

BAB 2

TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

2.1 Tinjauan Teori

2.1.1 Definisi Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain

Menurut UU Nomor 2 tahun 1989 pasal 16 (2), sekolah tinggi merupakan salah satu bentuk perguruan tinggi selain akademi, politeknik, institut, dan universitas. Sekolah tinggi menyelenggarakan pendidikan akademik dan/atau vokasi dalam lingkup satu disiplin ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni, dan jika memenuhi syarat dalam menyelenggarakan pendidikan profesi (UU Nomor 20 tahun 2003 pasal 20 (1)).

Pengertian seni rupa menurut Haukin, seni rupa adalah bagian dari ekspresi jiwa manusia yang diimajinasikan dan diterapkan ke dalam sebuah benda. Haukin juga berpendapat jika seni rupa adalah seni yang juga untuk dipamerkan atau dipertunjukkan di depan orang banyak. Sedangkan menurut Kumala Devi Chattopadhyaya, seni rupa adalah luapan ekspresi yang disampaikan dari seorang seniman kepada penikmatnya, dengan kata lain, seni rupa adalah suatu jembatan untuk membuat orang lain paham dengan apa yang dirasakan oleh seniman.

Desain merupakan segala hal yang berkaitan dengan pembuatan konsep, analisis data, project planning, drawing, atau rendering, cost calculation, prototyping, frame-testing, dan test riding (Dudy Wiyancoko). Menurut Bruce Nussbaum, desain adalah wahana pembantu untuk melaksanakan inovasi pada berbagai kegiatan industri dan bisnis.

Maka, dapat disimpulkan bahwa Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain adalah salah satu bentuk perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan akademik dalam lingkup disiplin ilmu mengenai ekspresi jiwa manusia yang diimajinasikan dan disampaikan dari seorang seniman kepada penikmatnya, serta mempelajari proses untuk melaksanakan inovasi pada berbagai kegiatan industri dan bisnis.

2.1.2 Kurikulum Pembelajaran Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain

Institusi pendidikan membutuhkan kurikulum pembelajaran dalam melaksanakan proses belajarnya. Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain direncanakan memiliki 4 (empat) program studi, yaitu Seni Rupa dengan jurusan Dwimatra, Seni Kriya dengan jurusan Kriya Tekstil, Desain Komunikasi Visual yang terdiri dari jurusan Desain Grafis, Multimedia, serta Periklanan, dan Desain Produk tanpa jurusan pilihan. Kurikulum yang perlu dicapai mahasiswa lulusan Strata 1 (S1) adalah sebagai berikut.

Tabel 2.1 Mata Kuliah Wajib Program Studi Seni Rupa Dwimatra, Seni Kriya Tekstil, Desain Komunikasi Visual, dan Desain Produk

Semester	Nama Mata Kuliah	SKS	Sifat	Jumlah SKS
1	Dasar Seni Rupa dan Desain	4	Studio	18
	Gambar I	4	Studio	
	Rupa Dasar 2D I	3	Studio	
	Rupa Dasar 3D I	3	Studio	
	Pengantar Rekaya dan Desain I	2	Reguler	
	Bahasa Inggris	2	Reguler	
2	Gambar II	4	Studio	18
	Rupa Dasar 2D II	3	Studio	
	Rupa Dasar 3D II	3	Studio	
	Pengantar Rekaya dan Desain II	2	Reguler	
	Kreativita dan Humanita	2	Reguler	
	Tata Tulis Karya Ilmiah	2	Reguler	
	Pengenalan Teknologi Informasi	2	Reguler	

(Sumber: Daftar Mata Kuliah FSRD ITB, diolah)

Pada tahun pertama, jumlah SKS dari mata kuliah wajib seluruh program studi adalah 36 SKS.

1. Kurikulum Program Studi Seni Rupa Dwimatra

Seni Rupa adalah cabang seni yang diungkapkan dan diciptakan melalui media rupa (visual) yang tentunya dapat dilihat dan biasanya dapat pula dirasakan melalui rabaan. Seni adalah hasil proses kerja dan gagasan manusia yang melibatkan keterampilan, kreativitas, serta kepekaan indera,

hati, dan pikiran untuk melibatkan suatu karya yang memiliki kesan indah, selaras, bernilai seni, dan lain-lain.

Tabel 2.2 Mata Kuliah Wajib Program Studi Seni Rupa Dwimatra tahun Kedua

Semester	Nama Mata Kuliah	SKS	Sifat	Jumlah SKS
3	Studio Seni Rupa I	4	Studio	15
	Gambar III	3	Studio	
	Estetika I	2	Reguler	
	Sejarah Kebudayaan	2	Reguler	
	Pengantar Seni Rupa	2	Reguler	
	Media Seni	2	Reguler	
4	Studio Seni Rupa II	5	Studio	14
	Gambar IV	3	Studio	
	Sejarah Seni Rupa Barat	2	Reguler	
	Sejarah Seni Rupa Asia	2	Reguler	
	Tinjauan Seni Rupa	2	Reguler	

(Sumber: Daftar Mata Kuliah FSRD ITB, diolah)

Pada tahun kedua, jumlah SKS dari mata kuliah wajib program studi Seni Rupa Dwimatra adalah 29 SKS.

Tabel 2.3 Mata Kuliah Wajib Program Studi Seni Rupa Dwimatra tahun Ketiga

Semester	Nama Mata Kuliah	SKS	Sifat	Jumlah SKS
5	Studio Seni Rupa Dwimatra I	5	Studio	14
	Seni dan Ruang Publik I	3	Studio	
	Metodologi Penelitian Seni Rupa I	2	Reguler	
	Metode Penciptaan Seni	2	Reguler	
	Seni Rupa Modern	2	Reguler	
6	Studio Seni Rupa Dwimatra II	5	Studio	17
	Seni dan Ruang Publik II	3	Studio	
	Seminar	3	Studio	
	Estetika II	2	Reguler	

Semester	Nama Mata Kuliah	SKS	Sifat	Jumlah SKS
6	Sejarah Seni Rupa Indonesia I	2	Reguler	17
	Manajemen Seni	2	Reguler	

(Sumber: Daftar Mata Kuliah FSRD ITB, diolah)

Pada tahun ketiga, jumlah SKS dari mata kuliah wajib program studi Seni Rupa Dwimatra adalah 31 SKS.

Tabel 2.4 Mata Kuliah Wajib Program Studi Seni Rupa Dwimatra tahun Keempat

Semester	Nama Mata Kuliah	SKS	Sifat	Jumlah SKS
7	Studio Seni Rupa Dwimatra III	5	Studio	17
	Seni Eksperimental	3	Studio	
	Publikasi Karya	3	Studio	
	Sejarah Seni Rupa Indonesia II	2	Reguler	
	Kritik Seni Rupa	2	Reguler	
	Sosiologi Seni	2	Reguler	
8	Tugas Akhir Seni Rupa	6	Studio	15
	Seni, Desain, dan Lingkungan	3	Studio	
	Penulisan Proyek Tugas Akhir	2	Reguler	
	Pancasila dan Kewarganegaraan	2	Reguler	
	Agama dan Etika	2	Reguler	

(Sumber: Daftar Mata Kuliah FSRD ITB, diolah)

Pada tahun keempat atau tingkat akhir, jumlah SKS dari mata kuliah wajib program studi Seni Rupa Dwimatra adalah 32 SKS.

Tabel 2.5 Mata Kuliah Pilihan Program Studi Seni Rupa Dwimatra

Nama Mata Kuliah	SKS	Sifat
Seni Lukis Pilihan	3	Studio
Seni Grafis Pilihan	3	Studio
Teknik Kertas Seni	3	Studio
Sejarah Seni Rupa Islam	2	Reguler
Seni dan Ekonomi Pasar	2	Reguler
Seni Cetak Digital	2	Reguler
Seni Rupa dan Spiritualitas	2	Reguler
Fotografi Seni	2	Reguler

Nama Mata Kuliah	SKS	Sifat
Seni Media Baru	2	Reguler
Seni Rupa, Ilmu, dan Teknologi	2	Reguler
Psikologi Seni	2	Reguler
Kajian Wanita dalam Seni Rupa	2	Reguler

(Sumber: Daftar Mata Kuliah FSRD ITB, diolah)

Program studi Seni Rupa Dwimatra memiliki 126 SKS mata kuliah wajib yang terdiri dari 53 SKS kelas reguler dan 73 SKS yang berupa kelas studio. Tingkat 1 (satu) dengan 6 (enam) mata kuliah studio, tingkat 2 (dua) dengan 4 (empat) mata kuliah studio, tingkat 3 (tiga) dengan 5 (lima) mata kuliah studio, dan tingkat 4 (empat) dengan 5 (lima) mata kuliah studio.

2. Kurikulum Program Studi Seni Kriya Tekstil

Seni Kriya adalah karya seni yang proses pembuatannya menggunakan tangan tanpa mengurangi fungsi dan nilai estetika yang terkandung dalam karya seni tersebut. Seni Kriya dapat dikatakan sebagai sebuah karya seni yang "sempurna" karena tidak hanya dapat memenuhi fungsi dari penciptaan karya seni, namun juga memperhatikan keindahannya.

Tabel 2.6 Mata Kuliah Wajib Program Studi Seni Kriya Tekstil tahun Kedua

Semester	Nama Mata Kuliah	SKS	Sifat	Jumlah SKS
3	Kriya I	5	Studio	16
	Ragam Hias	3	Studio	
	Aksesoris Fashion	3	Studio	
	Bagan Teknik Digital Karya	3	Studio	
	Sejarah Desain	2	Reguler	
4	Kriya II	5	Studio	14
	Presentasi Digital Karya	3	Studio	
	Sejarah Fashion	2	Reguler	
	Sosiologi Kriya	2	Reguler	
	Metodologi Desain	2	Reguler	

(Sumber: Daftar Mata Kuliah FSRD ITB, diolah)

Pada tahun kedua, jumlah SKS dari mata kuliah wajib program studi Seni Kriya Tekstil adalah 30 SKS.

Tabel 2.7 Mata Kuliah Wajib Program Studi Seni Kriya Tekstil tahun Ketiga

Semester	Nama Mata Kuliah	SKS	Sifat	Jumlah SKS
5	Kriya Tekstil I	5	Studio	19
	Bahan Tekstil dan Proses	3	Studio	
	Celup Rintang	3	Studio	
	Pattern Drafting	3	Studio	
	Interlacing	3	Studio	
	Tinjauan Desain	2	Reguler	
6	Kriya Tekstil II	5	Studio	19
	Seminar	3	Studio	
	Surface Textile	3	Studio	
	Tenun	3	Studio	
	Ilustrasi Fashion	3	Studio	
	Wastra Indonesia	2	Reguler	

(Sumber: Daftar Mata Kuliah FSRD ITB, diolah)

Pada tahun ketiga, jumlah SKS dari mata kuliah wajib program studi Seni Kriya Tekstil adalah 38 SKS.

Tabel 2.8 Mata Kuliah Wajib Program Studi Seni Kriya Tekstil tahun Keempat

Semester	Nama Mata Kuliah	SKS	Sifat	Jumlah SKS
7	Kriya Tekstil III	5	Studio	17
	Kerja Profesi	3	Studio	
	Kolokium Kriya Tekstil	3	Studio	
	Manajemen Fashion	3	Studio	
	Wirausaha Kriya	3	Studio	
8	Tugas Akhir Seni Kriya	6	Studio	13
	Seni, Desain, dan Lingkungan	3	Studio	
	Pancasila dan Kewarganegaraan	2	Reguler	
	Agama dan Etika	2	Reguler	

(Sumber: Daftar Mata Kuliah FSRD ITB, diolah)

Pada tahun keempat atau tingkat akhir, jumlah SKS dari mata kuliah wajib program studi Seni Kriya Tekstil adalah 30 SKS.

Tabel 2.9 Mata Kuliah Pilihan Program Studi Seni Kriya Tekstil

Semester	Nama Mata Kuliah	SKS	Sifat	Jumlah SKS
	Batik	2	Reguler	
	Celup Ikat	2	Reguler	
	Desain Eksibisi	2	Reguler	
	Bentuk dan Gaya	2	Reguler	
	Strategi Produk Kreatif	2	Reguler	

(Sumber: Daftar Mata Kuliah FSRD ITB, diolah)

Program studi Seni Kriya Tekstil memiliki 132 SKS mata kuliah wajib yang terdiri dari 30 SKS kelas reguler dan 102 SKS yang berupa kelas studio. Tingkat 1 (satu) dengan 6 (enam) mata kuliah studio, tingkat 2 (dua) dengan 6 (enam) mata kuliah studio, tingkat 3 (tiga) dengan 10 (sepuluh) mata kuliah studio, dan tingkat 4 (empat) dengan 6 (enam) mata kuliah studio.

3. Kurikulum Program Studi Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan *layout* dengan demikian gagasan tersebut dapat diterima oleh individu atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan.

Tabel 2.10 Mata Kuliah Wajib Program Studi Desain Komunikasi Visual tahun Kedua

Semester	Nama Mata Kuliah	SKS	Sifat	Jumlah SKS
3	DKV Dasar	4	Studio	17
	Tipografi Dasar	3	Studio	
	Ilustrasi Dasar	3	Studio	
	Fotografi Dasar	3	Studio	
	Sejarah Desain	2	Reguler	
	Proses Komunikasi	2	Reguler	

Semester	Nama Mata Kuliah	SKS	Sifat	Jumlah SKS
4	DKV Aplikatif	4	Studio	19
	Tipografi Aplikatif	3	Studio	
	Ilustrasi Aplikatif	3	Studio	
	Fotografi Aplikatif	3	Studio	
	Psikologi Komunikasi	2	Reguler	
	Metodologi Desain	2	Reguler	
	Metode Produksi DKV	2	Reguler	

(Sumber: Daftar Mata Kuliah FSRD ITB, diolah)

Pada tahun kedua, jumlah SKS dari mata kuliah wajib program studi Desain Komunikasi Visual adalah 36 SKS.

Program studi Desain Komunikasi Visual memiliki 3 (tiga) jalur peminatan yaitu Desain Grafis, Multimedia, dan Advertising (Periklanan). Peminatan mulai dilaksanakan pada semester 5 (lima) atau tahun ketiga.

Tabel 2.11 Mata Kuliah Wajib Program Studi Desain Komunikasi Visual tahun Ketiga Jalur Peminatan Desain Grafis

Semester	Nama Mata Kuliah	SKS	Sifat	Jumlah SKS
5	Desain Grafis I	4	Studio	19
	Animasi	3	Studio	
	Teknologi Cetak	3	Studio	
	Grafis Kemasan	3	Studio	
	Metodologi Penelitian DKV	2	Reguler	
	Bahasa Rupa	2	Reguler	
	Tinjauan Desain	2	Reguler	
6	Desain Grafis II	5	Studio	11
	Seminar Desain Grafis	3	Studio	
	Grafis Portofolio	3	Studio	

(Sumber: Daftar Mata Kuliah FSRD ITB, diolah)

Pada tahun ketiga, jumlah SKS dari mata kuliah wajib program studi Desain Komunikasi Visual untuk jalur peminatan Desain Grafis adalah 30 SKS.

Tabel 2.12 Mata Kuliah Wajib Program Studi Desain Komunikasi Visual tahun Keempat Jalur Peminatan Desain Grafis

Semester	Nama Mata Kuliah	SKS	Sifat	Jumlah SKS
7	Desain Grafis III	5	Studio	14
	Perspektif Desain Grafis	3	Studio	
	Kerja Profesi DKV	3	Studio	
	Manajemen DKV	3	Studio	
8	Tugas Akhir DKV	6	Studio	13
	Seni, Desain, dan Lingkungan	3	Studio	
	Pancasila dan Kewarganegaraan	2	Reguler	
	Agama dan Etika	2	Reguler	

(Sumber: Daftar Mata Kuliah FSRD ITB, diolah)

Pada tahun keempat atau tingkat akhir, jumlah SKS dari mata kuliah wajib program studi Desain Komunikasi Visual untuk jalur peminatan Desain Grafis adalah 27 SKS.

Tabel 2.13 Mata Kuliah Wajib Program Studi Desain Komunikasi Visual tahun Ketiga Jalur Peminatan Multimedia

Semester	Nama Mata Kuliah	SKS	Sifat	Jumlah SKS
5	Multimedia I	4	Studio	19
	Animasi	3	Studio	
	Narasi Visual	3	Studio	
	Motion Graphic	3	Studio	
	Metodologi Penelitian DKV	2	Reguler	
	Bahasa Rupa	2	Reguler	
	Tinjauan Desain	2	Reguler	
6	Multimedia II	5	Studio	11
	Seminar Multimedia	3	Studio	
	Videografi	3	Studio	

(Sumber: Daftar Mata Kuliah FSRD ITB, diolah)

Pada tahun ketiga, jumlah SKS dari mata kuliah wajib program studi Desain Komunikasi Visual untuk jalur peminatan Multimedia adalah 30 SKS.

Tabel 2.14 Mata Kuliah Wajib Program Studi Desain Komunikasi Visual tahun Keempat Jalur Peminatan Multimedia

Semester	Nama Mata Kuliah	SKS	Sifat	Jumlah SKS
7	Multimedia III	5	Studio	14
	Media Interaktif	3	Studio	
	Kerja Profesi DKV	3	Studio	
	Manajemen DKV	3	Studio	
8	Tugas Akhir DKV	6	Studio	13
	Seni, Desain, dan Lingkungan	3	Studio	
	Pancasila dan Kewarganegaraan	2	Reguler	
	Agama dan Etika	2	Reguler	

(Sumber: Daftar Mata Kuliah FSRD ITB, diolah)

Pada tahun keempat atau tingkat akhir, jumlah SKS dari mata kuliah wajib program studi Desain Komunikasi Visual untuk jalur peminatan Multimedia adalah 27 SKS.

Tabel 2.15 Mata Kuliah Wajib Program Studi Desain Komunikasi Visual tahun Ketiga Jalur Peminatan Advertising (Periklanan)

Semester	Nama Mata Kuliah	SKS	Sifat	Jumlah SKS
5	Periklanan I	4	Studio	19
	Animasi	3	Studio	
	Teori Periklanan	3	Studio	
	Copywriting	3	Studio	
	Metodologi Penelitian DKV	2	Reguler	
	Bahasa Rupa	2	Reguler	
	Tinjauan Desain	2	Reguler	
6	Periklanan II	5	Studio	11
	Seminar Multimedia	3	Studio	
	Videografi	3	Studio	

(Sumber: Daftar Mata Kuliah FSRD ITB, diolah)

Pada tahun ketiga, jumlah SKS dari mata kuliah wajib program studi Desain Komunikasi Visual untuk jalur peminatan Advertising (Periklanan) adalah 30 SKS.

Tabel 2.16 Mata Kuliah Wajib Program Studi Desain Komunikasi Visual tahun Keempat Jalur Peminatan *Advertising* (Periklanan)

Semester	Nama Mata Kuliah	SKS	Sifat	Jumlah SKS
7	Periklanan III	5	Studio	14
	Visual Branding	3	Studio	
	Kerja Profesi DKV	3	Studio	
	Manajemen DKV	3	Studio	
8	Tugas Akhir DKV	6	Studio	13
	Seni, Desain, dan Lingkungan	3	Studio	
	Pancasila dan Kewarganegaraan	2	Reguler	
	Agama dan Etika	2	Reguler	

(Sumber: Daftar Mata Kuliah FSRD ITB, diolah)

Pada tahun keempat atau tingkat akhir, jumlah SKS dari mata kuliah wajib program studi Desain Komunikasi Visual untuk jalur peminatan *Advertising* (Periklanan) adalah 27 SKS.

Tabel 2.17 Mata Kuliah Pilihan Program Studi Desain Komunikasi Visual

Nama Mata Kuliah	SKS	Sifat
Ilustrasi dan Desain Buku Anak	3	Studio
Psikologi Persepsi	3	Studio
Infografis	3	Studio
Multimedia Eksperimental	3	Studio
Grafis Eksperimental	3	Studio
Komik	3	Studio
Wawasan Periklanan	3	Studio
Desain Huruf	3	Studio
Game Design	3	Studio
Sosiologi Komunikasi	3	Studio
Animasi Eksperimental	3	Studio
Marketing Eksperimental	3	Studio
Psikologi Sosial	2	Reguler
Budaya Rupa	2	Reguler

(Sumber: Daftar Mata Kuliah FSRD ITB, diolah)

Program studi Desain Komunikasi Visual memiliki 3 (tiga) jalur peminatan, yaitu Desain Grafis, Multimedia, dan Advertising. Masing-masing jurusan terdiri dari 127 SKS mata kuliah wajib dari 34 SKS kelas reguler dan 93 SKS yang berupa kelas studio. Tingkat 1 (satu) dengan 6 (enam) mata kuliah studio, tingkat 2 (dua) dengan 8 (delapan) mata kuliah studio, tingkat 3 (tiga) dengan 7 (tujuh) mata kuliah studio, dan tingkat 4 (empat) dengan 6 (enam) mata kuliah studio.

4. Kurikulum Program Studi Desain Produk

Desain Produk adalah rangkaian usaha untuk mempelajari dan merencanakan benda pakai yang fungsional, ergonomis, dan estetis sehingga menjadi lebih bernilai dan bermanfaat bagi penggunaannya.

Tabel 2.18 Mata Kuliah Wajib Program Studi Desain Produk tahun Kedua

Semester	Nama Mata Kuliah	SKS	Sifat	Jumlah SKS
3	Desain Produk I	5	Studio	18
	Material dan Proses I	3	Studio	
	Ergonomi Desain	3	Studio	
	Teknik Presentasi	3	Studio	
	Sejarah Desain	2	Reguler	
	Semantika Produk	2	Reguler	
4	Desain Produk II	5	Studio	15
	Material dan Proses II	3	Studio	
	Pemodelan Digital I	3	Studio	
	Metodologi Desain	2	Reguler	
	Prinsip Rekayasa Produk	2	Reguler	

(Sumber: Daftar Mata Kuliah FSRD ITB, diolah)

Pada tahun kedua, jumlah SKS dari mata kuliah wajib program studi Desain Produk adalah 33 SKS.

Tabel 2.19 Mata Kuliah Wajib Program Studi Desain Produk tahun Ketiga

Semester	Nama Mata Kuliah	SKS	Sifat	Jumlah SKS
5	Desain Produk III	5	Studio	14

Semester	Nama Mata Kuliah	SKS	Sifat	Jumlah SKS
5	Pemodelan Digital II	3	Studio	14
	Tinjauan Desain	2	Reguler	
	Desain Produk Gaya Hidup	2	Reguler	
	Desain Produk Lingkungan	2	Reguler	
6	Desain Produk IV	5	Studio	14
	Bisnis Desain	3	Studio	
	Inovasi I	2	Reguler	
	Manajemen Desain	2	Reguler	
	Sosiologi Desain	2	Reguler	

(Sumber: Daftar Mata Kuliah FSRD ITB, diolah)

Pada tahun ketiga, jumlah SKS dari mata kuliah wajib program studi Desain Produk adalah 28 SKS.

Tabel 2.20 Mata Kuliah Wajib Program Studi Desain Produk tahun Keempat

Semester	Nama Mata Kuliah	SKS	Sifat	Jumlah SKS
7	Desain Produk V	5	Studio	14
	Kerja Profesi Desain Produk	4	Studio	
	Portofolio Desain Produk	3	Studio	
	Inovasi II	2	Reguler	
8	Tugas Akhir Desain Produk	6	Studio	15
	Seni, Desain, dan Lingkungan	3	Studio	
	Publikasi Desain Produk	2	Reguler	
	Pancasila dan Kewarganegaraan	2	Reguler	
	Agama dan Etika	2	Reguler	

(Sumber: Daftar Mata Kuliah FSRD ITB, diolah)

Pada tahun keempat atau tingkat akhir, jumlah SKS dari mata kuliah wajib program studi Desain Produk adalah 29 SKS.

Tabel 2.21 Mata Kuliah Pilihan Program Studi Desain Produk

Nama Mata Kuliah	SKS	Sifat
Desain Produk Kriya	2	Reguler

Nama Mata Kuliah	SKS	Sifat
Desain Produk Artifak	2	Reguler
Desain Produk Interaktif	2	Reguler
Desain Produk Servis	2	Reguler
Desain dan Faktor Manusia	2	Reguler
Desain Sarana Duduk	2	Reguler
Desain Fasilitas Publik	2	Reguler
Strategi Produk Kreatif	2	Reguler

(Sumber: Daftar Mata Kuliah FSRD ITB, diolah)

Program studi Desain Produk memiliki 124 SKS mata kuliah wajib yang terdiri dari 28 SKS kelas reguler dan 96 SKS yang berupa kelas studio. Tingkat 1 (satu) dengan 6 (enam) mata kuliah studio, tingkat 2 (dua) dengan 7 (tujuh) mata kuliah studio, tingkat 3 (tiga) dengan 4 (empat) mata kuliah studio, dan tingkat 4 (empat) dengan 5 (lima) mata kuliah studio.

2.1.3 Definisi Tema Perancangan

Definisi desain biofilik menurut Browning, Ryan, & Clancy (2014) adalah desain yang berlandaskan pada aspek biofilia yang memiliki tujuan untuk menghasilkan suatu ruang yang dapat berpartisipasi dalam peningkatan kesejahteraan hidup manusia secara fisik dan mental dengan membina hubungan positif antara manusia dan alam. Kemudian, menurut Kellert & Calabrese (2015), *biophilic design* berusaha menciptakan habitat yang baik bagi manusia di lingkungan modern dengan memajukan kesehatan, kebugaran, dan kesejahteraan manusia. Desain biofilik merupakan desain yang menggabungkan unsur-unsur yang berasal dari alam yang memberi manusia sejumlah manfaat, seperti dapat mengurangi stress dan meningkatkan kesejahteraan (Molthrop, 2012).

Menurut Browning, Ryan, & Clancy (2014) terdapat 3 (tiga) pola desain utama yang dijabarkan kedalam 14 (empat belas) prinsip desain, berikut adalah prinsip-prinsip desain tersebut.

1. *Nature in the Space Patterns* (Pola Alam dalam Ruang)

- a. *Visual Connection with Nature* (Hubungan dengan Alam secara Visual)
 - b. *Non-visual Connection with Nature* (Hubungan Non-visual dengan Alam)
 - c. *Non-rhythmic Sensory Stimuli* (Stimulus Sensor Tidak Berirama)
 - d. *Thermal and Airflow Variability* (Variasi Panas dan Udara)
 - e. *Presence of Water* (Kehadiran Air)
 - f. *Dynamic and Diffuse Light* (Cahaya Dinamis dan Menyebar)
 - g. *Connection with Natural Systems* (Hubungan dengan Sistem Alami)
2. *Nature Natural Analogues Patterns* (Pola Analogi Alam)
 - h. *Biomorphic Forms and Patterns* (Bentuk dan Pola Biomorfik)
 - i. *Material Connection with Nature* (Hubungan Bahan dengan Alam)
 - j. *Complexity and Order* (Kompleksitas dan Keteraturan)
 3. *Nature of the Space Patterns* (Pola Sifat Ruang)
 - k. *Prospect and Refuge* (Prospek dan Tempat Perlindungan)
 - l. *Mobility and Wayfinding* (Mobilitas dan Jalan)
 - m. *Mystery* (Misteri)
 - n. *Risks* (Resiko)

Pola desain biofilik bukanlah sebuah rumus melainkan pola-pola tersebut dimaksudkan untuk menginformasikan, memandu, dan membantu dalam proses perancangan. Tujuan mendefinisikan pola-pola ini adalah untuk mengartikulasikan hubungan antara aspek-aspek lingkungan binaan dengan alam serta bagaimana pengguna bangunan dapat bereaksi dan mendapatkan manfaat dari desain tersebut.

Pada bangunan Bandung Academy of Arts and Design, prinsip desain yang akan diangkat untuk rancangan bangunan adalah *Nature in the Space Patterns* (Pola Alam dalam Ruang). Berikut merupakan pendekatan desain yang dapat dilakukan terhadap prinsip tersebut.

Tabel 2.22 Pendekatan Desain Prinsip Pola Alam dalam Ruang

Prinsip Desain	Pendekatan Desain
Hubungan dengan Alam secara Visual	<ul style="list-style-type: none"> • Memprioritaskan alam secara natural. • Memprioritaskan biodiversitas. • Menciptakan aktivitas yang berdampingan dengan ruang hijau. • Desain yang mendukung koneksi secara visual. • Merancang ruang yang dapat mempertahankan <i>view</i> yang diinginkan. • Koneksi visual terhadap alam yang bersifat restoratif. • Menikmati alam secara nyata sebagai pendukung sifat ruang.
Hubungan Non-visual dengan Alam	<ul style="list-style-type: none"> • Memprioritaskan <i>noise</i> yang berasal dari alam. • Kemudahan akses dari satu ruang ke ruang yang lain. • Mengintegrasikan hubungan non-visual dengan aspek lain dalam desain. • Intervensi yang dapat dirasakan dengan berbagai cara. • Merancang hubungan visual dan non-visual yang dapat dirasakan secara bersamaan.
Stimulus Sensor Non-ritmik	<ul style="list-style-type: none"> • Intervensi dan cuaca yang dapat saling melengkapi • Kualitas intervensi yang bersifat sementara maupun tidak pasti. • Menjalin hubungan yang terintegrasi dengan lanskap.

Prinsip Desain	Pendekatan Desain
Variasi Panas dan Aliran Udara	<ul style="list-style-type: none"> • Menggabungkan aliran udara dengan kondisi termal. • Kenyamanan termal adalah komponen penting dalam desain biofilik dan desain berkelanjutan. • Merancang fitur pada bangunan yang memungkinkan pengguna mudah beradaptasi dengan memodifikasi keadaan termal di sekitarnya.
Kehadiran Air	<ul style="list-style-type: none"> • Memprioritaskan kehadiran air yang multi-sensorik. • Memprioritaskan pergerakan air yang berfluktuasi secara alami. • Menyesuaikan penempatan air agar tidak mengurangi kenyamanan. • Merencanakan desain kolam buatan yang hemat air dan energi.
Cahaya yang Dinamis dan Menyebarkan	<ul style="list-style-type: none"> • Transisi antar ruang dalam dengan ruang luar melalui cahaya yang dinamis. • Menghindari ruang dengan aktivitas yang memerlukan perhatian penuh. • Pencahayaan alami akan sangat penting untuk ruang yang ditempati orang untuk waktu yang lama.
Hubungan dengan Sistem Alami	<ul style="list-style-type: none"> • Mengintegrasikan pengolahan air hujan ke dalam desain lanskap yang merespon hujan. • Menyediakan akses visual ke dalam sistem alami yang ada akan menjadi pendekatan yang paling mudah dan hemat biaya. • Desain yang memiliki peluang sebagai sarana interaktif.

(Sumber: Browning, W., Ryan, C., dan Clancy, J. (2014). *14 Patterns of Biophilic Design*)

2.2 Studi Banding

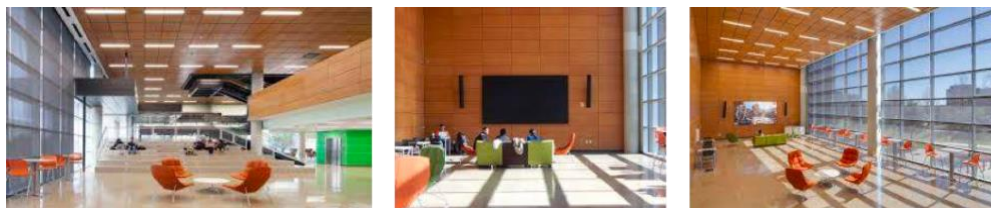
2.2.1 The University of Texas at Dallas Student Service Building



Gambar 2.1 Fasad Bangunan The University of Texas at Dallas *Student Service Building*

(Sumber: “The University of Texas at Dallas Student Services Building”. Jedunn.com. <<https://www.jedunn.com/projects/university-texas-dallas-student-services-building>>. diakses 7 Februari 2021)

Bangunan ini terdiri dari 4 (empat) lantai yang berfungsi sebagai fasilitas pendukung kegiatan mahasiswa University of Texas at Dallas. Hubungan antar ruang luar dengan ruang dalam terintegrasi dengan baik karena penggunaan material kaca pada fasad bangunan sehingga pencahayaan alami dapat masuk ke dalam ruang bangunan secara optimal dengan view menuju pepohonan, rumput hijau, dan kolam buatan.



Gambar 2.2 Ruang Dalam Bangunan The University of Texas at Dallas *Student Service Building*

(Sumber: “The University of Texas at Dallas Student Services Building”. Jedunn.com. <<https://www.jedunn.com/projects/university-texas-dallas-student-services-building>>. diakses 7 Februari 2021)

Ruang dalam bangunan bersifat *open space* dan difungsikan sebagai area santai bagi mahasiswa dengan penggunaan warna-warna earth-tone sehingga dapat memberikan relaksasi dan ketenangan bagi pengguna

bangunan. Bangunan ini juga memiliki ruang auditorium, retail dan foodcourt, serta ruang rapat mahasiswa.

2.2.2 Frankfurt School of Finance and Management



Gambar 2.3 Fasad Bangunan Frankfurt School of Finance and Management

(Sumber: “Frankfurt School of Finance and Management”. Architonic.com.
<<https://www.architonic.com/en/project/henning-larsen-architects-frankfurt-school-of-finance-and-management/>>. diakses 7 Februari 2021)

Frankfurt School of Finance and Management diciptakan sebagai komunitas terbuka yang berpusat di ruang publik, “*The Street of Knowledge*” yang merupakan salah satu area komersil tertua di Frankfurt. Bangunan sekolah dirancang bagaikan sebuah “kota kecil” di dalam lingkungan perkotaan yang besar dengan menciptakan ruang tempat mahasiswa, pengajar, dan pengunjung dari komunitas bisnis kota Frankfurt dapat bertemu dan berinteraksi. Selain menjadi fasilitas pembelajaran di dunia bisnis dan keuangan, bangunan ini juga menjadi ikon kota yang inovatif. Henning Larssen melakukan penelitian dan mengetahui bahwa sebagian besar pembelajaran terjadi melalui pengetahuan yang dipelajari mahasiswa dan kemudian diteruskan melalui interaksi sosial. Bangunan dirancang untuk menciptakan keragaman baru dengan memungkinkan mahasiswa dan dosen untuk belajar di setiap situasi yang berbeda.



Gambar 2.4 Ruang Dalam Bangunan Frankfurt School of Finance and Management

(Sumber: “Frankfurt School of Finance and Management”. Architonic.com.
 <<https://www.architonic.com/en/project/henning-larsen-architects-frankfurt-school-of-finance-and-management/>>. diakses 7 Februari 2021)

Rancangan bangunan difokuskan pada interaksi antara pengguna bangunan dengan pencahayaan alami. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh *World Building Council* tahun 2013, mahasiswa dapat meraih nilai ujian 5-14% lebih tinggi dan belajar 20-26% lebih cepat saat berada di ruangan yang mendapatkan banyak pencahayaan alami. Penggunaan atap *skylight* dan *offset* terhadap ruang menciptakan aliran cahaya matahari alami yang optimal di dalam bangunan.

2.2.3 Kesimpulan Studi Banding

Berikut merupakan kesimpulan dari hasil studi banding serta penerapan konsep yang dapat dilakukan terhadap bangunan Bandung Academy of Arts and Design.

Tabel 2.23 Kesimpulan Studi Banding

Bahasan	The University of Texas at Dallas Student Services Building	Frankfurt School of Finance and Management
Lokasi	Richardson, Texas	Frankfurt, Jerman
Luas Bangunan	6945 m ²	37290 m ²
Fungsi Bangunan	Gedung Pelayanan Mahasiswa	Bangunan Pendidikan
Arsitek	Jacobs	Henning Larsen
Konsep Bangunan	Arsitektur <i>Biophilic</i>	Arsitektur <i>Biophilic</i>
Penerapan Konsep terhadap Rancangan	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Visual Connection with Nature</i> • <i>Presence of Water</i> • <i>Dynamic and Diffuse Light</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Visual Connection with Nature</i> • <i>Non-visual Connection with Nature</i> • <i>Thermal and Airflow Variability</i> • <i>Dynamic and Diffuse Light</i>