

5. Tantangan Pendidikan Seni Rupa dan Desain Indonesia Sebuah Refleksi tentang Eksistensi 1 Dekade FSRD UK Maranatha

by Krismanto Kusbiantoro

Submission date: 07-Feb-2023 10:42PM (UTC+0700)

Submission ID: 2008550759

File name: ebuah_Refleksi_tentang_Eksistensi_1_Dekade_FSRD_UK_Maranatha.pdf (255.6K)

Word count: 3063

Character count: 19564

Tantangan Pendidikan Seni Rupa dan Desain Indonesia Sebuah Refleksi tentang Eksistensi 1 Dekade FSRD UK Maranatha

Krismanto Kusbiantoro¹

¹²
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha, Bandung

Abstract

The challenge of arts and design education in Indonesia refers to the issues of the significant quantity growth of schools and also students of arts and design regarding the problem of the loss of the "art and design" spirit, which is the poetic atmosphere of education. Nowadays, arts and design schools are obliged to meet all the formal administrative requirements as directed by the government. Lecturers are required to do both academic and administrative work like any other the non-arts and design schools; consequently, they are unconsciously trapped in administrative routines instead of their professional poetic acts.

Nigel Cross in "Designerly Ways of Knowing" suggests 3 cultural domains in terms of knowledge and human abilities, namely sciences, humanities and design which compromise themselves as the "head, heart and hand" aspects of education. Cross proposed design as a specific domain with regard to its ability to produce knowledge through the act of "creating". Arts and design education therefore refers to a scientific education which is dominated by practical approaches as the "hand" aspect of education. In this sense, arts and design schools must be aware that the poetic atmosphere of education is very crucial not only for the lecturers but also for the students.

Many efforts had been done in the first decade of the Faculty of Arts and Design at Maranatha Christian University regarding this issue. Our arts and design education surely provides an excellent process of producing creative and well-being persons. This paper is a reflection of what the Faculty of Arts and Design at Maranatha Christian University has done and will continuously do.

Keywords: arts and design education, poetic atmosphere of education, the "hand" aspect of education, creative and well-being persons

I. Pendahuluan

Tiga atau empat dekade yang lalu, bagi kebanyakan orang di Indonesia belajar seni rupa dan desain adalah pilihan terakhir dalam memilih bidang studi ketika hendak menginjakkan kaki di perguruan tinggi. Namun dewasa ini, perguruan tinggi berlomba menyelenggarakan pendidikan seni rupa dan desain, khususnya desain. Pertumbuhan jumlah program studi yang terkait dengan seni rupa dan desain di Indonesia sangat pesat. Ini bukti bahwa peminat bidang studi ini sangat besar yang sekaligus menandai kesadaran publik yang sudah semakin tinggi tentang peluang dan prospek di bidang ini. Orang-orang tua mahasiswa tidak lagi kuatir anak-anak mereka akan menjadi penggiat seni rupa dengan masa depan yang suram, melainkan semakin percaya diri bahwa anak-anak mereka bisa sukses di bidang yang mereka tekuni.

Pada sisi lain, kesadaran pemerintah tentang pentingnya seni rupa dan desain masih relatif dangkal. Seni rupa dan desain dalam pandangan pemerintah masih bersifat figuran. Buktinya Seni Rupa dan Desain tidak masuk dalam tujuh sektor prioritas agenda riset nasional. Seni rupa dan desain dianggap hanya satu bagian kecil yang melengkapi setiap sektor prioritas tersebut. Padahal bidang ini adalah yang paling dekat hubungannya dengan sektor sektor ekonomi kreatif yang menempati posisi

¹ Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha

ke-3 terbesar dari 10 sektor ekonomi yang menopang perekonomian nasional dalam hal perkembangan jumlah usahanya.

Problem yang dihadapi oleh penyelenggara pendidikan tinggi seni rupa dan desain adalah kehilangan “rasa” atau “ruh” yang menjadi pembeda utama dari penyelenggara pendidikan tinggi non seni rupa. Buktinya saat ini para pejabat, dosen dan staff di perguruan tinggi seni rupa dan desain tidak lagi punya banyak waktu untuk berkesenian dan lebih sibuk dengan pekerjaan formalisme akademik dan administratif; menyiapkan borang akreditasi, sertifikasi, kenaikan pangkat dan lain sebagainya. Beratnya tuntutan pekerjaan administratif membuat banyak perguruan tinggi seni rupa dan desain terjebak pada rutinitas administratif dan bukan lagi berpijak pada penciptaan atmosfer poetik yang menjadi kekhasannya.

Tulisan ini adalah sebuah refleksi tentang perjalanan 10 tahun Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha yang berkiprah memberi warna dalam dunia pendidikan seni rupa dan desain di Indonesia.

1.1 Hakikat Pendidikan

Pendidikan bukan hanya persoalan *transfer of knowledge*. Dalam kisah kitab suci, ketika Tuhan menciptakan manusia di taman Eden ditempatkanlah dua jenis pohon. Satu adalah pohon kehidupan yang boleh dimakan buahnya, dan satu lagi adalah pohon “pengetahuan” yang tidak boleh dimakan buahnya. Jika manusia makan buah pohon “pengetahuan” maka ia akan mati. Dalam hal ini “mati” adalah konsekuensi dari “tahu”. Ada konsekuensi dan harga yang harus dibayar untuk pengetahuan. Kehidupan memang gratis, tapi pengetahuan tidaklah gratis.

Mengapa demikian? Bersamaan dengan pengetahuan, hadirilah “kuasa”. Kuasa adalah sesuatu yang sangat berbahaya. Abraham Lincoln pernah berkata: Jika ingin tahu karakter seseorang, berilah dia kuasa. Kuasa yang tidak disertai dengan karakter adalah sesuatu yang sangat berbahaya; demikian juga pengetahuan. Pengetahuan akan berbuah baik jika disertai dengan karakter yang baik pula. Oleh sebab itu pengetahuan semata bukanlah tujuan dari pendidikan.

Pada hakikatnya pendidikan merupakan proses menjadi manusia yang utuh (bahasa Jawa: *ngewongke*). Artinya pendidikan tidak hanya menyentuh persoalan “pengetahuan” saja, namun juga aspek-aspek lainnya yang menyangkut keberadaan manusia secara utuh.

Empat pilar konsep pendidikan menurut UNESCO mempertegas hal ini bahwa pembelajaran yang utuh memiliki dimensi belajar mengetahui (*learning to know*), belajar bekerja (*learning to do*), belajar hidup bersama (*learning to live together*) dan belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*). Pendidikan menyentuh berbagai aspek mulai dari yang paling personal (diri sendiri) hingga yang bersifat komunal (sosial); dari aspek yang paling teraga (*tangible*) hingga aspek yang paling tidak teraga (*intangible*); dari aspek yang paling hadir (imanen) hingga yang paling abstrak (transenden).

Manusia pada dasarnya adalah makhluk personal, makhluk sosial sekaligus makhluk spiritual sehingga pendidikan yang membuat manusia utuh perlu memperhatikan ketiga aspek itu. Sebagai makhluk personal, pendidikan harus mampu memberi pengetahuan dan juga keterampilan (*learning to know & to do*). Sebagai makhluk sosial, pendidikan harus mampu memberi nilai-nilai, norma dan ketata-hidupan (*learning to live together*). Sebagai makhluk spiritual, pendidikan harus mampu memberi gambaran tentang kebenaran dan juga pengharapan (*learning to be*). Keseluruhan aspek itulah yang menjadi area kerja yang harus disentuh dalam pendidikan di level manapun, termasuk pendidikan tinggi.

1.2 Pendidikan Seni Rupa dan Desain

Nigel Cross dalam bukunya “*Designerly Ways of Knowing*” mengungkapkan bahwa ada tiga kelompok budaya berkenaan dengan pengetahuan dan kemampuan manusia yaitu: *sciences*, *humanities* dan *design*. Fenomena studi yang menjadi fokus dalam masing-masing budaya adalah: dunia alami (*natural world*) untuk *sciences*; pengalaman manusia (*human experience*) untuk *humanities* dan dunia artifisial (*artificial world*) untuk *design*. Metode yang umum digunakan dalam masing-masing budaya adalah: eksperimen terkendali, klasifikasi dan analisis untuk *sciences*; analogi, metafora dan evaluasi untuk *humanities*; *modelling*, formasi pola dan sintesis untuk *design*. Nilai yang menjadi fokus dalam masing-masing budaya adalah: objektivitas, rasionalitas, netralitas dan kepedulian akan nilai kebenaran (*truth*) untuk *sciences*; subjektivitas, imajinasi, komitmen dan

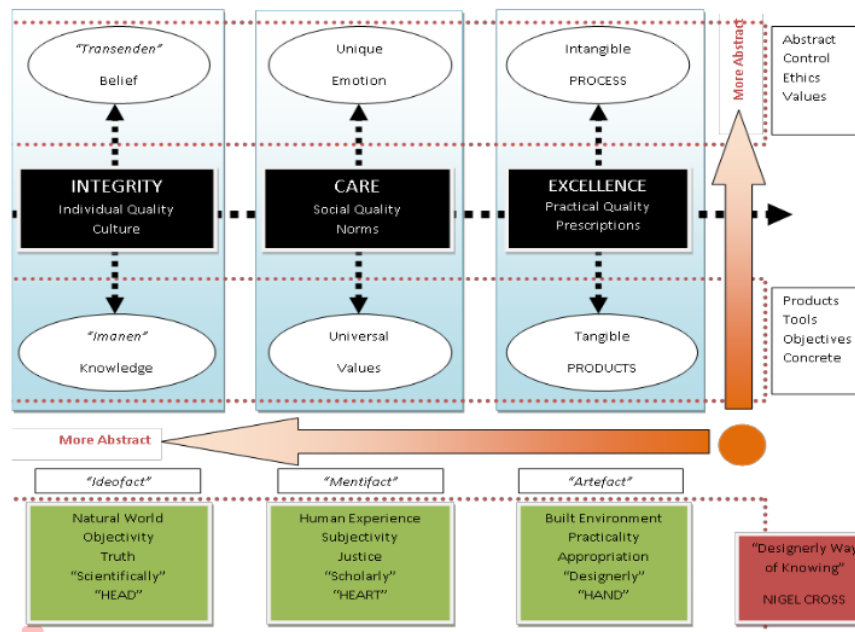
kepedulian akan nilai keadilan (*justice*) untuk *humanities*; praktikalitas, originalitas, empati dan kepedulian akan nilai kepatutan (*appropriateness*) untuk *design*.

Ketiga budaya ini berkontribusi besar untuk menjadikan seseorang menjadi manusia utuh yang mampu berpikir benar, hidup benar dan terampil benar, sehingga pada hakekatnya cakupan area pendidikan adalah ranah pikiran (*head*), ranah hati (*heart*) dan ranah keterampilan (*hand*). Ketiga ranah ini masing-masing memiliki potensi menghasilkan pengetahuan dan saling melengkapi.

Dalam hal kategorisasi bidang studi, jelas bahwa ilmu-ilmu pasti alam tergolong dalam kelompok *sciences*, ilmu-ilmu sosial tergolong pada kelompok *humanities* dan ilmu-ilmu praktika tergolong pada kelompok *design*. Tidak dapat dipungkiri bahwa kurikulum nasional pendidikan menengah hingga saat ini didominasi oleh bidang-bidang studi yang termasuk dalam kelompok *sciences* dan *humanities*. Ilmu *design* hanya memiliki porsi kecil dalam keseluruhan proses pembelajaran peserta didik.

Berbeda dengan dua kelompok ilmu lainnya, pengetahuan dalam kelompok ilmu *design* lahir dari kegiatan “membuat”. Kegiatan utama dalam proses pembelajaran kelompok ilmu ini adalah kegiatan “membuat” sebagai *trigger* dalam proses berpikir. Metode berpikir yang dominan dalam peristiwa ini adalah sintesis, yaitu sebuah proses yang mengkombinasikan elemen-elemen untuk menciptakan sesuatu. Dalam proses pembelajaran kelompok ilmu ini, peserta didik diajar menggali pengetahuan lewat kegiatan “membuat” yang dekat relasinya dengan menumbuh kembangkan kreatifitas. Berdasarkan pemahaman ini, pendidikan seni rupa dan desain dituntut untuk mampu menekankan aspek “HAND” sebagai aspek yang dewasa ini dirasa kurang diperkenalkan pada peserta didik.

Diagram 1 : Peta keterkaitan nilai integritas, kepedulian dan keprimaan yang dielaborasi dengan konsep budaya pengetahuan menurut Nigel Cross



Dalam kajian antropologi, sebagaimana diungkapkan oleh J.J. Honigman, maka dapat dibedakan 3 gejala kebudayaan yang saling mempengaruhi, yaitu idea, aktivitas dan artefak. Hal serupa juga diutarakan oleh Koentjaraningrat bahwa terdapat 3 wujud kebudayaan sebagai berikut: pertama wujud kebudayaan sebagai kompleks ide, gagasan, nilai dan sebagainya sebagai sistem budaya (*ideofact*); kedua, wujud kebudayaan sebagai kompleks aktivitas serta tindakan berpola masyarakat sebagai sistem sosial (*mentifact*); dan ketiga, wujud kebudayaan sebagai benda hasil karya manusia sebagai kebudayaan materi (*artefact*).

Dalam diagram di atas terlihat bahwa ketiga wujud kebudayaan itu hadir sebagai bagian dari kehidupan manusia yang utuh. Bahwa ketiganya penting dan saling berhubungan adalah benar. Namun perlu disadari bahwa ketiganya hadir sebagai suatu entitas yang solid. Masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda dan ruang lingkup yang berbeda. Oleh sebab itu sangatlah keliru jika ilmu seni rupa dan desain dikategorikan dalam kelompok ilmu sosial atau humaniora. Kebijakan bernuansa “*trial and error*” yang dilakukan dalam penetapan kurikulum nasional ala pemerintah, belum sepenuhnya menyadari hal ini. Inilah tantangan pendidikan seni rupa dan desain di Indonesia.

Tantangan ini berkembang juga pada persoalan dilematis tenaga pendidik untuk pendidikan seni rupa dan desain. Akhir-akhir ini marak dikembangkan program sertifikasi guru dan dosen. Guru dan dosen dipandang sebagai profesi yang profesional. Oleh sebab itu diberikanlah sertifikasi khusus dari pemerintah sebagai pengakuan profesionalisme guru dan dosen. Kelak akan diberlakukan bahwa yang menjadi tenaga pendidik di sekolah maupun di perguruan tinggi adalah mereka yang sudah tersertifikasi sebagai guru ataupun dosen. Oleh sebab itu semua guru dan dosen saat ini sibuk dengan beban administratif mengejar sertifikasi. Demikian juga instansi penyelenggara pendidikan sibuk dengan regulasi akreditasi dan mendorong tenaga pendidiknya untuk sertifikasi, tanpa kecuali termasuk penyelenggara pendidikan seni rupa dan desain.

Pendidikan seni rupa dan desain perlu sadar bahwa berangkat dari “*nature*” keilmuannya seperti telah diuraikan di atas, dituntut juga untuk mengembangkan budaya “membuat”. Artinya para dosen pendidikan seni rupa dan desain tidak boleh hanya berhenti pada sertifikasi dosen, namun juga harus terus berkarya dan mengasah profesionalismenya sebagai seniman dan desainer. Tarik ulur kepentingan profesi dosen *vis a vis* profesi seniman/designer ini menjadi persoalan sendiri dalam pendidikan seni rupa dan desain.

Tantangan pendidikan seni rupa dan desain lainnya adalah bahwa masyarakat Indonesia belum mampu memberi penghargaan atas profesionalitas seniman dan designer di Indonesia. Profesi dokter, akuntan dan pengacara adalah profesi-profesi yang dihormati di Indonesia; tetapi seniman dan desainer belum terlalu dihargai. Buktinya terlihat pada minimnya penghargaan atas karya-karya seni rupa dan desain. Karya-karya cipta seni rupa dan desain dengan mudah dibajak dan diperbanyak tanpa memberi kredit kepada para penciptanya.

Dampak dari situasi ini adalah tekanan bagi para peserta didik seni rupa dan desain. Para peserta didik perlu sadar bahwa setelah mereka lulus, mereka tidak akan menyandang gelar yang termasuk dalam profesi-profesi yang paling dihormati di Indonesia. Mereka akan masuk dalam kelompok profesi “sekunder” dan bukan “primer”. Oleh sebab itu dibutuhkan daya juang yang besar untuk sungguh-sungguh mampu berkiprah di bidang seni rupa dan desain setelah mereka lulus. Atau setidaknya ini juga menjadi tantangan bagi institusi penyelenggara pendidikan seni rupa dan desain tentang bagaimana memberi mereka kompetensi tambahan untuk mampu “*survive*” dengan profesinya.

II. Pembahasan Seni Rupa dan Desain dalam Industri Kreatif

Seperti sudah disinggung sebelumnya bahwa perkembangan jumlah usaha di sektor ekonomi kreatif sangat pesat hingga menempati posisi ke-3 terbesar dari 10 sektor ekonomi yang menopang perekonomian nasional. Usaha kreatif ini bahkan menjadi sektor usaha yang menunjukkan resistensi yang baik di tengah krisis ekonomi yang melanda Indonesia akhir-akhir ini. Singkatnya usaha kreatif memang “*gak ada matinya*”.

Maraknya industri kreatif yang mewarnai kancan perekonomian nasional merupakan angin segar sekaligus tantangan. Disebut “angin segar” karena memperluas tawaran produk dan jasa dengan nilai tambah “kreatif” sehingga mampu berkompetisi di pasar yang semakin bebas dewasa ini. Namun juga “tantangan” karena heterogenitas jenis usaha, volume usaha, pasar dan pengelolaan usahanya. Kondisi ini mengakibatkan sulitnya membuat kategorisasi dan menentukan pola pengembangannya. Industri kreatif menjadi industri yang sangat “cair”; sangat adaptif terhadap tuntutan dan perkembangan pasar, namun handal dalam menciptakan lapangan pekerjaan.

Kota Bandung dikenal luas sebagai kota dengan masyarakat yang kreatif. Terbukti bahwa industri *fashion*, kuliner, seni rupa, dan juga kerajinan berkembang pesat di Bandung. Perkembangan industri kreatif di Bandung sangat pesat, mulai dari industri yang “rumahan” dengan jumlah tenaga

kerja yang kecil hingga industri “pabrikasi” dengan kapasitas produksi dan jumlah tenaga kerja yang besar pula. Semuanya memberi kontribusi signifikan pada pertumbuhan ekonomi kota Bandung dan sekaligus membentuk citra kota Bandung sebagai kota kreatif.

Berangkat dari “*nature*” industri kreatif yang cair dan heterogen, seyogyanya untuk mendorong perkembangan sektor ini perlu perangkat kebijakan yang khusus pula. Kebijakan pemerintah untuk sektor usaha lain belum tentu pas untuk sektor kreatif ini karena perlu memberi cukup ruang untuk industri ini bergeliat. Ruang yang terlalu luas akan menumpulkan karakteristik kreatif; namun ruang yang terlalu sempit juga akan menghambat pertumbuhannya. Perlu sama-sama disadari bahwa kebijakan pemerintah bukan hanya pagar-pegar yang mengarahkan perkembangan industri, namun lebih daripada itu merupakan stimulus yang membuat industri ini terus menggeliat untuk berkembang. Stimulus yang tepat akan mendorong perkembangan industri ini; namun stimulus yang tidak tepat hanya akan menumpulkan kreatifitas. Perlu diingat bahwa kreatifitas adalah satu-satunya ruh industri ini sehingga eksistensinya harus terus dipelihara.

Salah satu faktor kunci pertumbuhan industri kreatif adalah eksistensi insan-insan kreatif yang menggerakkannya. Ide kreatif dari insan-insan ini didukung dengan semangat wirausaha ternyata mampu membuat terobosan di tengah kebuntuan jalan masuk dunia usaha dan krisis ekonomi yang melanda. Oleh sebab itu cukup beralasan jika kebijakan pengembangan industri kreatif tidak hanya dikonsentrasikan pada instrumen yang berdampak langsung pada dunia usaha, namun justru pada pengembangan insan kreatif yang menjadi penggerak industri kreatif itu. Dalam hal inilah institusi pendidikan mengambil peran yang penting.

Dalam situasi ini para penggiat dunia pendidikan kini memiliki tantangan yang baru yaitu bagaimana menghasilkan peserta didik yang bukan hanya berpengetahuan dan berakhlak mulia, namun juga kreatif dan inovatif. Agaknya memang sisi “kreatif dan inovatif” selama ini belum secara maksimal diolah dan diupayakan dalam substansi pendidikan formal di Indonesia.

Tantangan bagi penyelenggara pendidikan terkait dengan hal ini adalah bagaimana menyediakan insan-insan kreatif yang mampu menjadi penggerak industri kreatif ini. Hal ini tidak melulu tugas dari penyelenggara pendidikan seni rupa dan desain. Akan sangat terlambat jika kesadaran menumbuh kembangkan kreatifitas hanya dipacu serius setelah mereka masuk ke perguruan tinggi seni rupa dan desain. Perlu ada sinergi antara penyelenggara pendidikan tinggi seni rupa dan desain dengan sekolah-sekolah dasar dan menengah untuk meletakkan dasar-dasar kreativitas sejak dini. Sinergi jangka panjang ini akan membuahkan generasi baru yang kreatif dan inovatif serta handal menjadi penggerak-penggerak sektor ekonomi kreatif di Indonesia.

Berbagai potensi yang bisa dikembangkan dalam sinergi itu antara lain kolaborasi pelaksanaan workshop ataupun kegiatan ekstra kurikuler seni rupa dan desain, aktivitas pengabdian masyarakat dari perguruan tinggi, kompetisi dan lomba serta program-program insidental lainnya yang disusun dengan semangat kebersamaan.

Perhatian utama dalam proses pembelajaran seni rupa dan desain di Fakultas Seni Rupa dan Desain UK Maranatha adalah pada proses kreatif yang mendorong peserta didik untuk berani berpikir kreatif, keluar dari kotak dan kritis terhadap wacana penciptaan yang dilakukannya. Hal ini memberi isyarat bahwa seni rupa dan desain bukanlah sebuah ilmu yang mengedepankan intuisi belaka, namun berpijak pada proses berpikir reflektif dan konseptual. Seni rupa dan desain oleh karena itu tidak melulu persoalan keterampilan tangan, namun juga keterampilan berpikir kreatif.

Sama seperti peran penyelenggara pendidikan seni rupa dan desain lainnya, Fakultas Seni Rupa dan Desain UK Maranatha juga menghadapi tantangan-tantangan seperti yang diuraikan di atas. Kami sadar bahwa tantangan lulusan pendidikan seni rupa dan desain sangat berat, sehingga dalam proses pendidikan di Fakultas Seni Rupa dan Desain UK Maranatha, peserta didik dibekali dengan pengalaman kewirausahaan. Sejak dini peserta didik akan dihadapkan ada tantangan-tantangan desain yang riil dan dituntut untuk mampu menampilkan jiwa kewirausahaan. Peserta didik wajib untuk berpameran dan didorong untuk mempromosikan dirinya. Harapan kami adalah bahwa lulusan Fakultas Seni Rupa dan Desain UK Maranatha tidak mencari pekerjaan, namun mampu berusaha mandiri bahkan membuka lapangan pekerjaan untuk orang lain.

Untuk mendorong semangat itu, maka tenaga pendidik di Fakultas Seni Rupa dan Desain UK Maranatha juga dituntut kompetensinya dan kiprahnya di dunia profesional sebagai seniman ataupun desainer. Fakultas Seni Rupa dan Desain UK Maranatha menjaga komposisi pendidik antara yang

3
dosen dengan yang seniman/desainer profesional. Untuk dosen, Fakultas Seni Rupa dan Desain UK Maranatha selalu memberi ruang untuk menampilkan profesionalitasnya sebagai seniman/desainer lewat kegiatan pameran baik di dalam maupun di luar negeri.

Fakultas Seni Rupa dan Desain juga sadar keberadaannya sebagai bagian keluarga besar UK Maranatha yang mengusung nilai hidup kristiani sebagai ruh kehidupannya sebagai sebuah perguruan tinggi. Oleh sebab itu nilai integritas, kepedulian dan keprimaan menjadi nilai yang dijunjung tinggi dalam keseharian kehidupan di kampus jingga. Fakultas Seni Rupa dan Desain UK Maranatha menghargai kejujuran dan komitmen pada proses pendidikan, senantiasa membangun kepedulian kepada kaum marginal yang membutuhkan perhatian dan menyokong keprimaan dalam semua aspek kehidupan. Sejalan dengan visi pendidikan seni dan desain yang diuraikan di atas, maka Fakultas Seni Rupa dan Desain UK Maranatha memperhatikan pendidikan “head”, “heart” dan “hand” yang demi terwujudnya manusia-manusia yang utuh.

III. Penutup

11
Sebagai penutup saya ingin mengutip Charles Mingus yang berkata: “*Making the simple complicated is commonplace; making the complicated simple is creativity...*”. Insan kreatif yang dihasilkan oeh pendidikan seni rupa dan desain seyogyanya mampu menjawab persoalan-persoalan kehidupan yang rumit dewasa ini. Tantangan terbesarnya adalah bagaimana menghasilkan insan kreatif yang berkualitas; yang bukan hanya terampil namun juga berpengetahuan dan berakhlak mulia. Fakultas Seni Rupa dan Desain UK Maranatha sedang terus mencobanya.

IV. Daftar Pustaka

- 6
Adimihardja, KusnakadanPurnamaSalura (2004); *Arsitektur dalam Bingkai Kebudayaan*; Foris Publishing; Bandung
- 13
Carrol, Noel (1999); *Philosophy of Art: A Contemporary Introduction*; Routledge; New York
- Cross, Nigel (2006); *Designerly Ways of Knowing*; Springer-Verlag; London
- Koentjaraningrat (1981); *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*; Gramedia; Jakarta
- 8
(2004); *ManusiadanKebudayaan di Indonesia*; Djambatan; Jakarta
- Mattick, Paul (2003); *Art in Its Time: Theories and Practices of Modern Aesthetics*; Routledge; New York
- 9
Proceedings Seminar Nasional Desain dan Seni “*Potensi Seni dan Desain Dalam Pengembangan Industri Kreatif*” (2012); Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanegara; Jakarta
- Proceedings Seminar Nasional Seni Rupa “*Kondisi Seni Rupa Global Dikaji dari Pandangan Pendidikan*” (2012); Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB; Bandung

5. Tantangan Pendidikan Seni Rupa dan Desain Indonesia Sebuah Refleksi tentang Eksistensi 1 Dekade FSRD UK Maranatha

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journals.itb.ac.id Internet Source	3%
2	journal.isi.ac.id Internet Source	2%
3	id.123dok.com Internet Source	1%
4	art.maranatha.edu Internet Source	1%
5	Submitted to UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Student Paper	1%
6	www.scribd.com Internet Source	1%
7	www.neliti.com Internet Source	1%
8	www.mdpi.com Internet Source	<1%

9	opac.isi.ac.id Internet Source	<1 %
10	ejournal.ust.ac.id Internet Source	<1 %
11	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
12	adoc.pub Internet Source	<1 %
13	mafiadoc.com Internet Source	<1 %
14	news.maranatha.edu Internet Source	<1 %
15	Submitted to Christian University of Maranatha Student Paper	<1 %
16	ia601500.us.archive.org Internet Source	<1 %
17	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
18	repository.maranatha.edu Internet Source	<1 %
19	staffnew.uny.ac.id Internet Source	<1 %
20	archive.org	

Internet Source

<1 %

21

firahato.blogspot.com

Internet Source

<1 %

22

journal.ubaya.ac.id

Internet Source

<1 %

23

sahabatnadzri.blogspot.com

Internet Source

<1 %

24

visualheritageblog.blogspot.com

Internet Source

<1 %

25

www.trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id

Internet Source

<1 %

26

doku.pub

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

5. Tantangan Pendidikan Seni Rupa dan Desain Indonesia Sebuah Refleksi tentang Eksistensi 1 Dekade FSRD UK Maranatha

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6
