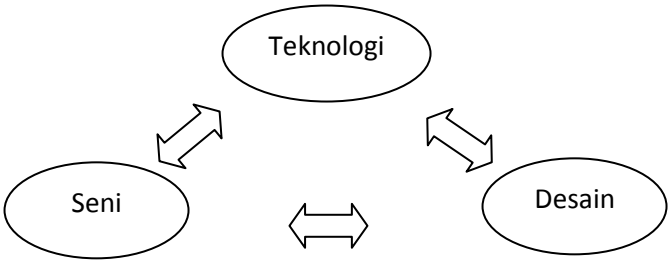
PERTEMUAN I

Pengantar Studi Seni Rupa (PSSR) merupakan mata kuliah yang memberikan wawasan ke seni rupaan bagi mahasiswa dan merupakan landasan dalam berpikir sebagai seorang desainer/ seniman. PSSR merupakan salah satu bagian mata kuliah yang membicarakan tentang proses kreasi, apresiasi, hubungan antara kreator, kreasi dan apresiasinya. Dalam mata kuliah PSSR untuk mahasiswa Desain Interior, dibicarakan khusus tentang wilayah desain.

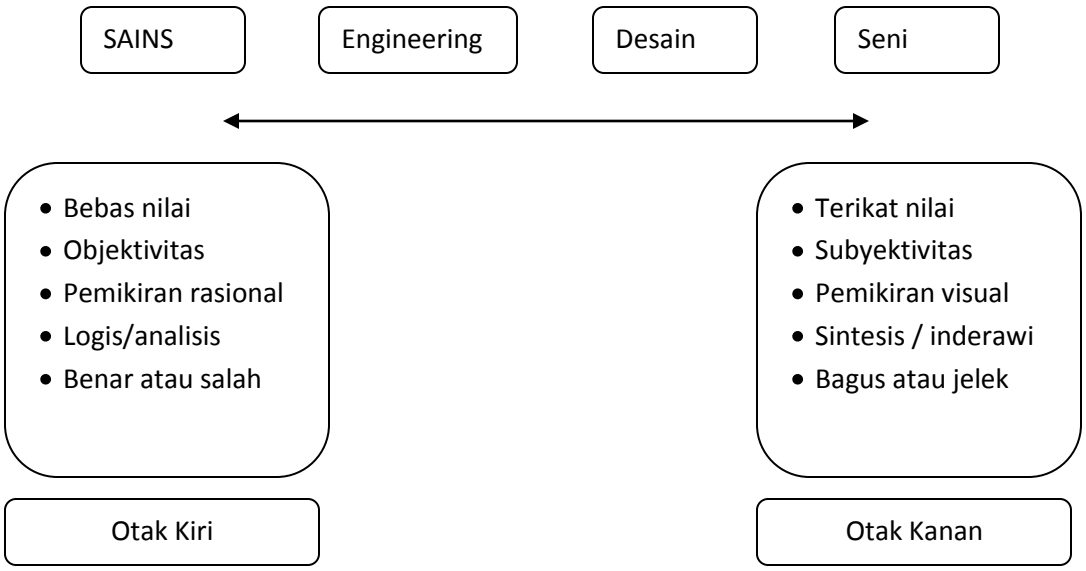
Seni- Desain –Teknologi



Teknologi merupakan terapan dari sebuah ilmu sains/ ilmu pasti.

Seni lebih mementingkan estetis/ keindahan dibandingkan desain. Desain lebih mengutamakan fungsi tanpa mengindahkan estetis. Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetik dan berbagai macam aspek lainnya, yang biasanya datanya didapatkan dari riset, pemikiran, *brainstorming*, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya.

Antara Seni, Desain dan Teknologi saling berhubungan. Jika tidak ada desain, sebuah teknologi tidak akan bernilai “jual”. Contoh : Sebuah robot diciptakan tidak akan “bernilai” jika tidak ada campur tangan dari tangan orang desain.



Wilayah Seni Rupa di Indonesia :

Seni :

- Seni Lukis
- Seni Patung
- Seni Keramik

Desain :

- Desain Interior, profesi yang mengkaji dan mempelajari desain ruang dalam sebuah bangunan dengan berbagai pendekatan dan pertimbangan baik fungsi dan ruang, suasana, elemen estetis, pemilihan material, social-budaya, gaya hidup, hingga pertimbangan-pertimbangan teknis penataan ruang. Dalam aspek keilmuan, desain interior juga mengkaji hal-hal yang berhubungan dengan perilaku social manusia dalam ruang, pencahayaan, elemen-elemen arsitektur, dan budaya pada umumnya.

  Lingkup desain interior diantaranya meliputi :

  - Desain interior bangunan umum
  - Desain interior bangunan sosial
  - Desain interior bangunan komersial

- Desain interior perumahan
- Desain interior perkantoran
- Desain interior bangunan peribadatan
- Desain interior bangunan budaya
- Desain interior *exhibition*

- Desain Komunikasi Visual, berkaitan dengan komunikasi dan pesan, teknologi percetakan, penggunaan teknologi multimedia, dan teknik persuasi pada masyarakat.

  Lingkup desain komunikasi visual, diantaranya :

  - Desain periklanan (advertising)
  - Animasi
  - Desain Identitas perusahaan
  - Environmental Graphics
  - Desain multimedia
  - Desain grafis media
  - Komikus, karikatur
  - Fotografi, ilustrasi, dan tipografi

- Desain Produk, mempelajari desain dari segi fungsi, inovasi teknologi, ekonomi, ergonomic, teknik, material, social, nilai estetis, pasar, hingga pertimbangan lingkungan.

  Lingkup desain produk diantaranya :

  - Desain produk perkakas
  - Desain alat transportasi
  - Desain alat rumah tangga
  - Desain furniture
  - Desain digital
  - Dan lain-lain

- Desain Kriya, merupakan perpaduan antara seni dan desain. Lebih sering disebut dengan istilah Kriya. Lingkup kajian :
    - Fashion/mode
    - Keramik