

PERAN DAN DAMPAK TEKNOLOGI DIGITAL PADA DISAIN INTERIOR FSR ISI YOGYAKARTA

MARTINO DWI NUGROHO

ABSTRACT

The Role and Impact of Technology on the Interior Design Study Program of ISI Yogyakarta. Digital technology grows rapidly and covers all fields in life. The design education conducted by the Visual Art Faculty of ISI Yogyakarta manages to cope with the technology development. This progress does not only set changes in technical aspects such as equipment and material, but also includes a wider range of issues correlated with the designing concept, the users' responses and the designers' attitude in the process of creating their works of art. The development of interior design in Indonesia can be tracked from four periods of development: the colonization era, the guided democracy era, the new order era, and the 21st century design era. The Interior Design Study Program, as other study programs existing in the Faculty of Visual Art of ISI Yogyakarta is branded for excellent manual skills. The application of digital technology in its teaching-learning process should ponder many aspects: hardware, software, maintenance, and human capital. Thoughtful researches are required to be able to follow the world development and show the uniqueness of this art education institution.

Keywords: digital, the history of interior design, The Faculty of Visual Art of ISI Yogyakarta.

PENGANTAR

Sebagai lembaga pendidikan tinggi yang berada di tengah persaingan global, Fakultas Seni Rupa/ FSR ISI Yogyakarta harus cermat menerapkan strategi pembelajaran maupun dalam penentuan kurikulum. Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta mempunyai misi “Mengembangkan kesenirupaan yang selaras dengan **perkembangan teknologi** yang berwawasan budaya nasional melalui

proses pembelajaran yang ideal dalam bidang penciptaan dan pengkajian. Menyiapkan lulusan yang bermoral, **kreatif**, tangguh, unggul, memiliki *sense of entrepreneurship*, dan memberikan kontribusi positif kepada kebutuhan masyarakat luas di bidang kesenirupaan.” Adapun tujuan/sasarannya adalah “Menghasilkan sarjana di bidang Seni Rupa yang peka dan tanggap terhadap masalah perkembangan sosial budaya, ilmu pengetahuan, dan teknologi dengan memiliki kompetensi: mampu menciptakan dan mengekspresikan beragam gagasan ke dalam bentuk karya seni rupa secara kreatif, inovatif, profesional; mampu mempertanggungjawabkan secara etik, moral, dan akademik; mampu mengkaji dan menganalisa beragam fenomena seni rupa dalam konteks kebudayaan yang berkembang; mampu mengembangkan jiwa *entrepreneurship* dalam mengelola kapasitas keahlian yang dimiliki (Buku Profil Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, 2009).

Di satu sisi FSR ISI Yogyakarta sudah mempunyai *brand* sebagai perguruan tinggi seni rupa yang tangguh dalam *manual skill* tetapi tuntutan pasar mengharuskan para lulusan mempunyai kemampuan yang berbasis digital. Untuk menyikapi hal tersebut, FSR ISI Yogyakarta mesti dapat “menyesuaikan diri”. Salah satu faktor yang mendorong terjadinya perubahan/ penyesuaian itu adalah perkembangan teknologi informasi yang menghadirkan sistem baru dalam komunikasi dan informasi berbasis teknologi digital. Melalui teknologi digital, perubahan yang dimaksud itu ternyata tidak sebatas pada aspek teknis saja seperti alat dan bahan saja tetapi mencakup

persoalan-persoalan yang lebih luas lagi antara lain perkembangan konsep penciptaan, respon dan sikap pelaku dalam berkarya seni. Mencermati perkembangan teknologi saat ini, dapat dilihat bahwa perwujudan (*implementation*) pengolahan isyarat digital telah merambah ke semua kebutuhan. Mulai dari yang rumit seperti yang digunakan di dunia kedokteran, sampai ke peralatan rumah tangga seperti telepon genggam, perangkat pemutar musik, dan tata suara rumahan. Contoh yang sering dijumpai adalah penyelarar terprogram (*preset equalizer*) yang mempermudah penikmat tata suara mendengar musik yang diinginkannya.

Kata *digital* berasal dari kata *digitus*, dalam Bahasa Yunani berarti jari jemari. Apabila kita hitung jari jemari orang dewasa, maka berjumlah sepuluh (10). Nilai sepuluh tersebut terdiri dari 2 radix, yaitu 1 dan 0, oleh karena itu **digital** merupakan penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau *off* dan *on* (bilangan biner). Semua sistem komputer menggunakan sistem digital sebagai basis datanya. Dapat disebut juga dengan istilah Bit (*Binary Digi*).

Konsep digital ini juga menjadi gambaran pemahaman suatu keadaan yang saling berlawanan. Pada gambaran saklar lampu yang ditekan pada tombol *on*, maka ruangan akan tampak terang. Apabila saklar lampu yang ditekan pada tombol *off*, ruangan menjadi gelap. Kondisi alam semesta secara keseluruhan menganut sistem digital ini. Pada belahan bumi khatulistiwa, munculnya siang dan malam adalah suatu fenomena yang tak terbantahkan. Secara psikologis, manusia terbentuk dengan dua sifatnya yaitu baik dan buruk. Konsep Yin dan Yang ternyata juga bersentuhan dengan konsep digital ini. Evaluasi teknologi membawa peranan penting dalam sejarah peradaban manusia dari satu zaman ke zaman lain. Dimulai sejak peradaban manusia purba yang hidup di gua, ke masyarakat pemburu yang hidup mengembara,

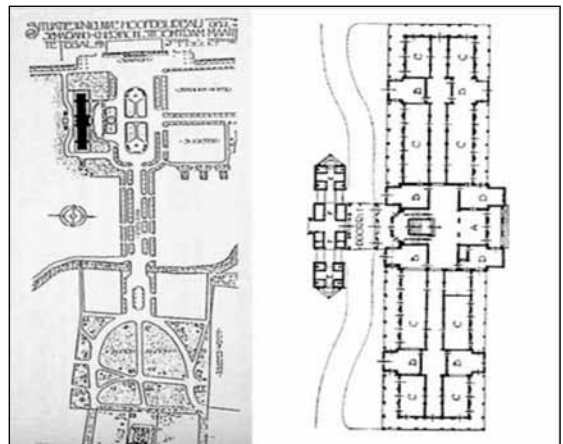
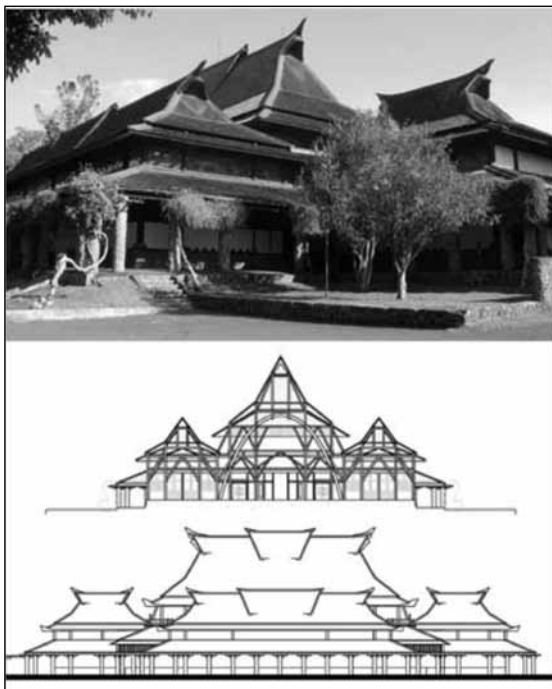
kemudian masyarakat agraris yang menetap dan bercocok tanam, hingga masyarakat industri yang ditandai oleh temuan-temuan baru pada masa Revolusi Industri di Eropa pada abad XVIII. Perkembangan teknologi di abad XX, rupa-rupanya sudah tidak dapat dikatakan sebagai evolusi karena yang berlangsung yaitu lompatan jauh ke muka, yang dalam konteks sejarah peradaban manusia adalah amat singkat. Kemampuan manusia menghasilkan dan memanfaatkan energi telah mengubah jangkauan manusia atas apa yang dilakukannya. Teknologi pertanian yang maju telah menghilangkan kekhawatiran manusia kekurangan pangan, teknologi transportasi menjadikan jarak seolah lebih pendek, bio teknologi membuat produksi pangan lebih mudah dan murah. Namun semuanya itu, yang berdampak sangat luas dan berpengaruh terhadap tatanan kehidupan sosial budaya manusia, adalah teknologi informasi dan komunikasi yang ditunjang oleh perkembangan teknologi elektronika dan informatika. Akibatnya dunia seolah menjadi sempit, ruang dan waktu menjadi relatif. Tirai-tirai yang membatasi satu bangsa dengan bangsa lain mulai tersingkap. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini, dalam tatanan hubungan antar bangsa, telah merangsang terjadinya kecenderungan globalisasi. Era industri nampaknya segera akan lewat dan akan segera digantikan oleh era informasi. Masyarakat industri digantikan oleh masyarakat informasi, yaitu suatu masyarakat yang kehidupan dan kemajuannya ditentukan dan dipengaruhi oleh penguasaannya atas informasi.

PERKEMBANGAN DISAIN DI INDONESIA

Dalam tulisan ini, perkembangan disain akan dipilah menjadi empat (4) perkembangan disain, yaitu (1) Disain di Masa Kolonialisasi; (2) Disain di Masa Demokrasi Terpimpin; (3) Disain di Masa Orde Baru; (4) Disain Indonesia Abad XXI (Sachari, 2002: 80).



GAMBAR 1. Museum Sonobudoyo karya Thomas Karsten yang diresmikan pada tanggal 6 November 1935 oleh Sultan HB VIII. (Katalog Java-Instituut, 2001).



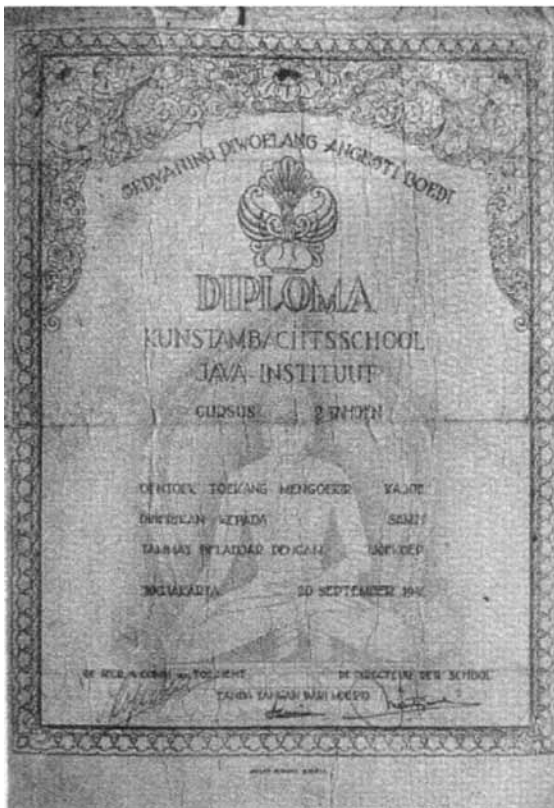
GAMBAR 2. Karya Henry Maclaine Pont (www.alambina.net)



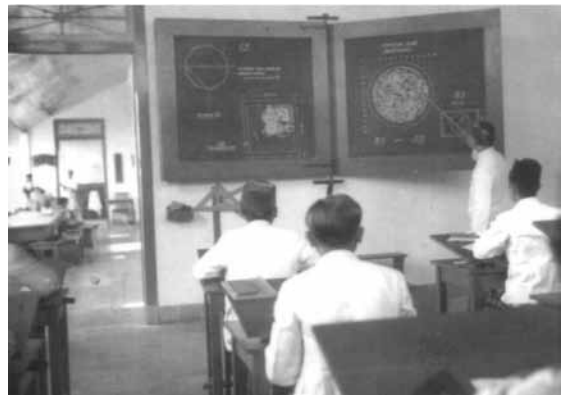
GAMBAR 3. Kraton Yogyakarta yang menggunakan tiang-tiang dengan gaya Korintia (Martino Dwi Nugroho, 2008)



GAMBAR 5. *Kunst Ambachtsschool*: Pelajaran Menggambar (Katalog Java-Instituut, 2001)



GAMBAR 4. Ijazah lulusan jurusan kayu pada *Kunst Ambachtsschool* tahun 1941 (Katalog Java-Instituut, 2001)



GAMBAR 6. *Kunst Ambachtsschool*: Pelajaran Gambar Ornamen (Katalog Java-Instituut, 2001)

• **Disain di Masa Kolonialisasi**

Berbicara masalah interior tidak bisa lepas dari aspek arsitekturalnya. Disain interior sangat dipengaruhi oleh aspek arsitekturalnya, sehingga waktu itu, disain interior mengikuti gaya arsitekturalnya. Disain di masa kolonialisasi ditandai dengan berkembangnya perkotaan modern. Kehadiran orang Belanda di Indonesia sekitar abad XVII hingga abad XX bermaksud untuk menguasai jalur perdagangan antar pulau. Pusat-pusat perdagangan ini kemudian dibentengi dan dikembangkan menjadi pemukiman yang dilengkapi oleh sistem pertahanan di setiap sudutnya, kemudian dilengkapi dengan pertokoan, gereja, dan

perkantoran. Muncul arsitek-arsitek yang terkenal dan cukup berperan dalam penentuan gaya arsitektur di Indonesia (Jawa). Thomas Karsten yang salah satu karyanya adalah Museum Sonobudoyo Yogyakarta), Henry Maclaime Pont yang merancang Gedung Aula ITB, Kantor NIS Tegal, Gereja Pohsarang Kediri, dan lain-lain.

Bangunan rumah Indis yang ada di Jawa mempunyai ciri-ciri salah satunya menggunakan tiang-tiang dengan gaya Ionia dan Korintia yang banyak digunakan untuk menghias bangunan-bangunan besar dan megah milik raja atau penguasa jajahan, khususnya untuk batang-batang tiang sisi bagian dalam bangunan. Di Jawa, sebagai contohnya adalah Istana Presiden di Jakarta, Gedung Agung di Yogyakarta, juga *Pagelaran Keraton* Surakarta dan Yogyakarta. Bangunan *pagelaran* adalah bangunan tradisional Jawa, namun gerbang dan *emper*-nya yang disangga batang-batang tiang gaya Korintia tampak megah dan indah juga (Soekiman, 2000: 303).

Yang perlu dicatat yaitu berdirinya Sekolah Kerajinan Tangan (*Kunst Ambachtschool, K.A.S.*) tahun 1939 di Yogyakarta. Dengan bantuan keuangan khusus dari pemerintah di Batavia dan di Den Haag Jawa –Instituut membuka sekolah kerajinan tangan *Kunst Ambachtschool, K.A.S.* pada tahun 1939. Peresmianya baru berlangsung pada tanggal 1 Maret 1941. Pelindung sekolah ini adalah K.G.P.A.A. Praboe Soerjodilaga, kelak Paku Alam VIII, yang juga Dewan pengurus Java-Instituut. Gedung sekolah ini (termasuk sebuah asrama) waktu itu terletak di bagian belakang Museum Sonobudoyo Yogyakarta. Sekolah ini bertujuan memberikan pendidikan (selama dua tahun) kepada anak-anak yang berbakat dalam bidang pandai emas, perak, dan ukiran kayu. Dalam kurikulumnya diutamakan mata pelajaran yang langsung terkait dengan bidang kesenian. Di samping itu mereka juga dibekali pelajaran membaca,

bahasa, berhitung, dan sedikit mengenai ekonomi perusahaan. Bahasa pengantar adalah bahasa Indonesia. Oleh karena Perang Dunia II, sekolah ini hanya dapat menghasilkan satu angkatan pendidikan. Salah seorang pengajarnya, RJ Katamsi, kelak mendirikan Akademi Seni Rupa Indonesia (ASRI) di Yogyakarta.

• Disain di Masa Demokrasi Terpimpin

Disain dan kesenirupaan pada masa ini berlangsung dalam tiga fenomena, yaitu (1) Gaya romantis yang dikerjakan para perupa yang menekuni keindahan potret dan serba menghias; (2) Gaya kritis yang dikerjakan oleh perupa yang sensitif terhadap keadaan, ataupun merasa tidak puas terhadap pelaku birokrasi; (3) Gaya eksperimental yang banyak dikerjakan oleh kalangan akademisi yang mencoba mencari alternatif pembruan dalam berungkap estetika. Dalam disain muncul nama-nama Widagdo (Bauhauss), Ahadiat Joedawinata, Solichin Gunawan, Imam Buchori yang bercirikan Modern Universal. Dalam disain arsitektur ditandai dengan karya-karya yang bercirikan monumental. Kronologis perkembangan arsitektur Indonesia (modern) pasca kemerdekaan dibagi atas dua periode yaitu :

Periode Pertama

Periode ini ditandai dengan muncul kota satelit Kebayoran Baru di Jakarta oleh R. Soesilo. Periode ini berlangsung setelah kemerdekaan hingga tahun 1960. Arsitek generasi pertama mendominasi periode ini dengan pengaruh kuat dari aliran Delft. Beberapa arsitek yang muncul dan berkarya pada periode ini adalah: R Soesilo dengan karyanya Perencanaan Kota Satelit Kebayoran Baru (1948), Soedarsono, dengan karyanya Tugu Monumen Nasional (MONAS) Jakarta, F Silaban dengan karyanya SPMA, Bogor (1951), Bank Indonesia, Jakarta (1958), Markas Besar AURI, Jakarta (1958) dan Masjid Istiqlal (1965). Fokus arsitektur pada periode



GAMBAR 7. Kampus ASRI Yogyakarta di Gampingan (Buku Panduan FSR ISI Yogyakarta, 2009)



GAMBAR 9. Masjid Istiqlal Jakarta karya F. Silaban. (Encarta Encyclopedia, 2008)



GAMBAR 8. Tugu Monas karya Soedarsono (Encarta Encyclopedia, 2008)

ini lebih kepada bagaimana mengembangkan arsitektur tropis modern Indonesia dengan tradisi berarsitektur modernis rasional sejati.

Periode kedua

Periode ini dipelopori oleh generasi Arsitek kedua Indonesia yaitu Suhartono (anak Susilo), Hasan Purbo, dan Achmad Noe'man. Periode ini berlangsung tahun 1960-1970, secara makro merupakan periode pembentukan pendidikan arsitektur di Indonesia, seperti (Prof Ir) Hasan Purbo di Institut Teknologi Bandung, (Prof Ir) Suhartono Susilo di Universitas Prahyanan Bandung, (Prof Ir) Sidharta di Universitas Diponegoro Semarang, (Prof Ir) Parmono Atmadi di Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, (Prof Ir) Johan Silas di Institut Teknologi Sepuluh November (ITS) Surabaya.

Terdapat sesuatu yang penting terjadi pada periode kedua ini yaitu kembalinya para arsitek muda dari pendidikan dan ITB menghasilkan lulusan pertama yang kemudian menggerakkan arsitektur pada periode ini. Arsitek muda ini kemudian bergabung sebagai generasi kedua Arsitek Indonesia. Beberapa dari mereka yang tersebut dalam periode ini yaitu: Soejoedi (karyanya Conefo/MPR/DPR Jakarta), Djauhari Sumintardja (dari sekolah arsitektur Stockholm, Swedia 1960), Hasan Purbo, Sidharta, Parmono

Atmadi, Johan Silas, Danisworo, dari ITB. Meletusnya gerakan G30 S mengakibatkan tidak banyaknya karya yang dihasilkan dalam periode ini.

Fokus arsitektur pada periode ini berkecenderungan meninggalkan pemikiran arsitektur tropis modern Indonesia yang telah dirintis oleh generasi sebelumnya dan ketertarikan pada arsitektur tradisional mulai muncul serta menguatnya tradisi berarsitektur modernis rasional sejati (<http://e-course.usu.ac.id/content/teknik2/sejarah/textbook.pdf>).

Perlu dicatat di sini bahwa pada masa demokrasi terpimpin inilah dibentuk pendidikan tinggi bidang disain yaitu di ITB Bandung dan ASRI di Yogyakarta yang berdiri atas dasar surat Keputusan Menteri PP dan K No. 32/ Kebud., tanggal 15 Desember 1949 dan diresmikan tanggal 15 Januari 1950 oleh Menteri PP dan K saat itu yaitu S Mangunsarkoro di Bangsal Kepatihan dan mengangkat direktur pertamanya, RJ Katamsi (Katalog Pameran *Java-Instituut dalam Foto*, 2001: 8).

• Disain di Masa Orde Baru

Disain semasa pemerintahan Orde Baru sebenarnya telah memiliki pijakan yang relatif mantap, karena iklim berusaha dan investasi berlangsung cukup bergairah. Di Indonesia pada masa pembangunan (Orde Baru), perkembangan disain ditentukan oleh kebijakan ekonomi pemerintah yang tertuang dalam REPELITA. Perlu dicatat di sini bahwa pada masa ini dibentuk asosiasi profesi disain interior dengan nama HDII (Himpunan Disainer Interior Indonesia) pada tanggal 17 Januari 1983 di Jakarta, dengan ketua umum pertama adalah Solichin Gunawan. Ketua umum yang sekarang dijabat oleh Drs. Arjon (Alumni Disain Interior ISI Yogyakarta). Dalam dunia jasa konstruksi di Indonesia, HDII merupakan salah satu asosiasi profesi pendiri dan anggota Lembaga Pengembangan Jasa Konstruksi Nasional

(LPJKN) yang juga adalah anggota forum komunikasi asosiasi profesi jasa konstruksi. Selain dibentuk asosiasi profesi, perkembangan pendidikan tinggi disain sangat meningkat, hal tersebut dapat dilihat dari bermunculannya pendidikan tinggi disain, seperti di Universitas Trisakti, Universitas Tarumanegara, UNS, ITS, dan lain-lain.

• Disain Indonesia Abad XXI

Perkembangan disain pada era ini sangat pesat seiring perkembangan teknologi informasi berbasis digital. Selain itu muncul kesadaran akan hak kekayaan intelektual. Perlindungan hukum dalam disain di Indonesia dapat dikategorikan sebagai karya cipta bidang seni rupa (UU Hak Cipta Tahun 1997), atau untuk karya yang sifatnya temuan dapat didaftarkan untuk memperoleh hak paten (UU No. 19 tentang Merek), sedangkan untuk disain, terutama performansinya dapat didaftarkan untuk memperoleh hak disain (UU tentang Disain Industri No. 20 tahun 2000).

Pemanasan global akhir-akhir ini juga memunculkan wacana baru tentang disain untuk kembali melihat disain yang ekologis (*eco-design*).

PERAN TEKNOLOGI DIGITAL PADA DISAIN INTERIOR

Teknologi digital mau tak mau berperan besar bagi proses kreativitas pada dunia disain khususnya disain interior. Sebagai contoh dalam disain tata kondisional (pencahayaannya, penghawaan, dan tata akustik), perlu bantuan teknologi digital dalam disainnya. *Software-software* seperti DIALUX sangat diperlukan untuk mendapatkan disain pencahayaannya yang tepat. Selain itu pada proses *rendering* dan *tenik presentasi*, teknologi digital sangat diperlukan. Pertimbangan yang sangat masuk akal adalah faktor efektifitas dan waktu. *Software* seperti di bidang teknik dikenal *computer aided design* [CAD], salah satu *software*nya yang telah kita kenal adalah



(Atas ke bawah)

GAMBAR 10. Karya perspektif ruang dengan menggunakan 3D Max.

GAMBAR 11. Karya perspektif ruang dengan menggunakan 3D Max.

GAMBAR 12. Karya Perspektif dengan menggunakan *Freehand*

GAMBAR 13. Karya Perspektif dengan menggunakan *Freehand*

AutoCAD suatu *software* yang sangat membantu dalam pembuatan disain/gambar arsitektur, bangunan sipil, mesin, listrik, kimia, mekanikal, otomotif, aerospace, dan sebagainya.

Penggunaan *AutoCAD* dapat dikatakan sebagai alat bantu yang sangat hebat, terutama dalam hal kecepatan serta kemudahan dalam menggambar yang bisa dibuat dan diubah secara mudah termasuk juga ketepatan ukuran, keajegan garis, serta kerapian dibandingkan dengan menggunakan tangan yang dibantu mesin gambar. Bahkan dengan menggunakan *AutoCAD* bisa bekerja secara tim dan di kota yang berbeda karena diperantarai internet. Setelah gambar 3 Dimensi dibuat, maka gambar bisa *render*, diberi foto material gambar pepohonan, orang, mobil, lampu, maupun *background* langit, sehingga gambar seolah nampak nyata, namun tidak hanya itu, dengan menggunakan *software* 3D Studio Max, yang dibuat oleh perusahaan yang sama dengan pembuat *AutoCAD*, yaitu *Auto DESK*, maka gambar 3D, tadi dapat dibuat animasi, seolah orang bisa menelusuri masuk ke setiap ruang, dan apabila gambar interior, termasuk perabotan dan gambar dinding, warna dinding, lukisan yang dipasang di dinding juga telah dibuat, maka, suasana interior pun akan dapat dirasakan.

Di awal awal kebangkitan era digital yang hampir merubah *platform* manual menjadi terdigitalisasi dunia disain entah itu arsitektur, interior, disain produk sampai disain komunikasi visual. Para praktisi disain dimanjakan dengan berbagai macam *software* yang tiap tahun selalu *update* atau bahkan berubah *platformnya* sehingga mengikuti perkembangannya menjadi suatu kewajiban. Tapi apakah itu bukannya konsumerisme digital kita dipaksa konsumtif dengan *software-software* bahkan menggunakan beberapa *software* dengan fungsi yang hampir sama seperti *Autocad* dengan *Archicad* atau *3dmax* dengan *Solidwork*, *top* produk dan karya yang dihasilkan sama tujuannya.

Unit Kompetensi	Elemen Kompetensi	Uraian/Kegiatan
Disain/Perancangan	Mampu merumuskan tanggapan awal terhadap penugasan.	<ul style="list-style-type: none"> a. Membaca keinginan owner. b. Membuat collecting data c. Mengidentifikasi permasalahan d. Mencari solusi/pemecahan masalah
	Mampu mewujudkan tanggapan awal menjadi gagasan	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyusun program ruang. b. Membuat pembiayaan proyek. c. Membuat jadwal proyek. d. Memprediksi tingkat kompleksitas proyek
	Mampu mewujudkan gagasan menjadi disain	<ul style="list-style-type: none"> a. Membuat layout ruang dan memilih furniture b. Membuat material & color scheme. c. Membuat tata cahaya (lighting). d. Memecahkan masalah konstruksi interior, membuat titik lampu, AC serta mengerti sistem plumbing dan akustik. e. Menciptakan/menerapkan gaya arsitektur, furniture, dan aksesoris. f. Menerapkan azas universal elemen disain, komposisi serta pengetahuan seni rupa.
	Mampu membuat disain yang dapat diwujudkan pelaksanaannya.	<ul style="list-style-type: none"> a. Membuat skala ruang yang baik dan benar. b. Menerapkan antropometri dan ergonomi secara benar. c. Menterjemahkan hubungan manusia dan lingkungan ke dalam disain. d. Menerapkan faktor-faktor fisik, sosiologis, dan psikologis ke dalam disain. e. Menerapkan peraturan dan standar bangunan ke dalam disain.

TABEL 1. (Pedoman Sertifikasi Keahlian Disainer Interior, 2004:12)

Tapi bila kita menengok ke belakang betapa hebatnya arsitek-arsitek atau disainer-disainer jaman dulu mereka bisa menghasilkan karya-karya yang spektakuler di jamannya bahkan sampai sekarang tanpa bantuan sebuah komputerpun. Karya-karya mereka dihargai oleh

dunia dihasilkan dari goresan tangan.

Perkembangan zaman memang seakan menuntut kita untuk berkecimpung dalam era digital. Namun, apabila hal ini dikaitkan dengan produk arsitektur atau mungkin interior, tetap saja yang paling berharga adalah pemikirannya, idenya atau konsepnya. Ada satu permasalahan jaman sekarang yang sangat penting, yaitu waktu. Disain untuk skala kecil dan sederhana atau untuk sketsa ide, dapat diatasi lewat maual (tangan), tapi untuk disain skala besar yang lebih kompleks dan gambar kerja tangan butuh waktu yang sangat panjang. Di sinilah peran digitalisasi, mengatasi permasalahan waktu itu supaya lebih efektif dan efisien.

Menurut bakuan kompetensi HDII, dijelaskan kompetensi-kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang disainer interior. Dalam hal disain, kompetensinya adalah seperti pada Tabel 1.

Dari bakuan kompetensi tersebut dapat diketahui bahwa sebenarnya kompetensi seorang disainer interior tidak hanya mahir dalam penggunaan teknologi digital saja. Disain interior adalah multidisiplin. Tidak hanya faktor teknis saja, tetapi juga faktor non teknis, seperti aspek sosiologi, psikologi, dan lain-lain yang memang tidak bisa diselesaikan dengan matematis.

DAMPAK TEKNOLOGI DIGITAL PADA DISAIN INTERIOR

Dalam sejarah perkembangan seni khususnya seni rupa keberadaan karya seni tidak dapat dipisahkan dari hubungan eksistensialnya dengan realitas. Sebagai kenyataan historis menunjukkan bahwa dalam berhadapan dengan realitas yang dibentuk oleh dimensi ruang (*space*) dan waktu (*time*), seniman mempunyai berbagai teknik membentuk realitas, di antaranya yang disebut teknik ruang. Pada era pramodern, teknik ruang sangat dipengaruhi oleh keberadaan ruang sebagai fenomena alam sekaligus transendental,

bahwa di balik sesuatu yang digambarkan secara realistik (realisme), terdapat kekuatan-kekuatan yang tak tampak.

Pada awal abad XX berbagai seniman melupakan teknik ruang tradisional tersebut, dan bereksperimen dengan berbagai teknik baru ruang, yang menghasilkan berbagai bentuk baru seni (rupa) seperti kubisme, ekspresionisme, dan lain-lain. Meskipun demikian, realisme tidak mati, ia mengambil bentuknya yang baru, termasuk surealisme.

Perkembangan teknologi mutakhir di awal abad XXI, khususnya apa yang disebut sebagai **teknologi simulasi** (proses penciptaan bentuk nyata melalui model-model yang tidak mempunyai asal-usul atau referensi realitasnya, sehingga memungkinkan manusia membuat yang supernatural, ilusi, fantasi, khayali menjadi tampak nyata), telah merubah pandangan dunia manusia, khususnya pandangan mengenai apa yang disebut dengan realitas. Lewat kemampuan teknologi untuk menciptakan realitas yang melampaui, yang disebut hiperealitas (*hyper reality*), perhatian manusia pun kini beralih dari realitas fisik ke arah realitas yang melampaui fisik (Yasraf Amir Pilliang, 2004: 149-155).

Di Amerika pada awal tahun 2000an masih muncul adanya kekhawatiran akan akibat-akibat yang akan menggoyahkan nilai-nilai positif dari studio merancang dengan digunakannya teknologi digital. Meskipun dalam penyajian grafis, visualisasi serta metode konstruksi teknologi ini sangat membantu pemahaman dan kreatifitas, dikhawatirkan bahwa komputer akan menurunkan nilai seni dan detail arsitektur, mengurangi tingkat kerjasama antar mahasiswa, menjadikan mahasiswa menyendiri dan lebih mengutamakan produk atau hasil akhir daripada proses (Koch and others 2002, 11).

Bagaimana dengan di FSR ISI Yogyakarta? Perlu adanya riset tentang hal tersebut.

Ketakutan tentang dampak buruk teknologi digital seharusnya diatasi dengan upaya realisasi

sesuai dengan kemampuan institusi setempat. Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta perlu mempertimbangkan beberapa aspek dalam hal penerapan teknologi digital :

- Pengadaan perangkat keras (*hardware*) merupakan sesuatu yang “mudah”. Di laboratorium komputer prodi Disain Interior terdapat beberapa komputer dengan spesifikasi grafis. Juga terdapat beberapa alat digital. Tetapi ketika masuk dalam masalah *maintenance*, merupakan persoalan baru. Hal tersebut menyangkut dana perawatan, karena perangkat keras tersebut juga butuh perawatan baik berkala maupun ganti *sparepart*.
- Pengadaan perangkat lunak (*software*). Di dunia disain interior terdapat beberapa software yang digunakan (misalnya AutoCAD, 3D Max, ArchiCAD, dan lain-lain) yang tentunya harganya tidaklah murah (jika *original*). Saat ini rata-rata harga AutoCAD 2009 ± \$2.300, 3D Max 2010 ± \$ 4.255 (PC Media, Edisi 07/2009). Dan itupun perkembangannya sangat pesat, karena terkait dengan fasilitas yang disediakan dalam program tersebut. Sebagai lembaga pendidikan, tentunya ingin tetap mengikuti perkembangan tersebut dan tentunya juga menggunakan program yang original, bukan bajakan.
- Perlu kebijakan tentang studio atau laboratorium komputer, selain mempunyai nilai akademis, perlu dipertimbangkan untuk mempunyai nilai ekonomis. Hal tersebut terkait dengan kebutuhan dana untuk operasional studio.
- Sumber daya manusia yang dirasa masih kurang untuk mengelola teknologi digital. Sering kali dosen yang tahu tentang komputer harus merawat komputer layaknya seorang sarjana komputer.
- Perlu penyeimbangan dalam kurikulum antara mata kuliah berbasis teknologi digital

dengan yang manual. Bagaimanapun, calon mahasiswa yang akan masuk di Fakultas Seni Rupa diuji melalui tes menggambar. Jangan ada anggapan bahwa masuk FSR tidak perlu bisa menggambar.

Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta kini berada di tengah-tengah ajang industri kreatif yang persaingannya sangat ketat. Setidaknya ada empatbelas (14) sektor yang termasuk dalam industri kreatif itu, menurut cetak biru ekonomi kreatif Departemen Perdagangan, antara lain (Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009-2015) :

1. periklanan
2. arsitektur
3. pasar seni dan barang antik
4. kerajinan
5. layanan komputer dan piranti lunak
6. permainan interaktif
7. televisi dan radio
8. video, film dan fotografi
9. musik
10. penerbitan dan percetakan
11. disain
12. seni pertunjukan
13. fashion
14. riset dan pengembangan

Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta terutama Disain diharapkan mampu berkiprah dan siap dalam menyambut ekonomi kreatif ini. Disain di FSR ISI Yogyakarta mempunyai potensi yang sangat besar untuk dapat bersaing dengan perguruan tinggi disain yang lain, karena mempunyai ciri khas yang tidak dipunyai oleh

perguruan tinggi lain yaitu *skill* manual ditunjang dengan teknologi digital sebagai pendukungnya.

KESIMPULAN

Penerapan teknologi digital memang sangat berperan dalam disain. *Pertama*, efektif efisien dalam segi waktu, *kedua*, memudahkan dalam pendokumentasian, dan yang *ketiga*, hasil presentasi yang lebih baik dan detail daripada manual.

Di lain pihak pasar kerja memang mengharuskan lulusan untuk menguasai teknologi digital. Tapi di sisi lain, penerapan teknologi digital merupakan investasi yang cukup mahal, karena tidak hanya *hardware* dan *software*, tetapi juga *maintenance* dan sumber daya manusia. Sehingga untuk saat ini yang bisa dilakukan adalah penyesuaian baik dari segi anggaran dan kurikulum. Perlu adanya riset awal tentang akan diterapkannya teknologi digital di FSR pada proses belajar mengajar.

KEPUSTAKAAN

- Piliang, Yasraf Amir, *Posrealitas, Realitas Kebudayaan dalam Era Posmetafisika*. Jakarta: Jalasutra, 2004.
- Koch, Aaron, Katherine Schwensen, Thomas A. Dutton, and Deanna Smith. *The Redesign of Studio Culture*. New York: American Institute of Architecture Students, Inc, 2002
- Soekiman, Djoko, *Kebudayaan Indis dan Gaya Hidup Masyarakat Pendukungnya di Jawa (Abad XVIII-Medio Abad XX)*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya, 2000.
- Darsana, Wayan, dkk., *Pedoman Sertifikasi Keahlian Disainer Interior*. Jakarta: HDII, 2004.
- Erkelens, Jaap, *Java-Institut dalam Foto*. Katalog Pameran. Jakarta:KITLV, 2001.



"Flying gift for december"
Komunitas Tempat Kencink, 150 x 200 x 280, mix media
(Foto : Wisnu 'Lele', dokumentasi pameran Disambar Desember)