

PENGEMBANGAN KEMAMPUAN *VISUAL-SPATIAL* INTELLIGENCE BAGI PELAJAR SMA DI SURABAYA UNTUK PERSIAPAN PRA-UNIVERSITAS SENIRUPA & DESAIN

Kumara Sadana Putra¹ dan Wyna Herdiana²

¹Program Studi Desain Manajemen Produk, Universitas Surabaya
kumy01@yahoo.com

²Program Studi Desain Manajemen Produk, Universitas Surabaya
kumy01@yahoo.com

Abstrak

Indonesia tengah menggalakkan Ekonomi Kreatif sebagai tulang punggung pemasukan devisa alternatif. Sementara pada sektor pendidikan, dimana creative talent pool seperti perguruan tinggi dan terutama Sekolah Menengah Atas (SMA) ternyata belum mempunyai kurikulum yang menunjang perkembangan individu yang memiliki kemampuan visual-spatial intelligence & creative thinking (Pemetaan Materi Perkuliahan Gambar Bentuk dengan Pendekatan Visual-Spatial Intelligence sebagai Acuan Pembuatan Media Ajar Demo Reel Proses Menggambar dan Rendering Desain Produk, Kumara Sadana, 2009). Sehingga terjadi gap antara outcome kompetensi yang dihasilkan SMA dan kualitas intake kompetensi yang dibutuhkan Perguruan Tinggi (PT) jurusan Seni Rupa & Desain. Dari wawancara dan observasi terhadap beberapa siswa dan Guru pelajaran Seni Rupa di Kecamatan Genteng Surabaya, yaitu SMAN 5 & SMAN 2 ternyata ditemukan kondisi umumnya siswa tidak mengetahui tentang apa itu jurusan Seni Rupa & Desain, Universitas mana yang memiliki jurusan tersebut, dan ditemukan keraguan terhadap prospek pekerjaan maupun jenjang karirnya. Oleh karena itu siswa yang berpotensi ini perlu dimotivasi dan diberi informasi terkait dengan dunia seni rupa & desain. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui observasi, IDI terhadap guru-guru MGMP Senirupa se-Surabaya. Dan eksperimen pembuatan materi ajar. Penelitian ini menghadirkan output berupa kurikulum dan media ajar yang sesuai dengan kebutuhan intake PT senirupa & desain berupa video demoreel. Output kedua berupa katalog informasi PT senirupa & desain di Surabaya khususnya serta pulau Jawa umumnya.

Kata kunci: desain, media ajar, senirupa, siswa SMA, visual-spatial

Pendahuluan

Indonesia tengah menggalakkan Ekonomi Kreatif sebagai tulang punggung pemasukan devisa alternatif. Hal ini ditandai dengan pencanangan 2009 sebagai tahun Ekonomi Kreatif oleh Presiden Susilo Bambang Yudhoyono. Lantas dipertegas kembali dengan memasukkan struktur Kementerian baru yaitu Kementerian Pariwisata & Ekonomi Kreatif di tahun 2011. Kini Sektor ekonomi kreatif (ekraf) merupakan sektor ke-7 terpenting dari 10 sektor ekonomi nasional. Di 2011, pertumbuhan Product Domestic Bruto (PDB) Ekraf mencapai 4.91%. (Badan Pusat Statistik Indonesia, 2012).

Disisi yang lain, pada sektor pendidikan, dimana *creative talent pool* seperti perguruan tinggi dan terutama Sekolah Menengah Atas (SMA) ternyata belum mempunyai kurikulum yang menunjang perkembangan individu yang memiliki kemampuan *visual-spatial intelligence & creative thinking* (Pemetaan Materi Perkuliahan Gambar Bentuk dengan Pendekatan *Visual-Spatial Intelligence* sebagai acuan pembuatan media ajar demo Reel Proses Menggambar dan Rendering Desain Produk, Kumara Sadana, 2009). Faktanya kurikulum SMA hanya menitikberatkan pada kemampuan otak kiri. Sehingga terjadi gap antara outcome kompetensi yang dihasilkan SMA dan kualitas intake kompetensi yang dibutuhkan Perguruan