

Penerapan Metode Amati-Tiru-Modifikasi (ATM) Dalam Studi Desain Furniture Kursi

Oktavianus Marti Nangoy, S.Sn., M.Ds.¹

⁽¹⁾Program Studi Desain Interior, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Pradita
Oktavianus.nangoy@pradita.ac.id

ABSTRAK

Abstrak

Dalam pendidikan desain terutama desain furniture di Indonesia, para pengajar seringkali mengalami kendala untuk memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Banyak materi yang harus diberikan kepada mahasiswa baik secara teoritis maupun aplikatif agar mahasiswa dapat mempergunakannya dalam membuat desain. Hal tersebut belum cukup karena ternyata pembelajaran desain memerlukan metode agar materi tersebut tepat dan lebih mudah diterapkan. Dalam penulisan ini penulis akan menjelaskan secara deskriptif salah satu metode pembelajaran yang sederhana dan telah lama dipakai dalam dunia desain, yaitu metode ATM yaitu Amati, Tiru, dan Modifikasi. Metode ATM ini tidak hanya dipergunakan dalam pembelajaran, tetapi secara meluas digunakan di dunia bisnis dalam pengolahan produk baru. Dalam penulisan ini penulis memakai metode kualitatif dengan pendekatan naratif deskriptif melalui contoh studi kasus yang dilakukan di dalam kelas.

Kata Kunci: Metode Amati Tiru Modifikasi, desain interior kursi, furniture kreatif, penerapan Teori Pembelajaran Sosial

Abstract

Inside Design Education Programme, especially Indonesian Furniture Design Programme, lecturers sometimes experience problems on selecting and administering learning materials for students. There are lots of materials needed to be given theoretically and practically, so students able to use them in designing process. Materials only do not enough in design learnings; it needs methods to make the learning materials easier to apply and right on targets. This research aims to explain descriptively one of simple learning method long used in designing, which is ATM methods (to Observe, to Imitate, and to Modify). ATM method is not only used in education, but also applied in business world, especially for developing new products. This research using qualitative method with descriptive narrative approach, through classroom study case.

Keywords : Observe-Imitate-Modify Method, Chair design, Creative furniture, Social Learning Theory application

1. PENDAHULUAN

Dalam dunia Desain Interior, terdapat sedikitnya 2 (dua) permasalahan besar yang dipelajari oleh calon-calon desainer muda dalam Strata 1, yaitu permasalahan ruang, dan permasalahan produk-produk pendukung dan pengisi ruang (Alhilo dan Hussein, 2022).

Dalam beberapa topik menyangkut kurikulum Desain Interior, terdapat dua tipe penyelesaian untuk menangani permasalahan tersebut: di beberapa universitas memprioritaskan permasalahan ruang dan mendelegasikan permasalahan produk pengisi ruang ke dalam ilmu desain produk. Di universitas-universitas yang lain kedua permasalahan tersebut ditangani secara simultan oleh desainer

interior walaupun terjadi semacam ambiguitas dengan ilmu desain produk.

Furniture merupakan salah satu elemen utama produk pengisi ruang interior yang mendapatkan porsi bahasan yang setara dengan permasalahan ruang di dalam kurikulum Desain Interior di Indonesia. Furniture sebagai produk, merupakan elemen penting dalam penataan ruang dan berperan menentukan identitas dan fungsi ruang (Amoian, 2021). Oleh karena itu permasalahan furniture sebagai elemen pengisi ruang menjadi salah satu prioritas utama untuk dipelajari dan didesain dengan baik.

Sebagai produk, materi pembelajaran desain furniture difokuskan pada beberapa kriteria: jenis, fungsi, dan estetika. Pada pembahasan materinya, biasanya mahasiswa diperkenalkan lebih dahulu berbagai jenis furniture dasar pengisi ruang; dimulai dari yang paling sederhana seperti meja, kemudian ke furniture yang lebih kompleks seperti tempat simpan (berbagai jenis lemari, dan tempat simpan lain), dan kursi. Tujuan jangka panjang dari seri mata kuliah yang berfokus pada furniture ini adalah kemampuan mahasiswa untuk menelurkan desain-desain furniture baru yang disesuaikan dengan kebutuhan ruangnya dan gaya-gaya furniture baru yang mengikuti trend yang ada, atau bahkan menciptakan trend baru untuk jangka pendek maupun jangka panjang. Kreativitas dan solusi permasalahan desain furniture dianggap merupakan salah satu tujuan pembelajaran desain interior yang umumnya lebih menarik dan menantang dibandingkan solusi desain ruang yang lebih abstrak dan membutuhkan penelitian dan pengalaman jangka panjang.

Permasalahan dalam mendesain terdapat serangkaian proses yang harus dilalui. Biasanya dalam menciptakan produk, maka dimulai dengan memahami atau menganalisis sumber permasalahan (*analyze*), kemudian menciptakan jalan keluar dari masalah tersebut berupa solusi desain yang merupakan proses sintesa (*synthesize*) atau pengintegrasian berbagai elemen yang menawarkan solusi ke dalam suatu produk inovatif baru, dan kemudian dievaluasi (*evaluate*) dengan melakukan pembuatan model yang diuji coba dan meminta validasi dari masyarakat (Ching & Binggeli, 2018). Metode ini sangat universal dan dipakai secara

meluas di ranah desain, tetapi rangkaian proses besar ini lebih sering digunakan dalam mencari solusi permasalahan ruang dibandingkan furniture.

Salah satu metode mendesain furniture yang cukup sering digunakan di Indonesia dan cocok untuk diajarkan ke mahasiswa karena kesederhanaannya adalah metode Amati Tiru Modifikasi (ATM). Tiga proses utamanya mudah dipahami oleh mahasiswa yang baru mulai mempelajari tentang desain. Metode ini sangat *to the point* dan lugas, dengan tujuan menciptakan produk dengan unsur ke'baru'an dan cukup mudah menghindari ancaman plagiasi – sesuatu karakteristik negatif yang harus dihindari desainer dan pencipta dalam mengolah ciptaan barunya. Metode ini meluas dalam praktek pemakaian, baik di kalangan industri besar, maupun dalam skala Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM), tetapi masih jarang dibahas efikasi / kemanjuran metodenya dalam skala edukasi / pembelajaran, terutama di perguruan tinggi.

Jika metode ATM meluas dipakai sebagai salah satu metode praktis di dunia usaha dan industri, sudah selayaknya dunia pendidikan mulai menyambut fenomena ini dengan melakukan serangkaian uji coba efikasi metode ini. Jika metode ini sukses dipraktekkan di masyarakat, elemen pendidikan harus mulai memasukkan inovasi ini ke dalam kurikulum pembelajaran agar dapat lebih cepat lagi menelurkan lulusan-lulusan yang siap terjun di masyarakat dan sudah memahami metode kerja yang terbukti kepraktisannya (Rustandi, 2020). Upaya ini merupakan salah satu praktek sinergi antara bidang pendidikan dan bidang usaha / industri yang tengah digalakkan pemerintah. Jika selama ini lebih banyak upaya sinergi dilakukan satu arah dari pendidikan ke industri, maka sudah seharusnya bidang pendidikan menerima masukan berupa metode praktis yang digunakan secara meluas ini untuk diangkat menjadi salah satu metode pembelajaran formal, dan diangkat menjadi teori yang sudah terbukti kemanjurannya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Metode ATM bukan metode yang baru dibuat beberapa tahun belakangan ini. Dalam menyikapi asal-usul metode ini, penulis menemukan beberapa karakteristiknya

didasari pada ilmu psikologi, khususnya teori Albert Bandura mengenai Teori Pembelajaran Sosial (*Social Learning Theory / SLT*) (Nabavi & Bijandi, 2012). Walaupun mungkin saja asal dari metode ATM ini tidak secara langsung berasal dari SLT, tetapi dalam penelitian ini penulis berpendapat bahwa kesamaan ciri-ciri dasarnya, dan tujuannya dalam menjelaskan bagaimana cara manusia mempelajari suatu hal melalui metode belajar, dapat dijadikan dasar yang logis dan sah.

Dalam teori Bandura, dijelaskan bahwa manusia belajar secara sosial dengan mengamati dan meniru (Nabavi & Bijandi, 2012). Dasar utama teori ini dimulai dengan proses observasi / pengamatan. Teori Bandura sejatinya terdiri dari tiga macam proses, yaitu Amati (*observation*), Tiru (*imitation*), dan Pemodelan / Simulasi (*modelling*). Pada tahun 1977, Bandura menyatakan bahwa manusia belajar secara sosial (bersama-sama dengan manusia lain) dengan mengamati perilaku orang lain yang dijadikan model, dan jika dirasa / dibuktikan bahwa perilaku tersebut memiliki hasil positif, maka hasil pengamatan diikuti ke proses berikutnya, yaitu proses meniru. Teori ini kemudian berkembang dan mempengaruhi berbagai bidang, terutama: edukasi, ilmu kesehatan kebijakan masalah-masalah sosial, dan psikoterapi.

Setelah metode ini meluas dan berkembang, di Indonesia metode SLT ini mulai diterapkan dalam ilmu-ilmu sosial dan bisnis sebagai model pembelajaran bersifat kreativitas dan perancangan produk-produk baru dengan menambahkan sisi terapan / praktek untuk menggantikan proses ke-3 *Modelling* dengan proses Modifikasi. Perubahan proses ke-3 ini sangat penting dalam proses mendesain sesuatu yang baru, untuk membedakan desain yang sudah ada dengan proses inovasi dan ke'baru'an yang dibutuhkan untuk menghindari kecaman dan tuntutan plagiasi. Metode ini kemudian dikenal dengan nama Metode ATM atau Amati, Tiru dan Modifikasi.

a. Amati

Proses pertama yang dilakukan dalam metode ATM ini adalah Amati. Maksud dari mengamati di sini adalah mengamati segala hal yang mempengaruhi terjadinya desain dalam objek yang sedang diamati; dalam hal ini berupa produk kursi yang sudah ada di pasar. Proses mengamati (*observe*) ini tidak

sama dengan melihat (*see*), karena dalam proses ini, objek dipelajari sangat mendalam di seluruh karakteristiknya, proses pembentukannya, elemen-elemen pembentukannya, maupun ide-ide pembentukannya. Proses ini akan jauh lebih baik dilakukan secara langsung, hadir secara fisik, dan dapat disentuh. Proses Amati ini menjadi kunci awal proses desain berbasis ATM. Pengamatan dapat dilakukan mulai dari hal-hal fisik seperti material yang dipergunakan, *finishing* yang dipakai, maupun gaya atau bentuk produk tersebut.

Selain pengamatan yang dapat terlihat langsung, perlu juga melakukan pengamatan di sisi faktor pembentuk dari objek tersebut seperti proses produksi, model konstruksi yang dipilih, maupun tempat dimana objek tersebut akan diletakkan. Untuk tahap awal ini diperlukan wawasan serta kejelian karena walaupun manusia mengamati objek yang sama, setiap pengamat memiliki pandangan yang seringkali berbeda. Perbedaan sudut pandang terjadi karena perbedaan ilmu, pengalaman, motivasi, dan minat, yang kesemuanya sangat pribadi, sehingga menghasilkan perbedaan simpulan.

Proses mengamati dilakukan tidak hanya pada satu contoh kursi saja, tetapi harus berjumlah lebih dari satu. Maksimum jumlah dapat ditentukan oleh pengajar atau mahasiswa, tetapi tidak ada angka maksimum yang pasti. Lebih banyak contoh yang diamati akan lebih baik, karena akan memperbanyak pengalaman pengamatan. Sebaiknya kursi-kursi yang diamati memiliki beberapa elemen yang sama, misalnya ide desain, material, konstruksi, dll, sehingga pengalaman pengamatan memiliki spesifikasi dan tujuan tertentu, bukan asal sembarang (*random*) kursi saja.

b. Tiru

Setelah melewati tahap awal dengan mengamati, mahasiswa seharusnya telah memiliki wawasan serta pengetahuan yang cukup baik untuk melakukan aksi dengan meniru. Dalam tahap ini proses desain kursi mengalami proses pembentuk dari sebuah pengamatan abstrak menjadi tahap pembentuk secara fisik. Dalam tahap ini lazimnya mahasiswa melakukan proses gambar sketsa, mulai dengan membuat sketsa dari bentuk kursi yang diamati sampai sketsa detail. Oleh karena yang diamati adalah sejumlah kursi

dengan spesifikasi yang sudah ditentukan, maka sketsa dimulai dengan dibuat terpisah-pisah lebih dahulu. Setelah meniru secara terpisah, maka mulai dilakukan peniruan gabungan dari beberapa kursi hasil pengamatan yang terpilih.

Dalam tahap proses meniru kita perlu memiliki pengetahuan yang didasarkan pada nilai etika serta norma hukum. Proses meniru bukan berarti meniru 100%, karena pada prosesnya, mahasiswa dihadapkan pada otokritik terhadap karya yang ditiru, sehingga nantinya hasil karya desain kursi mahasiswa tersebut tidak disebut plagiat. Mahasiswa harus membekali diri dengan pengetahuan berupa data dasar kursi yang ditiru, termasuk di dalamnya data hak cipta maupun hak paten yang mungkin telah dimiliki oleh pembuat desain kursi tersebut. Sikap abai maupun sikap menggampangkan di fase ini dapat berakibat fatal dan dapat dikenakan sanksi hukum – berupa UU Cipta. Tim Dosen maupun pendidik perlu berulang-ulang mengingatkan mahasiswa serta memberikan pengawasan saat proses ini berlangsung.

Dengan melakukan proses amati dan tiru, proses pembelajaran desain kursi dapat dilakukan dalam waktu yang lebih singkat. Proses “tiru” dilakukan secara internal sebagai pembelajaran bahkan dapat pula memberikan data yang komprehensif serta menyeluruh terhadap produk kursi-kursi yang ditiru. Dalam tahap ini pula biasanya data hasil pengamatan mulai bercampur dengan ide baru, sebagai suatu upaya mahasiswa untuk mencari solusi melalui desain. Kemungkinan ide-ide baru yang ‘mendesak’ untuk muncul ini maju ke tahap berikutnya menjadi proses modifikasi.

c. Modifikasi

Tahap terakhir dalam metode ATM ini menjadi yang paling penting karena tahap ini diharapkan memberikan hasil akhir berupa desain produk kursi yang baru. Dalam proses modifikasi, kreatifitas yang didasarkan pada data sebelumnya diproses dan diwujudkan dalam desain awal berupa sketsa gambar maupun sketsa 3d. Hasil peniruan beberapa kursi yang diamati harus ditambahkan beberapa elemen ke’baru’an dan mengalami beberapa perubahan. Ide-ide yang mulai muncul di tahap sebelumnya didata dan dikaji secara rasional, dipertimbangkan matang-matang melalui serangkaian proses sketsa

tambahan. Peran dosen disini adalah sebagai fasilitator yang membantu guliran ide-ide menjadi lebih bermakna, rasional, bisa dikerjakan (*doable*), dan mencapai syarat ke’baru’an.

Setelah sketsa-sketsa awal, proses ini kemudian berlanjut dilengkapi dengan maket studi maupun prototipe, terutama bila sudah mencapai beberapa alternatif final. Hasil dari maket studi atau prototipe awal, kemudian melalui serangkaian tes kecil untuk memilih opsi terbaik dari beberapa alternatif desain. Hasil dari tes tersebut difinalisasi dengan dokumentasi secara sistematis menjadi gambar kerja, gambar perspektif dan prototipe skala 1:1.

Keseluruhan proses metode ATM ini memiliki kelemahan tetapi juga memiliki keunggulan sehingga baik bila diberikan dalam materi perkuliahan, sehingga memberikan wawasan serta pengetahuan untuk mahasiswa.

3. METODE PENELITIAN

Universitas Pradita Program Studi Desain Interior sejak awal sudah memiliki komitmen untuk menghasilkan lulusan desainer yang juga memiliki kemampuan di bidang desain furniture yang setara. Pada keahlian furniture, pembelajaran utama dibagi menjadi 3 Mata Kuliah Keahlian Dasar, yaitu Desain Mebel Dasar, Desain Mebel Tempat Simpan, dan Desain Mebel Kursi. Selain ketiga mata kuliah utama tersebut, keahlian desain furniture juga diperkaya dengan mata kuliah pendukung lainnya seperti *Color, Material, and Finishing (CMF)*, Aksesoris Interior, Desain Futuristik, Restorasi Furniture, dan Sistem Modular.

Penelitian mengenai metode pembelajaran yang sesuai untuk mahasiswa dalam mempelajari desain furniture bukan sesuatu hal yang baru, tetapi sering tidak diperhatikan karena banyak anggapan bahwa metode yang diturunkan dari dosen ke mahasiswa, yang kemudian memilih profesi dosen, adalah metode yang paling familiar.

Penelitian ini dilakukan sebagai bagian dari upaya tim dosen Desain Interior untuk memperluas metode-metode pembelajaran desain, terutama furniture. Tim dosen percaya bahwa semakin beragamnya metode yang dimiliki seorang dosen, maka akan

memperkaya khazanah pemahaman mahasiswa, dan dosen dapat memilih metode yang sesuai dengan gaya belajar mahasiswa, tepat guna karena terbatasnya waktu pendidikan, tetapi tetap memberi ruang kreativitas agar mahasiswa dapat mengembangkan ilmunya dari dasar-dasar yang sudah diajarkan.

Metode penelitian yang diambil adalah metode kualitatif deskriptif dengan studi kasus penerapan Metode ATM di dalam kelas Desain Kursi untuk Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021-2022. Kelas berjumlah 29 mahasiswa yang dibagi menjadi kelompok. Masing-masing kelompok diberi tugas membuat sebuah kursi untuk dibuat dengan skala 1:1 sepanjang semester dengan Metode ATM.

4. HASIL PEMBAHASAN

4.1. Hasil

Proses Amati dimulai dengan memilih 2 kursi yang memiliki beberapa kesamaan karakteristik. Adapun kursi yang dipilih adalah kursi Mudhif dan kursi La Luna.



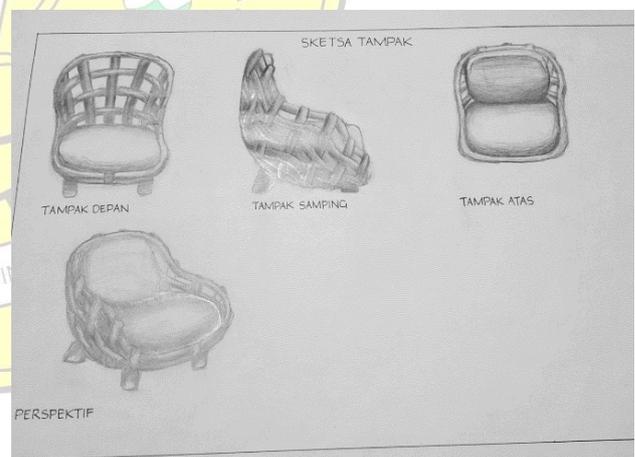
Gambar 1. Dua buah kursi dalam proses Amati
(Sumber: dokumen pribadi)

Dari desain kedua kursi, proses Amati berlangsung dengan mengulas karakteristik kedua kursi tersebut, dengan hasil presentasi gambar 2.

METODE ATM AMATI-TIRU-MODIFIKASI		
Amati		
	KELEBIHAN	KEKURANGAN
Bowl Bentuk kursinya yang menyempul sebuah mangkok.	<ul style="list-style-type: none"> • Penempatan yang menarik. • Memberikan pengalaman duduk yang nyaman karena terasa seperti dilindungi. • Memberikan privasi. • Dapat menahan barang pribadi yang kecil. 	<ul style="list-style-type: none"> • Akan menggunakan banyak ruang. • Menggunakan lebih banyak bahan untuk menghasilkan pengalaman duduk seperti mangkok dan dilindungi.
Anyaman Memiliki anyaman pada struktur kursi.	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan nilai estetika yang tinggi pada desain kursi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sulit untuk dibersihkan/dedu dan kotoran lebih mudah menyepi.
Leg Chair Memiliki jenis kaki kursi yang individual dan mekar kokoh.	<ul style="list-style-type: none"> • Kaki kursi yang sederhana dapat menonjolkan bagian dudukan kursi dan anyamannya. • Kaki kursi miring sehingga terlihat modern. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kaki kursi yang kurang kokoh.
Armrest Kursi dilengkapi sandaran lengan yang melingkupi pengguna.	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan kenyamanan kepada pengguna yang sedang duduk. • Memberikan privacy/space sendiri bagi pengguna. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan lebih banyak ruang untuk peletakan kursi. • Menghambat pergerakan pengguna yang sedang duduk.
Backrest Memiliki sandaran yang tidak tegak namun dalam.	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan sandaran yang tidak canggung dan nyaman saat diduduki. • Dapat digunakan saat bersantai karena nyaman. 	<ul style="list-style-type: none"> • Apabila sandaran terlalu dalam, sandaran akan menyokong pengguna saat ingin duduk atau berdiri.
Backrest Memiliki ukuran area yang lebih lebar dari bagian bawah kursi.	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan kenyamanan bagian pundak pengguna yang memiliki ukuran lebih besar dari badan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Apabila elemen ini digabungkan dengan armrest yang melingkupi pengguna, posisi duduk akan menjadi kurang nyaman karena terhempis.

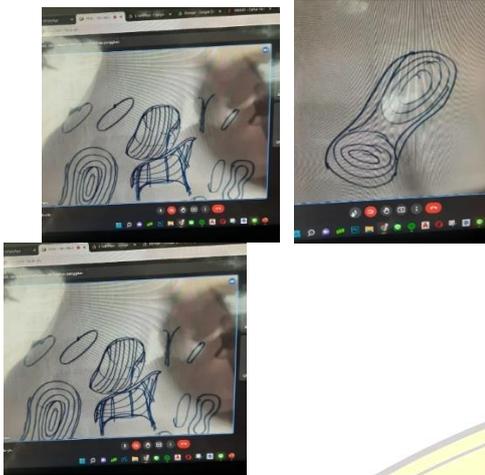
Gambar 2. Analisis dua kursi dalam proses Amati
(Sumber: dokumen pribadi)

Dalam proses Tiru maka kursi-kursi contoh dibuat sketsanya, baik secara terpisah maupun menyatu dan mengalami penggabungan.



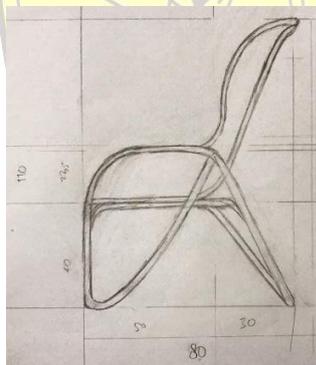
Gambar 3. Sketsa awal Tahap 1 dalam proses Tiru
(Sumber: dokumen pribadi)

Sketsa di Gambar 3 di atas kemudian dilakukan analisis bersama dengan dosen, dan mengalami perubahan-perubahan positif seperti di Gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4. Proses asistensi bersama dosen dalam proses Tiru (Sumber: dokumen pribadi)

Setelah asistensi maka mahasiswa harus menggambar ulang hasil perubahan yang disarankan, seperti yang terlihat pada Gambar 5.



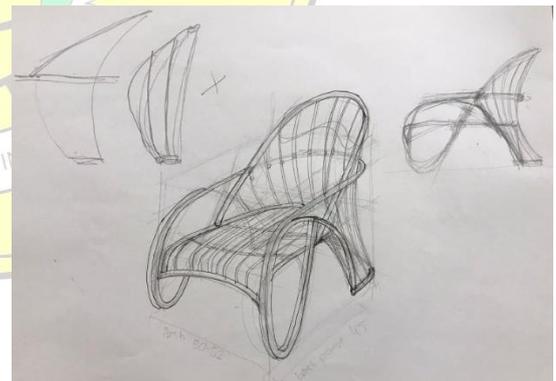
Gambar 4. Sketsa Tahap 2 dalam proses Tiru (Sumber: dokumen pribadi)

Pada tahap ini, selain pembelajaran berproses dalam bentuk sketsa, mulai dilakukan juga proses awal Modifikasi dengan membuat prototipe Skala 1:10 agar mahasiswa mulai memahami karakteristik dan penggunaan material yang dipilih dalam desain.



Gambar 5. Prototipe Desain Tahap 1 dalam proses Modifikasi (Sumber: dokumen pribadi)

Dari hasil sketsa dan prototipe awal ini kemudian dibahas kembali kelebihan dan kekurangan desainnya, serta dianalisis perubahan-perubahan lebih lanjut yang dapat berkontribusi pada kebutuhan manusia pengguna. Segala permasalahan yang timbul karena kurangnya pemahaman atas karakteristik material, dan pilihan alternatif kreatif yang dapat dilakukan mahasiswa untuk menyelesaikan masalah tersebut dibahas, diuji, dan dicari solusinya bersama-sama dengan tim dosen.



Gambar 6. Sketsa Desain Tahap 3 dalam proses Tiru (Sumber: dokumen pribadi)

Tahap berikutnya adalah mengulang proses sketsa dan prototipe kearah desain yang lebih baik, seperti yang terlihat di Gambar 6 dan Gambar 7.



Gambar 7. Prototipe Desain Tahap 2 dalam proses Modifikasi (Sumber: dokumen pribadi)

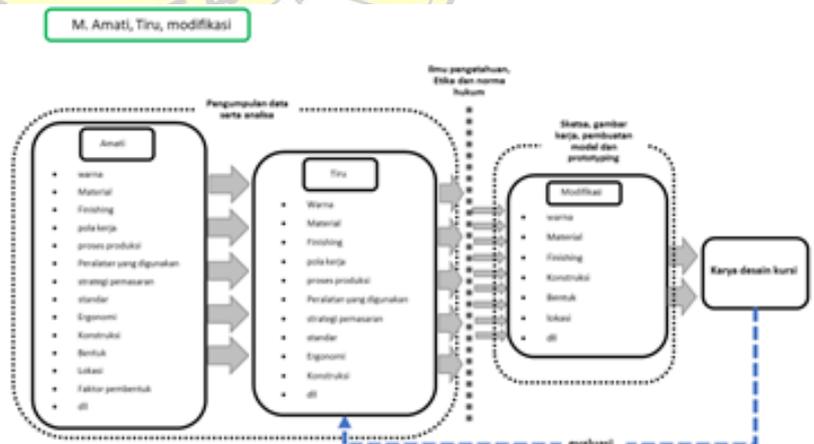
Selain mahasiswa menggunakan sketsa dan prototipe skala kecil dalam kedua proses ini, mereka juga mulai membangun prototipe dalam skala sebenarnya 1:1. Proses ini diletakkan diantara pembuatan sketsa dan prototipe kecil. Proses modifikasi ini sangat penting untuk membantu memastikan bahwa kursi yang didesain sudah berubah semakin jauh dari model awal yang ditiru, dan mengajarkan mahasiswa untuk memastikan prototipe dalam skala sebenarnya tidak memiliki masalah dalam pengerjaan.



Gambar 8. Prototipe Skala 1:1 dalam proses Modifikasi pada berbagai tahap (1, 2, 3) (Sumber: dokumen pribadi)

4.2. Pembahasan

Metode ATM dapat dijadikan model pembelajaran yang cocok untuk mahasiswa Strata 1 tingkat mahir, karena secara teori sederhana, mudah diikuti, dan dilakukan dengan cara berulang-ulang hingga mendapatkan hasil yang sesuai dengan harapan. Secara teoritis, keseluruhan metode ini dapat diringkas dalam bentuk Bagan 1.



Bagan 1. Proses ATM secara teoritis (Sumber: dokumen pribadi)

5. DISKUSI

Legalisasi Metode “ATM” ini juga adanya anggapan bahwa tidak ada lagi ide yang benar-benar seratus persen asli, semuanya adalah olahan dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya. Metode ini seringkali dianggap dekat dengan Plagiarisme atau meniru bahkan dianggap *menjeplak*. Maka kita dapat menelaah kembali bahwa metode ini memiliki perbedaan yang jelas dengan adanya nilai inovasi dalam bentuk modifikasi, ketrampilan, serta proses kreatif untuk mengubah objek yang hendak ditiru menjadi sesuatu yang unik

Dalam Pendidikan desain, metode ATM sering dipakai karena memiliki keunggulan. Pertama, lewat metode ini kecermatan mahasiswa dalam menanggapi berbagai fenomena yang terjadi saat akan membuat sebuah desain yang baru menjadi lebih tajam, dengan menanggapi berbagai hal yang terjadi di sekitarnya. Kedua, lewat metode ATM ini mahasiswa menjadi terlatih untuk belajar membaca konteks atau fenomena yang ada, sehingga mampu berpikir kritis yang dapat meningkatkan keingintahuan terhadap objek yang akan didesain. Ketiga, lewat metode ATM juga mahasiswa tanpa sadar akan tumbuh kepekaan terhadap lingkungan, yang sering disebut ‘membaca’ tanda-tanda. Kelembihan metode ATM dalam pengembangan desain mebel kursi yaitu keterlibatan mahasiswa secara penuh pada karya yang akan dihasilkan sehingga mahasiswa mampu secara mudah memetakan serta menjelaskan desain yang dibuat.

Dari hasil dokumen tersebut perlu dilakukan publikasi dalam skala sederhana dengan dosen maupun rekan yang ahli di bidangnya. Bila dimungkinkan alangkah lebih baik bila hasil karya tersebut dapat dipamerkan ke publik.

6. KESIMPULAN DAN DAMPAK PENELITIAN

Metode Amati, Tiru, dan Modifikasi merupakan sebuah metode pembelajaran yang menekankan keseimbangan antara teori dengan aplikasi praktika dengan baik, terutama dalam pelajaran Desain Furniture. Sebagai bagian dari Metode Belajar sosial (SLT), metode ini dapat

mengembangkan kemampuan mahasiswa melalui karya orang lain, untuk memunculkan ide kreativitas membangun karyanya sendiri tanpa ancaman plagiarisme.

7. KETERBATASAN PENELITIAN DAN PENELITIAN SELANJUTNYA

Penelitian ini merupakan penelitian awal yang dilakukan di dalam pengajaran Desain Furniture selama beberapa tahun yang dilaksanakan oleh Tim Dosen Desain Interior Universitas Pradita. Penulis sebagai anggota tim berharap penelitian ini berlanjut untuk menggali metode-metode pembelajaran serupa di mata kuliah lain.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Ching, F. D. K., & Binggeli, C. (2018). *Interior Design Illustrated*. Fourth Edition. Wiley & Sons: Canada.

Hendriyana, H. (2021). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. CV. Andi Offset.

Jurnal

Alhilo, M. H. H., & Hussein, M. R. (2022). Flexible Furniture Design and Its Reflection On The Interior Spaces (Turkish University Dormitory As A Model). *Journal of Positive School Psychology Vol. 6, No. 11*. Diunduh dari <https://journalppw.com/index.php/jpsp/article/view/14439/9355>

Amoian, F. (2021). Study on The Role of Furniture in Introducing the Identity of the Interior Architecture. *International Journal of Applied Engineering Research*. Diunduh dari https://www.researchgate.net/publication/351334366_Study_on_the_role_of_furniture_in_introducing_the_identity_of_the_interior_architecture

Website / Sumber Referensi online

Nabavi, R. T. & Bijandi, M. S. (2012).
Bandura's Social Learning Theory & Social Cognitive Learning Theory.
Diunduh dari
<https://www.researchgate.net/publication/267750204>
Bandura's_Social_Learning_Theory_Social_Cognitive_Learning_Theory

Rustandi, D. (2020). *Pentingnya Sinergi Dunia Industri Dan Perguruan Tinggi*. Diunduh dari
<https://dikti.kemdikbud.go.id/kabar-dikti/kabar/pentingnya-sinergi-dunia-industri-dan-perguruan-tinggi/>

