

MANAJEMEN PENGAJARAN di STUDIO DISAIN ARSITEKTUR

Liliany Sigit Arifin

Staf Pengajar Fakultas Teknik Sipil & Perencanaan, Jurusan Arsitektur – Universitas Kristen Petra

Istiawati Kiswandono

Praktisi Arsitektur

ABSTRAK

Aktivitas kerja desain di sebuah studio jurusan aritektur melibatkan tidak hanya mahasiswa, tetapi membutuhkan kehadiran pembimbing, dosen tamu, calon pengguna, dan profesional (baca: praktisi). Setiap individu yang terlibat mempunyai peran yang berbeda-beda sesuai kompetensinya, sedangkan keterlibatan antar individu tidak sekedar dilakukan dengan cara asistensi. Aktivitas di studio bukanlah sekedar aktivitas “mahasiswa bertanya dan pembimbing menjawab”, melainkan terdiri dari bermacam-macam program aktivitas yang harus didisain dengan penjadwalan waktu yang ketat. *Image* belajar di studio selama ini lebih pada kebiasaan pembimbing memperlakukan mahasiswa bukan sebagai anak didiknya, tetapi sebagai *junior architect* dalam menyelesaikan desain sebuah proyek. Aktivitas yang dilakukan oleh mahasiswa dan pembimbing di studio hanyalah sekedar pelatihan (*training*) dan bukan pengajaran (*teaching*), padahal kedua-duanya mutlak diperlukan dan diwadahi pada sebuah studio desain.

Kata kunci: Manajemen studio, studio fisik, pengajaran disain di studio.

ABSTRACT

Design activities in a studio do not only involve students, but also need to be accompanied by tutors, guest lecturers, consumers, and the professionals. Each of these individuals gives different contribution according to each own competency. The involvement that takes place between these individuals does not only consist of tutorials, and is not just an activity in which “the student asks and the tutor answers”. The involvement consists of various programs, which must be arranged and coordinated inside a tight schedule. This wrong image of studio instruction has been prevalent, and this seems to be caused by the practice of tutors of treating their students not as students whom they are educating and instructing, but more as junior designers who are working in a design project. The activities of the students and tutors in the studio then are just training and not teaching while in reality both of them are absolutely necessary in studio instruction.

Keywords: Studio management, physical studio, design teaching in studio.

PENDAHULUAN

Manajemen atau pengelolaan secara umum adalah pengadministrasian, pengaturan atau penataan suatu kegiatan. Sedang pengajaran lebih menunjuk pada suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan, pengetahuan, ketrampilan dan sikap oleh subyek yang sedang belajar. (Arikunto, S 1980)

Kebutuhan manajemen pengajaran desain berhubungan langsung pada perwujudan hasil karya desain arsitektur oleh mahasiswa. Untuk mewujudkannya tidak hanya bakat tetapi membutuhkan cara berpikir desain melalui pelatihan di studio arsitektur. Sebagai wadah kegiatan, di studio mahasiswa dilatih untuk mempelajari, mempraktekkan visualisasi dan representasi, mempelajari bahasa baru serta dibina berpikir secara desain (Gambar 1).



Gambar 1. Studio Sebagai Wadah Kegiatan Kerja Desain

Pelatihan tersebut memperhatikan peran pembimbing selain dosen sebagai pembina mata kuliah. Keterlibatan bersama antara seluruh personil pelaku termasuk subyek mahasiswa

membentuk suatu jaringan komunikasi yang dinamis dan terpadu dan diwadahi di sebuah fasilitas yang dinamakan studio. Adapun definisi studio menurut Susilo (1998) diuraikan sebagai berikut:

Studio merupakan tempat studi yang dibentuk dari kata latin *studere*, yang berarti menekuni dan dalam bahasa Inggris, *study* berarti belajar dan *student* adalah pelajar. Karena studi arti sesungguhnya adalah menekuni, maka studio bukan sekedar tempat belajar semata-mata. Bertekun dalam studi berarti berpikir dengan berbagai variasi dengan kombinasi filsafat, ilmu pengetahuan dan teknologi, bahkan juga seni. Secara simulatif berbagai permasalahan dari kehidupan nyata dicoba ditemukan, dianalisis, disusun sesuai peringkat prioritas, disintesis sebagai suatu alternatif pemecahan berikut evaluasi bertahap sesuai daur proses berdasarkan sistem proses masukan-keluaran secara metodologis dan tematis.

STUDIO SEBAGAI SEBUAH ORGANISASI YANG TERKAIT DENGAN MANAJEMEN PENGAJARAN DESAIN

Konsep sistem studio (Gambar 2), manajemen pengajaran desain di studio dan implementasi keduanya, akan dicoba dibahas. Tulisan ini hanyalah sebuah catatan kecil yang mungkin belum lengkap karena penulis hanya mengamati operasionalisasi studio pada tingkat pemula saja dan di dalam perjalanannya terdapat perkembangan pengalaman dan perubahan-perubahan terutama di bidang pendidikan yang terkait dengan belajar-mengajar desain di sebuah studio.

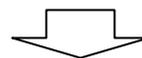
Proses pengajaran desain di studio desain jurusan arsitektur dengan fokus aktivitas berupa pelatihan dan pengajaran desain, tidak hanya melatih psikomotor tetapi juga ketrampilan berpikir secara desain yang perlu mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut: (Kiswandono, I, 1993).

- terdapat perbedaan antara pencetus gagasan berbentuk kata (verbal) dengan sketsa-sketsa gambar atau maket eksperimen yang terkait erat dengan pola pembimbingan
- terlihat pemisahan antara kegiatan produksi gagasan dan evaluasi (kritik terhadap gagasan)

- pelatihan dalam kelompok-kelompok dalam studio tergantung dari: peran dan keterlibatan pembimbing, komposisi (rasio) antara mahasiswa dalam kelompok dengan pembimbing, bentuk kelompok (formal, non-formal), kondisi fisik ruang studio.

STRUKTUR ORGANISASI

- Job Description
- SKS
- SDM: rasio, motivasi, kemampuan



STUDIO MANAGEMENT

MODEL BELAJAR-MENGAJAR

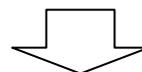
- Sesuai metoda/proses desain yang dipilih
- Sesuai SAP/studio
- Terprogram dan terjadual



MODUL/PAKET (Kertas Tugas Lengkap Panduan)

RUANG STUDIO

- Area Pelatihan Mahasiswa Personal space, privacy, territory
- Area Asisten Bergerak, tetap
- Perabot Meja gambar, kursi, almari/rak simpan, papan display



TATA ATUR ERABOT DENGAN FLEKSIBILITAS TINGGI

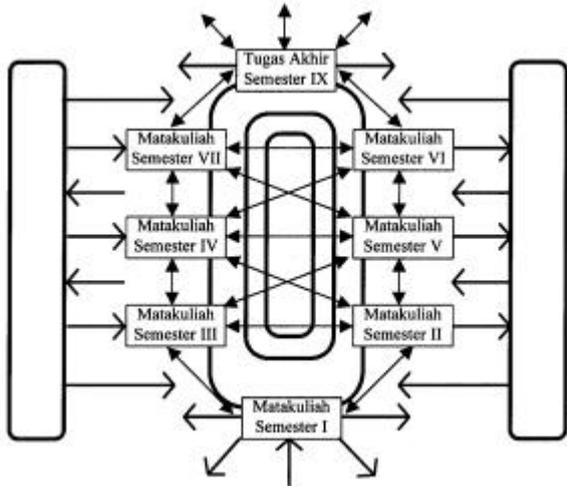
Gambar 2. Sistem Studio di Jurusan Arsitektur FTSP - Universitas Kristen Petra

Dari tiga pertimbangan di atas manajemen pengajaran desain di studio dapat dikatakan sangat tergantung pada:

1. Model Pengajaran Desain Terpadu di Studio

Model yang dirancang secara terpadu, diawali dari semester 1 sampai semester 7 berdasar pada metoda desain atau proses desain dan disesuaikan dengan tuntutan dan tingkat kebutuhan di masing-masing semester sangat diperlukan untuk mendukung keterkaitan program-program aktivitas secara keseluruhan. Model yang dimaksud menurut Ledewitz, (1985) dikenal dengan *Model of Design in Studio Teaching*, meskipun masing-masing studio mempunyai tingkat *objective* dan *goals* yang berbeda tetapi diupayakan tetap ada kesatuan yang menerus dan terulang kembali. Mata kuliah Merancang Arsitektur sebagai inti (baca: *core*)

merupakan wujud kesatuan tersebut, secara operasional disebut juga: Desain Peta Instruksional. Kejelasan antara Model Pengajaran Desain di studio pada masing-masing semester ataupun antarsemester ditandai dengan: Daur Desain. Cerminan koordinasi dan ungkapan konsep *Open Plan* terbaca jelas pada daur tersebut (Gambar 3).



Gambar 3. Konsep *Open Plan*

Model-model pengajaran desain di studio menurut Quayle (1985) dapat dibagi berdasarkan *instructional emphasis, approach, comment, dan teacher/students relationship*, dan yang terakhir adalah *ideology* (Tabel 1).

Tabel 1. “3 Model-Model Pengajaran Desain di Studio”

THEORETICAL MODELS			
	ABSTRACT OBJECT	DRAWING	AWARENESS DEVELOPMENT
Instructional Emphasis	<ul style="list-style-type: none"> Work with theories about the abstract notion of design Derive principles to be eventually applied to real situations 	<ul style="list-style-type: none"> Drawing, graphic skills and communication of ideas Emphasize plans, sections, and drafting skills 	<ul style="list-style-type: none"> Increase sensitivity of student to self and context Based in behavioral/social science techniques
Approach	<ul style="list-style-type: none"> Designer as artist or craftsman-recognizing few constraints 	<ul style="list-style-type: none"> Designer as worker or artist Look, see, copy and thus learn 	<ul style="list-style-type: none"> Designer as culturally and socially conscious
Comments	<ul style="list-style-type: none"> Projects manipulate specified and limited materials in an inventive way to solve basic physical and aesthetic problems 	<ul style="list-style-type: none"> Limited intellectual base Ignore social and self awareness Produces “production” designers 	<ul style="list-style-type: none"> Little emphasis on traditional design Often loosely structured and dependent on faculty for direction Thorough bibliography “sensitive” studio matter
Teacher/student relationship	<ul style="list-style-type: none"> Teacher as studio master and critic 	<ul style="list-style-type: none"> Teacher as critic 	<ul style="list-style-type: none">
Ideology	<ul style="list-style-type: none"> Intellectualism: (abstract ideas and theory) 	<ul style="list-style-type: none"> Conservatism: (emphasis on basic skills) 	<ul style="list-style-type: none"> Liberationism: (emphasis on self-understanding)

PRAGMATIC MODELS			
	‘REAL DESIGN’	METHODOLOGY	TECHNOLOGY
Instructional Emphasis	<ul style="list-style-type: none"> Simulated or real design problems from the outset Basic design fundamentals learned through exposure and critique Aesthetic values and realism important 	<ul style="list-style-type: none"> Developing problem solving methodology aimed at a defensible conclusion based on data Applicable to any problem 	<ul style="list-style-type: none"> Mathematically derived optimal solutions Usually structural or engineered
Approach	<ul style="list-style-type: none"> Designer as worker (corporate) 	<ul style="list-style-type: none"> Designer as armchair analyst, philosophize and theorize 	<ul style="list-style-type: none"> Designer as engineer/builder Physical determinism
Comments	<ul style="list-style-type: none"> No text or bibliography Intellectual base is a product of problem consideration and teacher’s design approach 	<ul style="list-style-type: none"> Projects involve reading, writing, computers Structured process-oriented approach 	<ul style="list-style-type: none"> Projects involve investigation of materials and structures Advanced technical awareness
Teacher/student relationship	<ul style="list-style-type: none"> Teacher as master and critic 	<ul style="list-style-type: none"> Teacher as co-thinker/ researcher 	<ul style="list-style-type: none"> Teacher as master and critic
Ideology	<ul style="list-style-type: none"> Intellectualism 	<ul style="list-style-type: none"> Intellectualism 	<ul style="list-style-type: none"> Intellectualism
ADVOCACY MODELS			
	SOCIO-ECONOMIC PROGRAMMING	COMMUNITY ACTION	HOLISTIC ECOLOGICAL
Instructional Emphasis	<ul style="list-style-type: none"> Focused on social and economic design issues Programming from a user viewpoint but within the system 	<ul style="list-style-type: none"> Learn design with a frame-work of reality; integral with community Facilitation and understanding of interpersonal and environmental process 	<ul style="list-style-type: none"> Emphasis on “knowing why” Design as an experiment of various methods concerned with people and place
Approach	<ul style="list-style-type: none"> Designer as programmer and policy maker 	<ul style="list-style-type: none"> Designer as facilitator, value informed 	<ul style="list-style-type: none"> Designer as specialist design/builder *from Koh
Comments	<ul style="list-style-type: none"> Limited exposure to traditional skills Emphasis on creative to real issues 	<ul style="list-style-type: none"> Limited exposure to traditional skills Need to find new employment niches 	<ul style="list-style-type: none"> Value-full with emphasis on ecological/evolutionary ethics Learn theories but apply experimentally
Teacher/student relationship	<ul style="list-style-type: none"> Teacher as co-worker 	<ul style="list-style-type: none"> Teacher as coordinator 	<ul style="list-style-type: none"> Teacher as resource person
Ideology	<ul style="list-style-type: none"> Liberationism 	<ul style="list-style-type: none"> Liberationism 	<ul style="list-style-type: none"> Liberationism

Sumber: Quayle M., 1985.

2. Pengorganisasian Sistem Studio

Pembagian jumlah mahasiswa ke dalam kelompok-kelompok yang dilatih dan dibina oleh pembimbing berdasar rasio 1:10 atau 1:12 dibentuk berkaitan dengan manajemen pengajaran desain di studio. Dalam rangka melaksanakan proses pelatihan dan pengajaran desain yang meliputi bermacam-macam program aktivitas secara terjadwal dan terprogram termasuk semua individu yang terlibat dalam proses desain perlu diatur sebuah jaringan secara jelas, untuk kepentingan tersebut eksistensi sebuah struktur organisasi sistem studio menjadi sangat penting.

Sesuai skema tergambar (Gambar 4), dapat dijelaskan: kepala laboratorium desain membawahi para kepala studio di semua semester, sedangkan kepala studio di masing-masing semester berperan sebagai manajer di studionya. kepala studio berperan mengelola studio termasuk memprogram seluruh aktivitas pemberian informasi oleh *team teaching*. Tim pemberi informasi belum tentu dosen pembina mata kuliah, tetapi dapat saja “dosen tamu” (calon pengguna bangunan, desainer interior profesional, pakar yang berkompeten di bidang industri produk interior).



**Gambar 4. Struktur Organisasi Studio
Jurusan Arsitektur – FTSP
Universitas Kristen Petra**

Dosen tamu yang dimaksud adalah pakar yang terkait dengan permasalahan tugas mahasiswa dan bukan hanya sebatas transformasi materi kuliah. Menurut Quayle (1985) “dosen tamu” tersebut diistilahkan dengan *lunch bag lecture*. Selanjutnya, masing-masing kelompok mahasiswa mempunyai ketua kelompok dan para ketua kelompok ini berada di bawah tanggung jawab komisaris tingkat (KOMTING) atau ketua kelas. KOMTING selalu berperan dominan membantu kepala studio dan semua pembimbing, termasuk menjadi mediator dari sesama teman mahasiswa dan kepala studio serta para pembimbingnya. Secara keseluruhan koordinasi antar ketua kelompok mahasiswa, antar pembimbing, antar dosen tamu diatur oleh kepala studio di semester yang bersangkutan. kepala studio dalam melaksanakan operasionalisasi sistem studio yang lebih bersifat teknis administrasi dibantu oleh pelaksana harian administrasi. Secara struktur organisasi sistem studio, pemeran utama pengelola studio adalah kepala studio bukan dosen, sedangkan pembimbing yang aktif melatih dan mengajar desain

pada mahasiswa tidak berperan sebagai asisten dosen. Pembimbing mempunyai tanggungjawab langsung terhadap semua mahasiswa di kelompoknya termasuk harus *set-in* (terlibat langsung secara total) dalam proses pelatihan dan pengajaran desain.

3. Peraturan dan Tata tertib

Aturan main harus dibuat untuk mendukung penerapan Model Pengajaran Desain di studio dan operasionalisasi dari Struktur Organisasi Laboratorium Desain karena akan memberikan kemudahan fungsi kontrol terhadap pelaksanaan sistem studio. Menurut Edmund, dan kawan-kawan (1984) dijelaskan bahwa, pengelolaan kelas dikatakan baik apabila dilandasi kesadaran dan pengertian semua pihak yang terlibat di dalamnya. Kepala studio selain berperan sebagai *programmer* sekaligus menjalankan fungsi kontrol, termasuk mengoperasikan instrumen-instrumen kontrol: format absensi mahasiswa, pembimbing dan dosen tamu, format berita acara evaluasi akhir, format jurnal pembimbingan dan lain sebagainya. Tujuan dibuatnya peraturan dan tata tertib sebenarnya tidak terlepas masalah efisiensi sistem studio itu sendiri. Jelasnya bisa diasumsikan, apabila terjadi pelanggaran terhadap peraturan dan tata tertib tersebut maka dapat dipastikan sistem studio tidak efisien. Peraturan yang dioperasionalkan di studio harus diartikan secara luas bukan sebagai larangan-larangan, tetapi lebih pada instrumen yang mendukung kelancaran dan kemudahan untuk saling berinteraksi. Salah satu bentuk peraturan dan tata tertib selain instrumen kontrol, juga termasuk di dalamnya adalah petunjuk pelaksanaan (JUKLAK) atau lebih akrab disebut dengan panduan kerja desain. Format dari petunjuk pelaksanaan atau panduan yang direncanakan secara “pas” sesuai program-program aktivitas kerja desain berfungsi untuk media komunikasi antarpembimbing dan kepala studio. Cara komunikasi yang dimaksud dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Lembar berisi instruksi-instruksi pelatihan berpikir konvergen dan divergen (operasionalisasi otak kiri dan otak kanan): kapan saatnya berlangsung program kritik terhadap karya desain dan kapan saatnya gagasan muncul harus segera diwujudkan di kertas gambar atau dalam bentuk maket model (3D)
- Lembar *hand-out* atau *readers* yang disampaikan oleh *team teaching* diinformasikan pada para pembimbing melalui kelompok-

kelompok mahasiswanya yang mengikuti kuliah (pembimbing tidak diwajibkan mengikuti kuliah)

- Lembar jam kehadiran para pembimbing yang tidak sama untuk satu hari studio dapat diketahui oleh kepala studio, sehingga kepala studio dapat mengatur waktu pelatihan dan pengajaran desain untuk masing-masing kelompok sesuai kebutuhan mahasiswa

HUBUNGAN PEMBIMBING DAN MAHASISWA YANG TERKAIT DENGAN MANAJEMEN PENGAJARAN DESAIN DI STUDIO

Peran pembimbing sangat terkait dengan manajemen pengajaran desain untuk studio. Ledewitz (1985) mengatakan, tidak semua pembimbing dapat menganut model yang diterapkan di studio, tetapi yang lebih penting adalah berlangsungnya pelatihan dan pengajaran desain itu sendiri. Pernyataan tersebut digarisbawahi oleh Suparno (1997) bahwa,

tidak ada suatu strategi mengajar yang satu-satunya dapat digunakan, di manapun dalam situasi apa pun. Strategi yang disusun selalu hanya menjadi tawaran dan saran, bukan suatu menu yang sudah jadi. Setiap guru yang baik akan mengembangkan caranya sendiri. Mengajar adalah suatu seni yang menuntu bukan hanya penguasaan teknik, melainkan juga intuisi.....mengajar adalah proses membantu seseorang untuk membentuk pengetahuannya sendiri. Mengajar bukanlah mentransfer pengetahuan dari orang yang sudah tahu (guru) kepada yang belum tahu (murid), melainkan membantu seseorang agar dapat mengkonstruksi sendiri pengetahuannya lewat kegiatannya terhadap fenomena dan obyek yang ingin diketahui.

Pernyataan di atas memperjelas hubungan antara pembimbing dan mahasiswa di kelompoknya, bahwa pembimbing bukanlah si mahatahu dan mahasiswa bukanlah individu yang belum tahu, karena harus diberitahu. Pembimbing dan mahasiswa adalah mitra kerja yang bersama-sama membangun pengetahuannya. Pendekatan pelatihan dan pengajaran desain yang diterapkan mahasiswa aktif mencari tahu kemudian membentuk pengetahuannya sendiri, sedangkan pembimbing menciptakan permasalahan, membantu agar proses pemecahan masalah dapat

berlangsung lancar, merangsang imajinasi, “melepaskan” mahasiswa mengungkapkan gagasan dan konsepnya kemudian secara kritis menguji konsep tersebut.

Pada intinya kebersamaan pembimbing dan mahasiswa berlatih di studio lebih penting, karena mengutamakan *Reflection in Action* (Schon, D, 1985). Diartikan: saling belajar dari pengalaman belajar orang lain, dari pernyataan ini secara garis besar peranan pembimbing dapat diterjemahkan sebagai: fasilitator, pengendali, evaluator, organisator, motivator, partisipan dan narasumber terhadap kebutuhan-kebutuhan informasi. Secara rinci definisi peran masing-masing pembimbing dapat dilihat pada tabel A. Sebenarnya seseorang yang menjabat sebagai dosen (baca: pembina mata kuliah), pembimbing, instruktur, ataupun tutor mempunyai peran yang sama, seperti yang ditulis oleh Tupan (1995) yakni: *mengajarkan sesuatu kepada orang lain, agar orang tersebut mampu memiliki pemahaman atas apa yang dipelajarinya dan mampu merefleksikan pengetahuan tersebut di dalam kehidupannya yang nyata.*

Tjahjono (2000) dalam tulisannya mengungkapkan adanya pergeseran orientasi pendidikan dari *teacher centered learning* menjadi *student centered learning* yang berdampak pada pergeseran fungsi dosen dari instruktur menjadi fasilitator. Sebagai fasilitator, dosen harus dapat:

- Memicu mahasiswa untuk belajar
- Mengarahkan mahasiswa untuk memperoleh informasi agar materi pelajaran dapat dikuasai dengan baik

Selanjutnya, digambarkan bahwa fasilitator lebih banyak bertanya daripada berkata-kata termasuk merangsang minat mahasiswa, mengkondisikan suasana studio lebih “hidup” melalui proses pencarian dan fokusnya lebih pada aktivitas diskusi, berbeda dengan peran dosen.

Tabel 2. Peran Pembimbing

PERAN DOSEN PEMBIMBING	DEFINISI PERAN
FASILITATOR	Peran ini mengisyaratkan bahwa dosen pembimbing harus bertanggung jawab atas terjadinya pembelajaran atas diri pembelajar. Ia harus mampu mempermudah 'arus pemahaman' pembelajar sehubungan dengan materi pengajaran yang diberikannya. Untuk itu, dosen pembimbing harus memiliki kepekaan untuk menentukan strategi penyampaian materi pengajaran yang sesuai dengan jenis pengajaran, dan sesuai dengan tujuan instruksional yang khusus dikonsepsi untuk kegiatan terkait. Dengan sendirinya, kepekaan yang dimaksud, hanya akan muncul apabila dosen pembimbing paham terhadap prinsip-prinsip yang benar tentang belajar mengajar yang benar, dan melakukan itu semua dengan kesadaran penuh. Sebagai contoh sederhana, apabila sebuah topik pembelajaran di studio bertujuan untuk memberikan

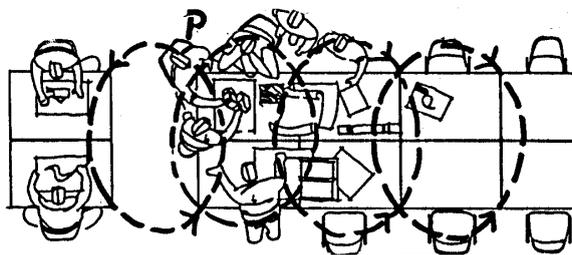
PERAN DOSEN PEMBIMBING	DEFINISI PERAN
	pemahaman tentang konsep ruang (<i>spatial concepts</i>) secara arsitektural, sudah barang tentu hal ini akan sia-sia belaka jika disajikan hanya melalui ceramah. Dosen pembimbing perlu memperagakan suatu gambar yang relevan (atau menggambar sendiri), dan pada waktu yang bersamaan, ia harus mengkomunikasikan makna gambar. Ia juga harus pandai menggunakan bahasa arsitektural yang tepat agar konsep yang akan diajarkan menjadi transparan. Selanjutnya ia masih berkewajiban untuk memberikan tugas khusus pada pembelajar agar memiliki 'pengalaman nyata' untuk memvisualisasikan konsep ruang, sebagai bagian dari desain arsitektural.
PENGENDALI	Pengendali di sini tidak mengartikan peran sebagai pengawas ujian atau petugas kontrol dalam suatu ruangan belajar. Seperti yang sudah sama-sama kita pahami, ilmu arsitektur merupakan ilmu yang unik. Ia merupakan bagian dari seni karena dua hal: (a) keterkaitannya dengan seni mendesain, dan (b) keterkaitannya dengan dimensi estetis yang bersumber dari pengalaman hidup manusia. Di samping unsur seni yang dikandungnya, ilmu arsitektur juga terkait erat dengan performansi teknologi. Logikanya, ilmu arsitektur juga dilandasi teori-teori atau rumus-rumus baku seperti halnya dengan ilmu pengetahuan (<i>science</i>). Justru karena hal yang terakhir inilah dosen pembimbing dituntut untuk berperan sebagai pengendali. Artinya, pada saat kegiatan di studio terkait dengan penanaman teori arsitektural yang baku, ia harus melakukan suatu pengamatan yang ketat untuk menjamin bahwa pembelajar tidak salah konsep. Dengan kata lain, ia harus tahu kapan ia boleh melakukan 'intervensi' di dalam kegiatan pembelajaran, dan kapan ia harus berlaku sebagai 'penonton' yang taat.
EVALUATOR	Evaluasi yang dimaksudkan di sini hendaknya dibedakan dengan pelaksanaan evaluasi yang bersifat pinalti - <i>judgemental evaluation</i> . Evaluasi di sini adalah ' <i>developmental evaluation</i> ' - memberikan umpan balik atas kekeliruan dan kesalahan yang dibuat oleh pembelajar. Dalam hal ini pembimbing harus dapat menerapkan strategi pemberian umpan balik yang <i>pedagogis (tanpa menjatuhkan vonis langsung)</i> .
ORGANISATOR	Seringkali didapati bahwa pada suatu kegiatan belajar mengajar, pihak pembelajar 'berbuat' sesuatu dari awal sampai akhir, tanpa mengetahui atau menyadari tujuan instruksional dari materi pengajaran dan kegiatan yang diikutinya. Dalam situasi seperti ini peranan pembelajar sama seperti sekelompok pasukan militer. Mereka dikirim ke medan perang untuk berperang. Seringkali tanpa memahami mengapa perang itu harus terjadi. Setiap perintah komandan adalah hukum yang dilaksanakan begitu saja dengan kepasrahan dan kepatuhan. Dan tidak jarang justru kepatuhan itulah yang membawa kemenangan dalam berperang. Tetapi pembelajar di studio arsitektur bukanlah militer. Mereka juga bukan obyek dari kegiatan pengajaran, tetapi malah menjadi subyeknya. Mereka mempunyai hak untuk mengetahui 'apa tujuan dari kegiatan yang harus diikutinya, mengapa kegiatan tersebut dilakukan melalui bentuk kegiatan seperti yang dihadapinya?' Disinilah kepiawaian dosen pembimbing untuk berperan sebagai organisator yang ulung dituntut. Ia harus mampu mengelola kegiatan pembelajaran secara tepat: menjelaskan secara gamblang tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan itu; memberikan instruksi yang jelas, dan pada akhirnya mencanangkan cara pemberian umpan balik secara tepat pula.
MOTIVATOR	Peranan dosen pembimbing sebagai motivator agak tumpang tindih dengan perannya sebagai evaluator. Dalam pengertian ini ia dituntut untuk mengantisipasi jalan keluar bila pembelajar mengalami kebingungan atau ke-tidak-paham-an untuk melaksanakan/melanjutkan tugasnya. Dalam situasi seperti itu, dosen pembimbing harus mampu memberikan umpan balik atau saran-saran yang efektif kepada pembelajar. Dengan demikian pembelajar mendapatkan angin segar (motivasi) untuk merampungkan tugasnya.
PARTISIPAN	Tidak ada alasan mengapa dosen pembimbing tidak bisa menempatkan dirinya sebagai salah satu anggota dari partisipan yang notabene adalah pembelajar. Khususnya dalam kegiatan simulasi, diskusi ataupun seminar, 'penjelmaan' si pengajar sebagai partisipan akan sangat bermanfaat bagi pembelajar. Bukankah ia

PERAN DOSEN PEMBIMBING	DEFINISI PERAN
	adalah sosok yang paling memahami materi pengajaran dan seluruh rinciannya? Bukankah ia telah memiliki pengalaman terhadap persoalan yang sedang digeluti pembelajar? Dengan 'status sementara' yang ia peragakan, akan dapat menurunkan atau menetralkan 'ketegangan' yang muncul di studio. Biasanya, situasi di dalam ruang belajar terasa makin mencekam apabila pembelajar menghadapi kesulitan untuk memecahkan suatu permasalahan. Bila situasi ini seringkali harus dihadapi pembelajar, bukannya tidak mungkin kalau percaya dirinya, motivasinya, akan berstatus 'almarhum'. Sebaliknya, dengan peran sebagai partisipan, dosen pembimbing, secara langsung atau tidak langsung, memberikan peluang bagi pembelajar untuk meminta saran/ masukan, tanpa terikat oleh kesenjangan status formal di antara pembelajar dan pengajar. Justru dengan situasi seperti inilah proses pembelajaran akan berlangsung secara alami.
NARASUMBER	Peranan yang satu ini barangkali sudah terlalu familiar bagi setiap pengajar. Berani memproklamirkan diri sebagai 'guru' berarti harus ada keberanian untuk berperan sebagai 'a knowledgeable person', walau hal itu tidak berarti 'yang maha tahu'. Dalam pengertian lain, dosen pembimbing harus selalu siap siaga untuk memberikan bantuan bila dibutuhkan. Ia harus pandai memerankan dirinya sebagai 'kamus berjalan'. Sekali lagi, peran ini tidak segar bunyinya. Yang penting adalah kejujuran dan kesungguhan dalam memberikan bantuan bagi si pembelajar. Tidak pelit! tidak munafik! Berani mengaku akan keterbatasan pengetahuan yang dimilikinya.

Sumber: Tupan A., 1995.

KONDISI FISIK DAN SUASANA STUDIO TERKAIT DENGAN MANAJEMEN PENGAJARAN DESAIN

Fisik ruang studio sebagai wadah pelatihan harus memperhatikan area untuk aktivitas mencetuskan gagasan secara verbal dan area untuk aktivitas mencetuskan gagasan ke wujud nyata (maket 3D). "Konsep berpindah-pindah" (Gambar 5) sebagai cara pelatihan dan pembinaan intensif dari pembimbing yang selalu berada diantara mahasiswanya, yakni: fleksibilitas.



Gambar 5. Konsep "Berpindah-pindah"

Kebutuhan mahasiswa akan informasi menuntut dibutuhkannya area untuk: "saling nguping", "saling curi gagasan" yang juga berkarakter *open plan*. (foto a dan foto b). Setiap aktivitas yang diprogram secara ketat perlu diartikan sebagai program-program aktivitas yang disesuaikan dengan pentahapan metodologi

desain yang diterapkan untuk pelatihan dan pengajaran desain di studio. Program aktivitas yang dioperasionalkan memerlukan area (baca: *space*) khusus seperti misalnya:

- area untuk aktivitas eksplorasi berupa perpustakaan mini di studio yang memungkinkan mahasiswa melakukan aktivitas konstruktif (*hunting information*), pada program ini mahasiswa dikondisikan proaktif mencari informasi sebanyak mungkin kemudian menyusun laporan kompilasi data, disebut dengan tahap persiapan dan usaha, melalui pelatihan ini diharapkan mahasiswa mampu berpikir konvergen
- area untuk diskusi kelompok yang menerapkan teknik-teknik kreatif, termasuk misalnya : *problem based learning*, program mendatangkan dosen tamu, pakar praktisi (*lunch bag lecture*), calon pengguna, program sharring model kakak kelas yang berprestasi, lebih dituntut suasana yang agak santai tetapi tetap dapat berkonsentrasi tinggi, dapat duduk bersila lesehan di lantai . Aktivitas-aktivitas tersebut baik menurut Quayle (1985) maupun Utami Munandar (1999) memang benar dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif atau disebut dengan Lingkungan Belajar yang Mengundang (LBM).
- area untuk inkubasi yang diperlukan untuk “melepaskan diri“ dari masalah untuk sementara (“mengeram”), lebih bersifat mandiri, disediakan *individual space* atau “keluar dari ruang studio, entah ke mana?
- area untuk bersibuk diri secara kreatif, dikondisikan suasana di mana sikap pembimbing agak fleksibel, artinya diperlukan tenggang rasa dalam menuntut ketenangan, bahwa setiap mahasiswa tidak harus “duduk diam menjadi anak manis”, terdengar suara-suara produktif yang terkait dengan pencetusan gagasan dalam wujud visual atau 3D.
- area untuk evaluasi hasil karya desain, diperlukan *display box*, aktivitas gelar karya atau pameran karya ini diupayakan dapat dijadikan wadah untuk saling kritik, berkomunikasi secara verbal sekaligus visual.

Feldhusen dan Treffinger dalam Utami Munandar (1999), menekankan perlunya menciptakan lingkungan kreatif di dalam studio yang dapat merangsang belajar kreatif.

Situasi dan kondisi seperti yang digambarkan di atas berlangsung di semua studio, oleh karenanya dengan sekaligus menerapkan konsep Daur Desain *Open Plan*, maka jelas diperlukan

koordinasi berupa jaringan komunikasi antar mahasiswa baik di masing-masing semester maupun antarsemester.

Koordinasi yang dimaksud dapat terjalin dengan baik apabila didukung juga oleh fisik ruang studio yang “terbuka”. Hubungan antar ruang studio mudah dicapai oleh mahasiswa-mahasiswa berbeda semester, tata atur perabot berupa meja gambar dan kursinya tidak berorientasi kesatu arah, tetapi saling berhadapan untuk satu kelompok mahasiswa.



Foto A. Saling Curi Gagasan



Foto B. *Open Plan Space*

DISKUSI

Tulisan ini berusaha membedakan dua hal yang terkait dengan manajemen pengajaran desain di studio:

Pertama, adanya pengertian yang kurang tepat tentang sistem studio yang ditandai dengan:

- Studio bukan sekedar fasilitas untuk aktivitas menggambar dan asistensi, melainkan terdiri dari pelatihan dan pengajaran desain yang berorientasi pada program-program aktivitas yang di desain sesuai dengan metodologi desain yang diterapkan sekaligus merupakan pelatihan terhadap berpikir konvergen dan divergen.

- Studio bukan hanya ruangan yang berisi meja gambar beserta kursi gambar.
- Studio tidak sama dengan ruang kelas, tata atur perabot tidak mempunyai orientasi.
- Studio tidak mewadahi kegiatan kuliah (baca: tatap muka), fokus belajar pada *student centered learning* yang menggunakan aliran konstruktivisme .
- Studio tidak mewadahi pelatihan dan pengajaran desain yang bersifat massal.
- Studio tidak hanya mengandalkan peran dosen sebagai pembina mata kuliah, tetapi lebih mengandalkan peran Kepala Studio sebagai manajernya dan pembimbing sebagai dosen di kelompok mahasiswa.

Kedua, studio tidak hanya diartikan sebagai wadah, tetapi juga harus mempunyai sistem yang berorientasi pada pelatihan dan pengajaran desain, meliputi:

- Penerapan sebuah metodologi desain yang mengoperasionalkan berpikir divergen atau kreatif (otak kanan) dan berpikir konvergen (otak kiri)
- Operasionalisasi kedua belahan otak diwujudkan dengan program-program aktivitas yang didesain secara bergantian melalui pelatihan dan pengajaran desain dan terwadahi dalam sebuah *model of design in studio teaching*
- Peran pembimbing lebih terlihat dominan dibandingkan dengan dosen sebagai pembina mata kuliah, karena lingkup pelatihan dan pengajaran desain lebih menuju ke arah pembentukan pola berpikir desain (*design thinking*), berbeda dengan pemberian materi pengetahuan (*knowledge content*) lebih mengarah pada substansialnya.

Perkembangan dan perubahan di bidang pendidikan desain arsitektur di Indonesia boleh terjadi, asal telah ada kesiapan untuk mengantisipasi. Pada era teknologi informasi seperti ini sudah saatnya dibutuhkan sebuah sistem studio dengan manajemen pengajaran desain, karena:

- melibatkan banyak individu dengan pola berpikir yang berbeda-beda.
- melaksanakan bermacam-macam program aktivitas yang sarat dengan “aturan main” yang berbentuk instruksi-instruksi teknis.
- membutuhkan wadah (baca: fasilitas) dengan tuntutan fisik ruang dan tata-atur perabot yang agak spesifik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anthony, K.H., *Design Juries on Trial, The Renaissance Of The Design Studio*, Van Nostrand Reinhold, New York, 1991.
- Arikunto, Suharsimi, *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*, Penerbit Rineka Cipta, 1980.
- Cross, Nigel, *Development in Design Methodology*, John Wiley & Sons, New York, 1984.
- Kemp, J.E., *Proses Perancangan Pengajaran* (sebuah terjemahan), Penerbit ITB, Bandung, 1985.
- Kiswando, Istiawati. *Lingkungan Fisik Ruang Studio Arsitektur: Eksistensi Pembimbingan Kaitannya Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa*, Tesis, 1993.
- Ledewitz, Stefani, *Models Of Design In Studio Teaching*, JAE 38/2:2-8, 1985.
- Munandar, Utami, *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama, 1999.
- Quayle, Moura, *Ideabook for Teaching Design*, PDA Publisher Corporation, Mesa, Arizona, 1985.
- Rowe, P.G., *Design Thinking*, The MIT Press, London, 1991.
- Schon, Donald, *The Design Studio, An Exploration of Its Tradition And Potentials*, RIB Publications Limited, London, 1985.
- Suparno, Paul, *Filsafat Konstruktivisme Dalam Pendidikan*, Pustaka Filsafat, Penerbit Kanisius, 1997.
- Supriadi, Dedi, *Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan Iptek*, Penerbit ALFA-BETA, 1994
- Susilo, S., *Pendidikan dan Profesi Arsitek Dalam Era Reformasi*, (sebuah makalah), disampaikan pada Seminar Sehari Pendidikan, Studio Arsitektur dan Seputar Standardisasi Badan Akreditasi Nasional (1998).

Tupan, Albert, *Belajar Mengajar di Studio ditinjau dari Aspek Psikologi Pendidikan* (sebuah makalah), disampaikan pada Lokakarya Proses Belajar mengajar di Studio, Universitas Kristen Petra (1995).

Tjahjono, Gunawan, *Perumusan Kebijakan Pendidikan dan Kompetensi Keprofesian Arsitektur di Indonesia*, (call for paper), disampaikan pada Lokakarya III 50 tahun pendidikan Arsitektur (2000).