

Transformasi Digital Dalam Pembelajaran Studio Desain Komunikasi Visual Sebagai Refleksi Pasca Pandemi

R.A. Dita Saraswati^{1,5}, Nuning Y. Damayanti², Agung E.B.W.³, Djuli Djatiprambudi⁴

^{1,2,3} Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung
Jl. Ganesha No. 10, Kota Bandung, Indonesia

⁴Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Jl. Lidah Wetan, Kota Surabaya, Indonesia

⁵Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha
Jl. Prof.drg. Surya Sumantri No.65, Kota Bandung, Indonesia

e-mail: 37020011@mahasiswa.itb.ac.id¹, nuning@fsrd.itb.ac.id², agung_ebw@fsrd.itb.ac.id³,
djulidjatiprambudi@unesa.ac.id⁴, dita.saraswati@art.maranatha.edu⁵

Received : March, 2022

Accepted : September, 2022

Published : October, 2022

Abstract

Visual communication design education in Indonesia has long applied studio-based teaching methods influenced by the history of the European design education system. In studio-based learning, students are required to master competencies formed from; personality competence, technical competence, communication competence, methodological competence, and social competence. In the studio room, student knowledge is developed by conducting training guided by lecturers. The studio trained technical exercises such as sharpening hand skills, processing taste, and shape. The studio also forms students' understanding of the design's concept. Gradually the quality in designing can be formed. With the Covid-19 pandemic, studio-based teaching methods have been forced to be carried out online. This article seeks to describe the forms and processes of change in learning in studios that use digital technology as a result of the pandemic conditions. By taking some examples of cases of application of learning in the design studio, the presentation intends to reflect a new learning style rooted in studio-based learning in visual communication design education and to present ideas that become material for further research for the development of learning methods in the field of design in the future.

Keywords: visual communication design; education; studio-based learning; covid pandemic

Abstrak

Pendidikan desain komunikasi visual di Indonesia sudah lama menerapkan metode pengajaran berbasis studio yang banyak dipengaruhi oleh sejarah sistem pendidikan desain Eropa. Dalam pembelajaran berbasis studio, mahasiswa diharapkan dapat menguasai kompetensi yang terbentuk dari kompetensi kepribadian, kompetensi teknis, kompetensi komunikasi, kompetensi metodologi, dan kompetensi sosial. Di dalam ruang studio, pengetahuan mahasiswa dikembangkan dengan melakukan pelatihan yang dibimbing oleh dosen. Selain mengasah keahlian tangan secara teknis, mengolah rasa dan bentuk, di dalam studio juga dapat membentuk pemahaman mahasiswa dalam cara berpikir mengenai konsep desain, sehingga kualitas dalam merancang dapat terbentuk secara bertahap. Dengan adanya pandemi Covid 19, metode pengajaran berbasis studio terpaksa dilakukan secara daring. Artikel ini berupaya untuk memaparkan bentuk-bentuk dan proses perubahan dalam pembelajaran di studio yang menggunakan teknologi digital sebagai akibat dari kondisi pandemi. Dengan mengambil beberapa contoh kasus penerapan pembelajaran dalam studio desain, pemaparan bermaksud merefleksikan sebuah gaya pembelajaran baru yang berakar pada pembelajaran berbasis studio dalam pendidikan

desain komunikasi visual serta memaparkan ide yang menjadi bahan untuk penelitian lanjutan bagi perkembangan metode pembelajaran bidang desain dimasa mendatang.

Kata Kunci: desain komunikasi visual; pendidikan desain; pembelajaran berbasis studio; pandemi covid

1. PENDAHULUAN

Metode pembelajaran di perguruan tinggi bidang seni dan desain di Indonesia telah lama mengadopsi sistem pembelajaran yang dilakukan oleh bangsa barat. Sejarah pendidikan desain di Indonesia berkembang dan menyesuaikan sejak pertama kali pendidikan desain didirikan melalui sekolah teknik di Bandung. *Technische Hogeschool* didirikan pada masa pendudukan Belanda yang sekarang dikenal dengan Institut Teknologi Bandung. Di bawah fakultas seni rupa dan desain, kurikulum pendidikan desain mengadaptasi metoda pembelajaran berbasis studio yang diambil dari sistem pendidikan *Beaux-Arts* di Perancis dan juga *Bauhaus* di Jerman [1]. Hingga saat ini metoda tersebut lazim digunakan pada pendidikan tinggi bidang kreatif di Indonesia. *Studio-Based Learning (SBL)* adalah sebuah strategi pedagogis yang berasal dari pendidikan Seni Rupa (*Beaux Arts*) di mana sekelompok kecil peserta magang, belajar di bawah pengawasan seorang master yang terampil [2]. Metoda ini juga menekankan cara “belajar sambil melakukan” (*Learning by Doing*). Proyek yang dikerjakan seringkali adalah sebuah perancangan yang dihasilkan dari studi kasus nyata di masyarakat [3]. Menurut Donohue [4] poin utama dalam SBL adalah pengawasan seorang ahli, interaksi antar mahasiswa, belajar mandiri, pengembangan desain atas kritik dan masukan, revisi dan penyempurnaan, dan yang terakhir adalah evaluasi sehingga pada akhirnya karya atau perancangan siap untuk dipresentasikan [4].

Jika digambarkan pada kenyataan di lapangan, pembelajaran berbasis studio (*SBL*) pada dasarnya adalah sebuah pembelajaran yang dilaksanakan dalam ruangan besar yang terkadang dilengkapi dengan perangkat komputer atau meja dan kursi gambar untuk memungkinkan mahasiswa bekerja secara mandiri dalam mengerjakan sebuah proyek. Berbeda dengan ruang kelas tradisional, perkuliahan dalam studio sifatnya lebih dalam bentuk presentasi dan diskusi. Di dalam presentasi biasanya mahasiswa berusaha

menjelaskan proses pengerjaan proyek, pencapaian, dan tahapannya. Proses di dalam studio diawasi dosen yang membantu dalam membimbing mahasiswa selama proyek berlangsung. Biasanya studio menggabungkan fasilitas yang memungkinkan mahasiswa untuk bereksperimen dengan bentuk atau material. Hal ini mendorong belajar dan membebaskan mahasiswa untuk bereksperimen dan mengkonsolidasikan aspek-aspek tidak berwujud seperti bentuk dan rasa [5].

Pada dasarnya pembelajaran adalah suatu proses pengalaman yang mengubah perilaku ke arah positif. Pengalaman belajar tersebut dirancang dan dikembangkan untuk memfasilitasi peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara efektif dan efisien. Belajar juga merupakan proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Aktivitas mental itu terjadi karena interaksi individu dengan unsur pembentuknya. Dengan demikian, belajar bukan hanya mengenai pengetahuan tetapi juga sebuah aktivitas mental [6]. Berkaitan dengan pengalaman pembelajaran tersebut terdapat empat komponen yang saling terkait, diantaranya yaitu peserta didik, tujuan pembelajaran, metode, dan evaluasi [7]. Komponen ini digunakan oleh penulis dan diadaptasi menjadi komponen pembelajaran yang diobservasi dalam penelitian, yaitu perspektif mahasiswa, kompetensi yang diharapkan, metode dan proses belajar didalam studio dan juga unsur penilaian.

Berkaitan dengan perkembangan saat ini, perguruan tinggi di Indonesia turut mengembangkan pembelajaran dengan melibatkan teknologi. Dengan adanya perangkat teknologi dalam pembelajaran, konektivitas internet, serta kecanggihan perangkat komputer, pembelajaran mulai memanfaatkan materi digital, pendidikan jarak jauh, dan *e-learning* yang dikelola dalam sistem jaringan perguruan tinggi. Hal ini memunculkan tren dan maraknya pendidikan berbasis ICT (*Information and Communication Technologies*).

Menurut Balyer dan Oz [8] perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital mempengaruhi dan bahkan mengubah banyak hal di hampir setiap bidang dalam hubungannya dengan Industri 4.0 dan globalisasi. Perubahan dan transformasi yang cepat ini mempengaruhi pendidikan dari segi struktur dan juga pengalaman pembelajaran. Salah satu nilai tersebut adalah transformasi digital dalam lingkungan pembelajaran. Seiring dengan meningkatnya penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari dan juga lingkungan belajar, kini sebagian besar mahasiswa hidup dalam dunia digital [8].

Sejak pandemi Covid-19 yang dimulai pada tahun 2019, kondisi ini pun dengan perlahan mendorong pembelajaran beralih menggunakan teknologi jejaring yaitu dengan belajar daring ataupun gabungan yang dikenal dengan sebutan pembelajaran *hybrid*. Dengan memanfaatkan internet, pertemuan dalam kelas secara langsung dan tatap muka berubah menjadi daring dalam ruang virtual dengan menggunakan aplikasi *tele-conference*. Perkuliahan pada bidang desain juga tidak luput oleh transisi ini. Tahapan dalam pembelajaran di kelas studio harus dapat dilakukan secara daring. Dengan tetap mempertahankan pencapaian kompetensi pembelajaran, metoda SBL yang dipraktikkan lambat laun mengalami perubahan dan bertransformasi mengikuti perkembangan teknologi.

Transformasi digital pada dasarnya adalah suatu proses yang bertujuan untuk meningkatkan suatu entitas dengan memicu perubahan signifikan pada propertinya melalui kombinasi teknologi informasi, komputasi, komunikasi, dan konektivitas [9]. Level transformasi dalam teknologi digital dikenal dengan istilah seperti *digitization*, *digitalization*, dan *digital transformation* yang merujuk pada konsep yang berbeda-beda. *Digitization* berkaitan dengan mengubah objek analog menjadi representasi digital, *Digitalization* berkaitan dengan peningkatan proses dengan menggunakan data dan program digital, juga dikenal sebagai otomatisasi [10]. Sedangkan transformasi digital berkaitan dengan transformasi proses organisasi; membangun kompetensi dan model baru melalui teknologi digital secara mendalam dan strategis [11]. Transformasi digital biasanya

lebih mengacu pada perubahan suatu organisasi yang diwujudkan melalui teknologi digital dalam sebuah model bisnis dengan tujuan untuk meningkatkan kinerja operasional organisasi. Dampak besar pandemi COVID-19 mendorong Institusi pendidikan tinggi di seluruh dunia harus melakukan penyesuaian transformasi digital yang cepat dan penting untuk mempertahankan operasi. Tentang penyampaian pembelajaran daring, ruang kelas virtual, pelaksanaan ujian dan penilaian daring, integritas akademik, penggunaan kamera web, kapasitas dan kualitas konferensi video, sistem perangkat lunak, semuanya dijajaki untuk mempertahankan operasi [12].

Perumusan masalah pertama pada penelitian ini adalah bagaimana bentuk dan proses pembelajaran SBL pada masa pandemi ini dengan mengaitkan pada beberapa aspek seperti proses belajar, proses perancangan, interaksi dan komunikasi, instrumen belajar yang digunakan serta aspek penilaian dosen terhadap hasil karya mahasiswa. Perumusan masalah kedua adalah bagaimana transformasi digital yang terjadi pada proses ini kemudian dikaitkan dengan ciri utama metode SBL menurut Donohue [4]. Penelitian ini juga menimbang bahwa literatur tentang transformasi digital dalam pendidikan tinggi bidang desain komunikasi visual masih langka, terutama mengenai pelaksanaan pembelajaran berbasis studio yang berkaitan dengan perkuliahan daring. Studi ini bertujuan untuk memaparkan kondisi yang teridentifikasi. Mengingat pentingnya pendidikan tinggi bidang kreatif dalam masyarakat saat ini, diharapkan riset ini dapat menjadi masukan awal dan pendukung penelitian lebih lanjut dalam pendidikan tinggi desain. Penelitian ini penting untuk membantu merumuskan metoda pembelajaran yang tepat pada kurikulum bidang desain komunikasi visual sehingga pembelajaran hybrid dapat diterapkan dengan tepat.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan riset kualitatif yang fokus pada pengamatan mendalam pada kegiatan pembelajaran mata kuliah DKV berjenis studio. Pengamatan dilakukan pada sebuah program studi Desain Komunikasi Visual di perguruan tinggi swasta kota Bandung Universitas Kristen Maranatha. Mata kuliah

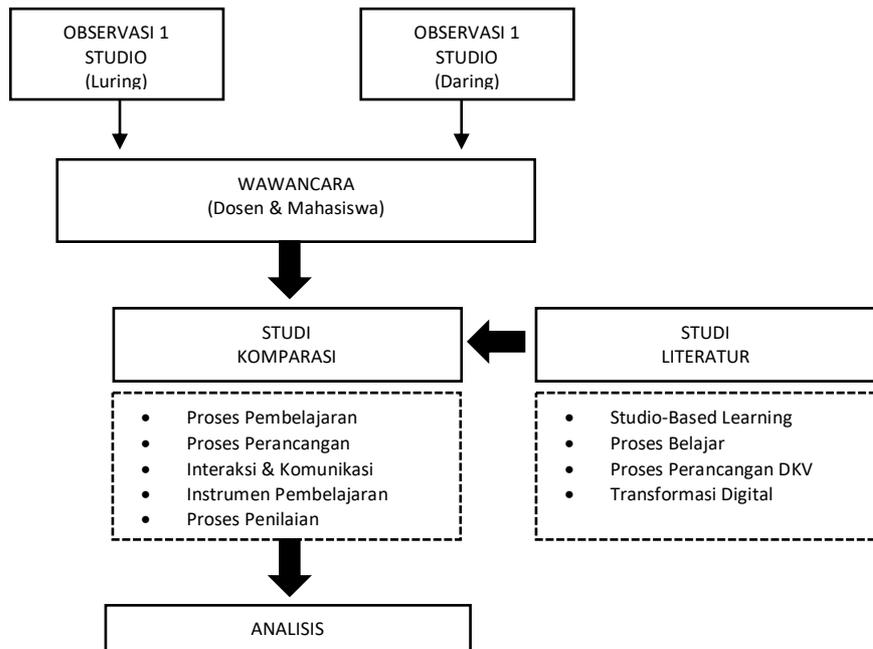
yang menjadi studi kasus adalah mata kuliah berbasis pembelajaran studio yang disebut dengan DKV 1 (pada semester 3) dan DKV 2 (pada semester 4) dan juga mata kuliah studio tahap selanjutnya. Seluruhnya berjumlah 4 kelas, dengan rata-rata jumlah 20 mahasiswa pada setiap kelas. Teknik pengambilan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Observasi terhadap proses pembelajaran masing-masing kelas, bertujuan untuk memperoleh informasi dan data mengenai proses pembelajaran dengan 5 aspek yang diamati. Aspek tersebut adalah suasana belajar, proses perancangan karya atau tugas, interaksi dan komunikasi, instrumen atau alat belajar yang digunakan dan proses penilaian dosen terhadap karya mahasiswa. Selain ikut menghadiri masing-masing kelas secara luring dan daring, merekam proses perkuliahan, Instrumen observasi angket juga dilakukan melalui aplikasi web dan juga wawancara terhadap dosen dan perwakilan mahasiswa untuk menggali lebih dalam situasi dan mengonfirmasi perilaku yang terjadi.

Jangka waktu pengamatan dalam penelitian ini dilakukan selama satu tahun sebelum pandemi dan selama pembelajaran dilakukan jarak jauh melalui daring. Dengan mengamati pada proses

perkuliahan mata kuliah serupa, sehingga tahapan atau proses pembelajaran yang sama memungkinkan untuk dikomparasikan. Mata kuliah yang menjadi objek pengamatan adalah mata kuliah yang berbasis pembelajaran studio (*Studio-Based Learning*). Selain observasi pada kategori pembelajaran yang sama, dilakukan juga wawancara mendalam kepada para mahasiswa dan dosen, kemudian studi literatur yang berkaitan dengan proses desain dan teknologi pembelajaran. Berdasarkan penjelasan diatas, penulis melakukan sebuah observasi kualitatif yaitu ketika peneliti langsung di lapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas [13]. Observasi dilakukan dalam dua tahap yaitu saat luring (tatap muka di ruang studio) dan juga saat daring (pembelajaran jarak jauh menggunakan media *teleconference*).

Artikel ini adalah penulisan atas analisis penelitian yang dibatasi hanya pada proses pembelajaran pada kelas studio desain komunikasi visual saat daring dan juga saat luring. Hasil analisa berupaya untuk mendeskripsikan perbedaan dan perubahan yang terjadi dalam proses pembelajaran, interaksi, komunikasi dan alat bantu teknologi apa yg digunakan sehingga dapat dijabarkan mengenai transformasi digital yang terjadi.



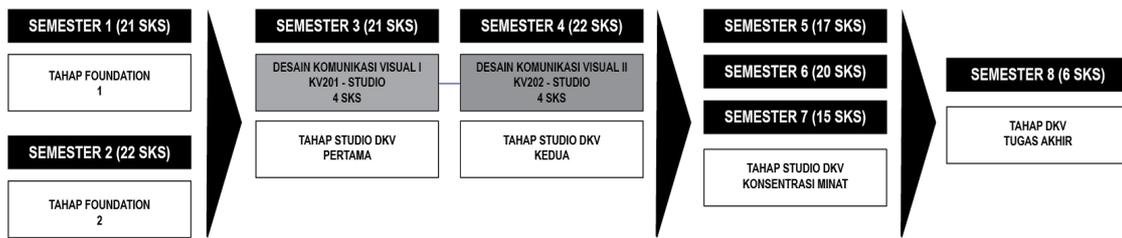
Gambar 1. Diagram Alur Metode Penelitian.
[Sumber: Penulis]

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dipaparkan dibawah ini adalah data yang menyangkut dengan peta kurikulum mata kuliah, pelaksanaan perkuliahan studio, dan juga deskripsi mata kuliah serta kompetensi akhir yang diharapkan dari studi kasus mata kuliah yang dipilih dan juga berdasarkan sampel homogen untuk diamati. Selain itu data survey diambil dari 56 mahasiswa dan 4 dosen terkait. Kemudian wawancara mendalam dengan 5 mahasiswa dan 4 dosen terkait dengan proses dalam perkuliahan. Dari hasil pengambilan data tersebut, hasil dianalisa dan dikomparasikan sehingga penjabaran hasil analisa dapat ditemukan gambaran perubahan yang terjadi.

Deskripsi Data

Berikut ini adalah pemetaan mata kuliah persemester yang dilalui oleh mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) di Universitas yang menjadi studi kasus. Dari pemetaan dibawah ini dapat terlihat bahwa mata kuliah studio DKV dimulai pada semester ketiga dan berlanjut pada semester berikutnya. Untuk semester kelima hingga ketujuh digunakan sebagai pembandingan. Untuk semester 1 dan 2 adalah tahap dasar (*foundation*) dan juga tahap akhir (semester 8) yang tidak termasuk dalam analisa pada penulisan ini. Pemetaan ini untuk memperjelas posisi dari tahapan pembelajaran mahasiswa.



Gambar 2. Pemetaan Mata Kuliah Studio DKV pada Studi Kasus.
[Sumber: Penulis]

Dibawah ini merupakan data deskripsi mata kuliah studio DKV beserta luaran kompetensinya. Deskripsi mata kuliah ini dimaksudkan untuk menggambarkan proses pembelajaran dan juga hasil akhirnya.

Tabel 1. Deskripsi Mata Kuliah Studio DKV pada Studi Kasus.
[Sumber: Adaptasi penulis dari data kurikulum pada program DKV studi kasus]

	DKV 1 (Semester 3) dan DKV 2 (Semester 4)	Studio DKV Konsentrasi Minat (Semester 5-7)
Deskripsi	Mata Kuliah yang mempelajari dan mengenalkan dasar-dasar komunikasi visual berupa sintagma, semiotika dan retorika visual dengan praktik olah gambar secara manual.	Mata Kuliah yang mempelajari perancangan komunikasi visual secara konseptual maupun teknik grafis dengan eksekusi visual menggunakan keahlian manual maupun komputerisasi yang diterapkan pada media-media komunikasi visual yang sesuai dengan jalur peminatan pada program studi (Desain Grafis, periklanan, Fashion Grafis, dan Game Grafis)
Kompetensi (Keterampilan Khusus)	Menguasai dasar-dasar keilmuan seni dan desain, yang dipelajari dalam pendekatan historis sebagai bagian penting dalam proses berkarya sehingga lulusan akan menjadi desainer komunikasi visual yang mampu menghasilkan karya-karya yang benar secara prinsip dan	Menguasai keilmuan desain komunikasi visual serta keahlian berkarya, sehingga mampu bertindak profesional dalam menerapkan, mengembangkan dan mengkombinasikan teknologi dan nilai estetika dalam desain untuk menjadi tenaga ahli desain komunikasi visual di

	memiliki nilai estetika tinggi (<i>knowledge & understanding</i>).	bidangnya (<i>intellectual skill</i>).
	Mampu menyelesaikan problematika desain dengan berpikir dan berkarya secara kreatif sehingga menjadi desainer yang kompetitif di dunia global namun didasari pengetahuan nilai-nilai budaya nusantara (<i>knowledge & understanding</i>).	Menguasai dasar-dasar ilmu perilaku berkarya yang diperlukan seseorang dalam proses berkarya. Lulusan dapat menjadi sebagai desainer komunikasi visual yang profesional yang mampu menyajikan ide dan gagasannya dalam bentuk visual yang representatif (<i>managerial skill and attitude</i>).

Pada Table 1 memberikan informasi mengenai isi dari perkuliahan secara garis besar. Pada tahap studio DKV 1 dan 2 titik berat kompetensi ada pada pengetahuan dan pemahaman sedangkan pada studio lanjutan lebih pada keahlian secara intelektual dan keterampilan manajerial dalam sebuah perancangan. Tugas praktik pada studio DKV 1 dan 2 dilaksanakan secara mandiri untuk mengasah keterampilan manual sedangkan pada studio lanjutannya banyak dilaksanakan secara berkelompok untuk menyelesaikan perancangan berdasarkan permasalahan atau kasus komunikasi visual. Banyaknya tugas dalam setiap mata kuliah studio ini terdiri dari 2 hingga 3 tugas besar yang diwajibkan melalui proses asistensi atau pembimbingan dosen

yang biasanya dilakukan secara tatap muka luring.

Pembahasan

Hasil analisa dari pengamatan dalam mata kuliah studio ini terbagi menjadi 2 bagian, yaitu yang dilakukan secara luring dan daring. Penjabaran hasil pengamatan dikelompokkan dalam 3 bagian dalam proses pembelajaran, yaitu kegiatan pembelajaran atau proses dalam perancangan, interaksi dan bentuk komunikasi, Proses Penilaian dan alat pembelajaran yang digunakan. Ketiga hal ini dikelompokkan agar dapat mengetahui dalam tahap mana level transformasi digital terjadi.

Tabel 2. Kelompok aktifitas pembelajaran Studio DKV 1 dan DKV 2 (Kompetensi Mandiri dan Keahlian Manual).
[Sumber: hasil observasi penulis]

	Studio DKV 1 & 2 (Luring)	Studio DKV 1 & 2 (Daring)
Proses Pembelajaran	Perkuliahan di ruang studio selama 5 SKS. Pemaparan kuliah diberikan di 1 jam pertama, selanjutnya asistensi proses <i>one-on-one</i> antara dosen dan mahasiswa.	Perkuliahan melalui aplikasi telekonferensi yang dilakukan pada 2,5 jam pertama (sinkronus). Sisanya dilakukan secara asinkronus.
Proses Perancangan	<i>Creative brief</i> : Dilakukan di ruang studio, satu arah dari dosen. Riset: Mandiri dengan bantuan komputer dan internet. <i>Brainstorming, Sketching, Design, Refine, Revision</i> : Mandiri dengan pengarahan dosen langsung. <i>Presenting</i> : Mandiri di ruang studio dihadapan seluruh peserta studio dan dosen.	<i>Creative brief</i> : Dilakukan satu arah dari dosen melalui aplikasi telekonferensi. Riset: Mandiri dengan bantuan komputer dan internet. <i>Brainstorming, Sketching, Design, Refine, Revision</i> : Mandiri dengan tanpa pengarahan dosen langsung. Pengarahan dilakukan pada media pesan dalam aplikasi. <i>Presenting</i> : diunggah pada email atau LMS (<i>learning management system</i>) kelas. Terkadang tanpa peserta lain tidak dapat melihat.
Interaksi dan Komunikasi	Dosen dan mahasiswa bertatap muka langsung dan dapat melakukan asistensi perorangan di	Dosen dan mahasiswa berinteraksi melalui telekonferensi dan juga melalui kotak pesan berupa teks

	dalam ruang studio. Memungkinkan terjadi diskusi secara langsung	dalam media sosial yang terkesan pasif.
Instrumen Pembelajaran	Dengan menggunakan komputer dan internet untuk riset. Menggunakan alat layar presentasi & komputer di ruang studio bagi dosen. Selain itu menggunakan alat gambar konvensional seperti kertas dan alat tulis / gambar.	Hampir seluruhnya menggunakan perangkat komputer, telpon selular, berjejaring, internet. Bahkan gambar yang telah dibuat secara manual kemudian dipindai dan diunggah dalam media yang terkoneksi internet.
Proses Penilaian	Dosen menilai progres perancangan secara langsung dengan pengamatan pada setiap proses. Untuk penilaian akhir dilakukan saat presentasi hasil akhir di ruang studio, memungkinkan mahasiswa menerima masukan atau kritik langsung dari peserta studio lain.	Penilaian progres dilakukan pada saat dosen menerima unggahan atau pesan dalam media sosial. Penilaian akhir dilakukan pada saat menerima file foto atau gambar hasil mahasiswa. Kedua penilaian ini seringkali tanpa adanya akses bagi peserta lain untuk melihat, sehingga masukan atau kritik dari peserta lain tidak didapatkan.

Dari tabel 2 yaitu aktifitas yang dilakukan secara perorangan dan menggunakan keahlian manual dapat terlihat bahwa perubahan penggunaan teknologi pada saat daring hanya dilakukan sebatas perubahan dari objek analog (hasil sketsa dan hasil gambar akhir) kepada bentuk digital berupa pemindaian gambar tersebut. Proses digitalisasi juga terjadi pada

interaksi dan komunikasi menggunakan aplikasi telekonferensi, walaupun hal ini lebih banyak terjadi satu arah dari pembimbingan dosen. Transformasi digital tidak seluruhnya terjadi pada proses pembelajaran secara daring di studio DKV 1 dan 2.

Tabel 3. Kelompok aktifitas pembelajaran Studio Konsentrasi / Lanjutan (Kompetensi Berkelompok dan Keahlian Komputerisasi).
[Sumber: hasil observasi penulis]

	Studio Konsentrasi (Luring)	Studio Konsentrasi (Daring)
Proses Pembelajaran	Perkuliahan di ruang studio selama 5 SKS. Pemaparan kuliah diberikan di 1 jam pertama, selanjutnya asistensi proses <i>one-on-one</i> antara dosen dan kelompok mahasiswa.	Perkuliahan melalui aplikasi telekonferensi yang dilakukan pada 2,5 jam pertama (sinkronus). Sisanya dilakukan secara asinkronus.
Proses Perancangan	<i>Creative brief</i> : Dilakukan di ruang studio, satu arah dari dosen. Riset: Berkelompok dengan bantuan komputer dan internet. <i>Brainstorming, Sketching, Design, Refine, Revision</i> : Berkelompok dengan pengarahan dosen langsung. <i>Presenting</i> : Berkelompok di ruang studio dihadapan seluruh kelompok lain dan dosen.	<i>Creative brief</i> : Dilakukan satu arah dari dosen melalui aplikasi telekonferensi. Riset: berkelompok dengan bantuan komputer dan internet, dan melakukan telekonferensi untuk bekerja kelompok. <i>Brainstorming, Sketching, Design, Refine, Revision</i> : Berkelompok sering tanpa pengarahan dosen langsung. Pengarahan hanya dilakukan pada media pesan berupa teks dalam aplikasi. <i>Presenting</i> : diunggah pada email atau LMS (<i>learning management system</i>) kelas. Terkadang tanpa kelompok lain tidak dapat melihat.

Interaksi dan Komunikasi	Dosen dan kelompok mahasiswa bertatap muka langsung dan dapat melakukan asistensi berkelompok di dalam ruang studio. Memungkinkan terjadi diskusi yang dinamis.	Dosen dan kelompok mahasiswa berinteraksi melalui telekonferensi dan juga melalui kotak pesan dalam media sosial yang lebih terkesan pasif.
Instrumen Pembelajaran	Dengan menggunakan komputer dan internet untuk riset dan eksekusi visual. Menggunakan alat layar presentasi & komputer di ruang studio bagi dosen dan mahasiswa. Sudah melakukan penyimpanan secara digital pada komputer. Jarang menggunakan alat gambar konvensional seperti kertas dan alat tulis / gambar.	Hampir seluruhnya menggunakan perangkat komputer, telpon selular, berjejaring, internet. Seluruh file data riset dan desain diunggah pada penyimpanan awan yang dapat diakses seluruh anggota kelompok. Setiap kelompok sering menggunakan aplikasi berbasis web untuk berkolaborasi secara real-time.
Proses Penilaian	Dosen menilai progres perancangan secara langsung dengan pengamatan pada setiap proses. Untuk penilaian akhir dilakukan saat presentasi hasil akhir di ruang studio, memungkinkan mahasiswa menerima masukan atau kritik langsung dari kelompok lain.	Penilaian progres dilakukan pada saat dosen menerima unggahan atau pesan dalam media sosial. Penilaian akhir dilakukan pada saat menerima file foto atau gambar hasil kelompok mahasiswa. Kedua penilaian ini seringkali tanpa adanya akses bagi peserta lain untuk melihat, sehingga masukan atau kritik dari peserta lain tidak didapatkan. Jika diunggah pada media sosial, jarang sekali peserta memberikan tanggapan dalam kolom komen.

Dari aktifitas pembelajaran berkelompok yang ditunjukkan pada tabel 3 memberikan gambaran bahwa perubahan objek analog ke bentuk digital sudah sepenuhnya terjadi pada awal proses perancangan. Transformasi digital juga terjadi pada saat proses perancangan yang berkaitan dengan manajemen operasi pada proses tersebut, terlihat bahwa mahasiswa menerapkan penyimpanan digital yang dapat diakses dan otomatisasi pada cara bekerja kelompok menggunakan bantuan aplikasi berbasis web yang dapat dilakukan secara bersamaan dengan anggota dalam kelompoknya.

Pada proses pengamatan, peneliti dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran pada aktifitas studio mandiri dan juga berkelompok jika dikaitkan dengan tujuan kompetensi akhir mahasiswa. Hal ini kemudian dikonfirmasi pada proses wawancara secara mendalam pada mahasiswa dan juga dosen. Hasil dari konfirmasi tersebut meliputi kelebihan dan kekurangan jika kedua aktifitas mandiri dan berkelompok dilakukan secara daring. Pada aktifitas mandiri,

kekurangan yang sering terucap adalah pada saat proses perancangan, mahasiswa melakukan proses tanpa pendampingan dari dosen, sehingga kurangnya pengarahan dosen berakibat pada kebingungan mahasiswa dan juga memakan waktu yang lebih lama dalam merancang. Menurut wawancara hal ini kurangnya motivasi untuk menyelesaikan tugas. Terlebih lagi proses penilaian akhir tidak dapat dilihat antar mahasiswa peserta, sehingga menyebabkan kurangnya masukan sebagai proses belajar mahasiswa (Tabel 2, kolom 3) Menurut pengamatan, kendala ini dapat diatasi dengan pemberian waktu yang lebih banyak untuk pendampingan secara daring dengan masing-masing mahasiswa. Kelebihan dalam aktifitas ini, bahwa terdapat mahasiswa yang dapat beradaptasi pada proses perancangan dengan perilaku yang mandiri, sehingga perilaku tersebut dapat menjadi perkembangan yang signifikan bagi mahasiswa dalam penyelesaian tugas.

Pada aktifitas yang berkelompok, kekurangan pada proses secara daring adalah kurangnya informasi bagi dosen untuk melihat ataupun

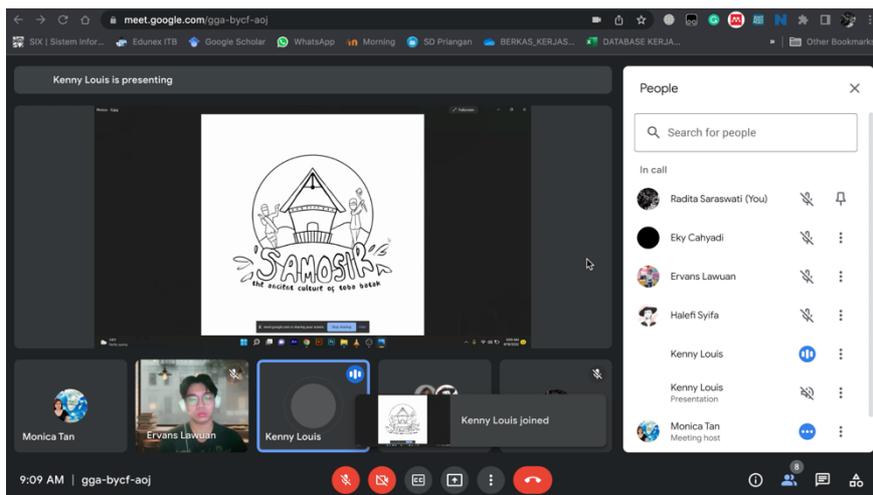
menilai keaktifan masing-masing anggota kelompok mahasiswa, hal ini terjadi karena proses kerja kelompok dilakukan dengan kurangnya kehadiran dan pengamatan dosen secara langsung. Tawaran solusi untuk kondisi ini, dosen dapat meminta para anggota kelompok untuk mempresentasikan proses perancangan pada setiap tahap. Kelebihannya yaitu pada berkembangnya kemampuan mahasiswa menggunakan berbagai aplikasi teknologi yang membantu proses kerja kelompok, sehingga masing-masing kelompok memiliki pola kerja yang terbentuk karena kondisi yang dihadapi (Tabel 3, kolom 3).

Peneliti juga melakukan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah dengan tujuan untuk mengkonfirmasi hasil pengamatan yang didapat pada rekaman perkuliahan daring. Dari hasil wawancara tersebut terdapat beberapa hal yang menjadi perhatian dosen, yaitu rentang waktu perkuliahan menjadi lebih lama, dikarenakan adanya tambahan waktu pembimbingan. Kemudian terdapat perilaku yang muncul ketika mahasiswa kurang termotivasi, misalnya dengan bersifat pasif, mematikan tampilan video tele-konferensi, atau menggunakan alasan kurang baiknya jaringan sinyal saat perkuliahan. Menurut peneliti kecenderungan perilaku ini dapat dijadikan penelitian lanjutan terkait proses pembelajaran daring pada mahasiswa perguruan tinggi.

Dari pemaparan kedua kondisi ini dan dikaitkan dengan rumusan masalah pertama, yaitu mengenai bentuk dan proses pembelajaran yang dilakukan pada kelas studi desain secara daring, dapat disimpulkan bahwa transformasi

digital lebih dapat diterapkan pada aktifitas berkelompok. Hal ini ditandai dengan penggunaan teknologi digital bukan hanya pada digitalisasi objek saja, tapi pada cara bekerja melaksanakan proses perancangan. Aplikasi-aplikasi berbasis jejaring banyak digunakan sebagai solusi untuk berinteraksi, berkomunikasi dalam penyelesaian proyek, hal ini dilakukan untuk kemudahan akses setiap anggota kelompok dan juga memudahkan pemantauan dosen.

Dari kedua kondisi ini dan dengan mengaitkan pada rumusan masalah kedua yaitu bagaimana proses yang terjadi jika dikaitkan dengan poin utama metode SBL bahwa terdapat hal penting yang terlihat berkurang, yaitu forum-forum diskusi yang jarang terjadi. Kurangnya penilaian antar mahasiswa baik berupa tanggapan atau kritik yang dapat disampaikan secara langsung. Para saat daring setiap individu atau kelompok terbatas pada perintah atau arahan-arahan berupa teks dalam media komunikasi. Setiap individu dan kelompok kurang dapat belajar atau memahami dari contoh-contoh karya yang dilakukan oleh kelompok lain. Hal tersebut dikarenakan terkadang hasil hanya dapat diakses oleh dosen untuk keperluan penilaian. Presentasi pada media sosial juga tidak membantu setiap individu atau kelompok mendapatkan komentar atau kritik yang menjadi pembelajaran. Saat daring penilaian dosen hanya mengandalkan pengamatan dari hasil progres yang dilaporkan berupa unggahan file atau gambar pemindaian, tanpa melihat langsung proses pengerjaan, sehingga orisinalitas karya menjadi tugas besar bagi para dosen untuk mengawasi lebih lanjut.



Gambar 3. Tangkap layar pengamatan interaksi saat proses di kelas studio daring.
[Sumber: Penulis]

4. KESIMPULAN

Hasil observasi ini memerlukan penelitian lebih lanjut, terutama pada aspek pengalaman pembelajaran pada setiap tahap perancangan dari perspektif psikologis mahasiswa, misalnya motivasi setiap mahasiswa. Perlu adanya waktu yang lebih panjang untuk melakukan studi komparasi terhadap proses pembelajaran dalam ruang studio sehingga hasil dari kompetensi dapat dinilai antara proses yang dilakukan secara daring dan luring. Harapannya dari pengamatan ini dapat menjadi masukan bagi model-model pembelajaran hibrid (bauran) dalam bidang desain komunikasi visual. Sehingga pada akhirnya transformasi digital terjadi bukan hanya pada penggunaan alat bantu pembelajaran tapi juga pada proses dan tahapan sehingga mengubah cara berpikir dan cara berproses dalam perancangan visual. Menimbang bahwa generasi kedepan dari pembelajar adalah generasi yang memiliki literasi digital lebih baik, maka metoda dalam pembelajaran desain komunikasi visual sebaiknya dapat dirancang menyesuaikan dengan pola tersebut. Sehingga kompetensi lulusan mahasiswa dapat sesuai dengan kondisi kemajuan industri masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada mahasiswa peserta mata kuliah studio mayor program studi desain komunikasi visual, fakultas seni rupa dan desain Universitas Kristen Maranatha yang telah menjadi sumber observasi penelitian dan juga para dosen pengampu yaitu Bapak Heddi

Heryadi, Ibu Monica Hartanti dan I Nyoman Natanael.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. H. Istanto, "Studio Learning Method in School of Design in Indonesia, A Case Study on Application of Studio Learning Method for The Visual Communication Design Departmen of Petra Christian University," *Nirmana*, vol. 4, no. 2, Aug. 2002.
- [2] R. Sosa, A. M. Connor, and B. Corson, *Handbook of Research on Creative Problem, Solving Skill Development in Higher Education*. IGI Global, 2016. doi: 10.4018/978-1-5225-0643-0.
- [3] M. Wolske, C. Rhinesmith, and B. Kumar, "Community Informatics Studio: Designing experiential learning to support teaching, research, and practice.," *J. Educ. Libr. Inf. Sci.*, vol. 55, no. 2, pp. 166–177, 2014.
- [4] P. Donohue and B. Bray, " Rethinking Learning : Studio-Based Learning," <https://barbarabray.net/2012/06/09/studio-based-learning-interview-pat-donohue/>, Jun. 09, 2012.
- [5] L. N. Green and E. Bonollo, "Studio-based teaching: history and advantages in the teaching of design," *World Trans. Eng. Technol. Educ. UICEE*, vol. 2, no. 2, pp. 269–272, 2003.
- [6] S. Maudiarti, "Penerapan E-Learning di Perguruan Tinggi," *Perspekt. Pendidik.*, vol. 32, no. 1, pp. 51–66, 2018.
- [7] W. Dick, L. Carey, and J. O. Carey, "The

- Systematic Design of Instruction - The Eight Edition," *Educ. Technol. Res. Dev.*, 2015.
- [8] A. Balyer and O. Oz, "Academics' Views on Digital Transformation in Education," *Int. Online J. Educ. Teach.*, vol. 5, no. 4, pp. 809–830, 2018.
- [9] G. Vial, "Understanding digital transformation: A review and a research agenda," *J. Strateg. Inf. Syst.*, vol. 28, no. 2, pp. 118–144, 2019.
- [10] C. Mahlow and A. Hediger, "Digital Transformation in Higher Education—Buzzword or Opportunity?," *eLearn*, Nov. 19, 2019.
- [11] A. Marks, M. Al-Ali, and K. Rietsema, "Learning Management Systems: A Shift Toward Learning and Academic Analytics," *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, vol. 11, no. 04, pp. 77–82, May 2016.
- [12] A. Marks, M. Al-Ali, R. Atassi, A. Z. Abualkishik, and Y. Rezgu, "Digital Transformation in Higher Education: A Framework for Maturity Assessment," *Int. J. Adv. Comput. Sci. Appl.*, vol. 11, no. 12, pp. 504–513, Jan. 2020.
- [13] J. W. Creswel, *Research Design : Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*, 4th ed. Yogyakarta: Pustakan Pelajar, 2019.