Masing-masing unsur paradigma memiliki implikasi tersendiri. Unsur interdisipliner dan kolaboratif akan membawa implikasi pengembangan pengetahuan yang lebih luas, kemampuan berkolaborasi, dan pengembangan kreativitas yang beragam.

Dalam pengembangan pengetahuan yang lebih luas, mahasiswa didorong memiliki pemahaman yang lebih luas tentang berbagai disiplin ilmu dan bagaimana mereka dapat

berinteraksi dalam proyek-proyek seni dan desain. Dalam hal kemampuan berkolaborasi, mahasiswa didorong untuk mampu bekerja dalam tim dan berkolaborasi dengan individu dari latar belakang yang berbeda akan terus ditingkatkan. Pengetahuan yang luas dan kemampuan berkolaborasi itu memungkinkan tumbuhnya kreativitas yang beragam. Artinya, kolaborasi dengan orang-orang dari berbagai disiplin ilmu dapat memicu ide-ide kreatif yang beragam dan inovatif.

Unsur paradigma yang memfasilitasi mahasiswa untuk berorientasi pada teknologi dan digitalisasi memungkinkan mahasiswa memiliki keterampilan teknologi, keterampilan inovasi dalam media digital, dan tumbuhnya pemahaman tentang perubahan-perubahan di dunia industri. Keterampilan teknologi memfasilitasi mahasiswa untuk akan mengembangkan keterampilan yang mendasar, yang relevan dalam dunia seni dan desain, yang secara teknologis semakin terdigitalisasi. Dalam hal inovasi pada media digital memungkinkan stimulasi terhadap mahasiswa agar mampu menciptakan karya seni dan desain yang inovatif dengan menggunakan alat-alat digital. Jadi, orientasi pada teknologi dan digitalisasi akan mendorong mahasiswa memahami peran teknologi dalam mengubah industri seni dan desain, yang dapat membantu mereka beradaptasi dengan perubahan.

Unsur paradigmatik berikutnya adalah memikirkan keberlanjutan dan etika. Paradigma ini akan membawa implikasi yang tidak sederhana karena menstimulir mahasiswa untuk mengembangkan kesadaran pribadi terhadap dampak lingkungan. Melalui penyadaran untuk memikirkan etika dan keberlanjutan, mahasiswa didorong lebih sadar akan adanya dampak lingkungan dari karya seni dan desain yang mereka kerjakan, sehingga mereka akan berusaha untuk meminimalkan dampak negatif yang ditimbulkan. Paradigma ini pula yang menstimulasi tumbuhnya pemikiran etis. Melalui paradigma ini, mahasiswa akan diajarkan untuk memikirkan implikasi etis dari karya mereka, termasuk masalah seperti hak cipta, kebijakan, dan dampak sosial.

Unsur paradigma selanjutnya adalah inklusivitas dan keberagaman. Unsur ini dapat diyakini akan menumbuhkan pemahaman tentang keanekaragaman dan desain inklusif. Ketika di dalam diri mahasiswa tumbuh pemahaman tentang keanekaragaman, mahasiswa akan mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang keanekaragaman budaya, gender, dan kemampuan, dan berusaha mencerminkan ini dalam karya mereka. Ketika di dalam diri mahasiswa tumbuh pemahaman desain inklusif, maka mahasiswa akan memikirkan cara-cara elegan untuk menciptakan desain yang inklusif yang dapat diakses oleh semua orang, termasuk mereka yang memiliki disabilitas.

Unsur paradigma yang berupa pengembangan keterampilan kreatif dan berpikir kritis akan memungkinkan kreativitas yang terpelihara dan tumbuhnya berfikir kritis yang terintegrasi. Dalam hal kreativitas yang terpelihara, sesungguhnya paradigma ini mendorong mahasiswa untuk terus mengasah keterampilan kreatif mereka melalui proyek-proyek yang menantang. Dengan demikian mereka juga akan tertantang untuk terus berpikir kritis yang terintegrasi. Kemampuan berpikir kritis yang diintegrasikan ke dalam proses kreatif mereka akan membantu mereka menghasilkan karya yang lebih kuat.

Paradigma membangun koneksi dengan dunia industri kreatif diharapkan dapat membuka peluang karir dan mendapatkan umpan balik dari dunia industri. Jadi paradigma ini memungkinkan adanya peningkatan peluang karir. Bagaimana pun juga, koneksi dengan industri membuka pintu untuk peluang karir yang lebih baik bagi mahasiswa setelah lulus. Di samping itu, paradigma ini juga memungkinkan dunia pendidikan mendapatkan umpan balik dari dunia industri. Berdasarkan kinerja yang ada, koneksi dengan dunia industri akan sangat menguntungkan mahasiswa, karena mereka akan mendapatkan umpan balik langsung dari profesional industri yang dapat membantu mereka meningkatkan kualitas karya mereka.

Adapun paradigma pembelajaran berbasis proyek akan berimplikasi pada pengembangan keterampilan praktis dan stimulasi kreativitas. Bagaimanapun juga, pembelajaran berbasis

proyek akan membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan praktis yang dapat diterapkan dalam praktik mereka di masa depan. Di samping itu, pembelajaran berbasis proyek akan memancing tumbuhnya kreativitas. Mahasiswa melalui pembelajaran berbasis proyek diarahkan untuk menjelajahi ide-ide kreatif melalui proyek-proyek yang memberikan kebebasan ekspresi.

KESIMPULAN

Sekurang-kurangnya ada tujuh unsur paradigma yang selama ini dikembangkan perguruan tinggi dalam studi seni dan desain, yaitu (1) interdisipliner dan kolaboratif, (2) berorientasi teknologi dan digitalisasi, (3) memikirkan keberlanjutan dan etika, (4) inklusivitas dan keberagaman, (5) pengembangan keterampilan kreatif dan berpikir kritis, (6) berusaha membangun koneksi dengan dunia industri kreatif, dan (7) menerapkan pembelajaran berbasis proyek. Integrasi unsur-unsur paradigma ini menciptakan lingkungan pendidikan yang dinamis dan relevan yang mempersiapkan mahasiswa seni dan desain untuk menjadi profesional yang kreatif, berpikir kritis, dan berkontribusi pada perkembangan positif dalam industri seni dan desain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ackermann, C. 2019. "An Experimental Study to Investigate Design and Assessment Criteria: What Is Important for Communication between Pedestrians and Automated Vehicles?" *Applied Ergonomics* 75:272–82. doi: 10.1016/j.apergo.2018.11.002.
- Bagheri, A. 2017. "Comparative Study on Ultrasonic Assisted Adsorption of Dyes from Single System onto Fe₃O₄ Magnetite Nanoparticles Loaded on Activated Carbon: Experimental Design Methodology." *Ultrasonics Sonochemistry* 34:294–304. doi: 10.1016/j.ultsonch.2016.05.047.
- Dias, M. R. 2014. "Optimization of Scaffold Design for Bone Tissue Engineering: A Computational and Experimental Study." *Medical Engineering and Physics* 36(4):448–57. doi: 10.1016/j.medengphy.2014.02.010.
- Guo, F. 2014. "Effect of Design and Operating Parameters on the Gasification Process of Biomass in a Downdraft Fixed Bed: An Experimental Study." *International Journal of Hydrogen Energy* 39(11):5625–33.
- Li, J. 2020. "Optimal Design and Techno-Economic Analysis of a Solar-Wind-Biomass off-Grid Hybrid Power System for Remote Rural Electrification: A Case Study of West China." *Energy* 208. doi: 10.1016/j.energy.2020.118387.
- Liu, Z. 2017. "Design of High-Performance Water-in-Glass Evacuated Tube Solar Water Heaters by a High-Throughput Screening Based on Machine Learning: A Combined Modeling and Experimental Study." *Solar Energy* 142:61–67. doi: 10.1016/j.solener.2016.12.015.
- Sailer, M. 2017. "How Gamification Motivates: An Experimental Study of the Effects of Specific Game Design Elements on Psychological Need Satisfaction." *Computers in Human Behavior* 69:371–80. doi: 10.1016/j.chb.2016.12.033.
- Sauermann, H. 2013. "Increasing Web Survey Response Rates in Innovation Research: An Experimental Study of Static and Dynamic Contact Design Features." *Research Policy* 42(1):273–86. doi: 10.1016/j.respol.2012.05.003.



- Sechilariu, M. 2014. "Supervision Control for Optimal Energy Cost Management in DC Microgrid: Design and Simulation." *International Journal of Electrical Power and Energy Systems* 58:140–49. doi: 10.1016/j.ijepes.2014.01.018.
- Sharifpour, E. 2018. "Isotherms and Kinetic Study of Ultrasound-Assisted Adsorption of Malachite Green and Pb^{2+} Ions from Aqueous Samples by Copper Sulfide Nanorods Loaded on Activated Carbon: Experimental Design Optimization." *Ultrasonics Sonochemistry* 40:373–82. doi: 10.1016/j.ultsonch.2017.07.030.

