

Yayasan Wakaf Paramadina



ART HOME, PANDEMIK, DESAIN DAN RUANG VIRTUAL

Prodi Desain Komunikasi Visual & Desain Produk
Universitas Paramadina

Agoes Joesoef, Ayoeningsih Dyah W, Dina Fatimah, Gilang Cempaka, Moh. Dzikri Alhamdi, Rio Satriyo H,
Tasri Jatnika, Wahyuningdiah Trisari Harsanti P. - Heryudi Ganessa, Wanda Listiani - Anrilla Ema M, Yusuf Kurniadi

ART HOME, PANDEMIK, DESAIN DAN RUANG VIRTUAL

*Agoes Joesoef, Ayoeningsih Dyah W, Dina Fatimah, Gilang Cempaka, Moh. Dzikri Alhamdi,
Rio Satriyo H, Tasri Jatnika, Wahyuningdiah Trisari Harsanti P. - Heryudi Ganesha,
Wanda Listiani - Anrilla Ema M, Yusuf Kurniadi*

Yayasan Wakaf Paramadina

ART HOME, PANDEMIK, DESAIN DAN RUANG VIRTUAL

Penyuting:

Ayoeningsih Dyah W., M.Sn.

Editor:

Gilang Cempaka, M.Sn. & Rio Satriyo
Hadiwijoyo

Desain Sampul dan Tata Letak:

Muti Inaya & Marcella Junior

Penerbit:

Yayasan Wakaf Paramadina

Redaksi:

Jl. Jend. Gatot Subroto kav. 97
Mampang – Jakarta Selatan
Tlp +6221 79181188
Fax +6221 7993375
Email: jurnal@paramadina.ac.id
yayasan@paramadina.ac.id

ISBN : 978-978-772-072-8

Kata Pengantar Rektor

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT, atas izin dan ridho-Nya, Buku ART HOME, PANDEMIK, DESAIN DAN RUANG VIRTUAL yang digagas oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) dan Desain Produk (DP) Universitas Paramadina telah selesai dan siap untuk diapresiasi masyarakat.

Gagasan buku ini lahir dari situasi pandemik Covid-19, dimana banyak dampak dan perubahan yang signifikan pada banyak elemen kehidupan masyarakat, ekonomi dan budaya. Kondisi tersebut direpson dengan cara berbeda bagi kalangan pekerja kreatif, para insan dan praktisi yang bergulat di medan seni dan desain.

Di buku ini kita dapat melihat sudut pandang, pengalaman, cara bertindak dan kreativitas yang lahir untuk merespon fenomena dan dampak pandemik. Juga dihadirkan karya-karya mahasiswa selama masa studi, yang turut terdampak pula akibat Covid-19. Patut kita bangga terhadap spirit dan kreativitas dari para praktisi, dosen pendidik juga mahasiswa peserta pameran akademik, yang tidak serta merta memudar walaupun kondisi terbatas, sulit bertatap muka, ha-



Prof. Firmanzah, Ph.D
Rektor Universitas Paramadina

rus bertemu dalam ruang virtual yang serba terbatas, namun keteguhan hati dan semangat tersebut patut diapresiasi.

Akhir kata, selamat kepada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Desain Produk, Fakultas Ilmu Rekayasa (FIR) Universitas Paramadina, para kontributor tulisan dari Program Studi Teknik Infomatika Universitas Paramadina, Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung, Universitas Komputer (Unikom) Bandung dan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Selamat Pameran juga untuk seluruh mahasiswa Hima Rупakapala dan Inprodes. Semoga buku ini dapat diterima, dapat menjadi inspirasi, referensi sekaligus diapresiasi oleh para pembaca dan penikmat seni dan desain juga masyarakat luas pada umumnya.

Terima kasih.
Wassalamu'alaikum, Wr.Wb

Kata Pengantar Dekan



Gilang Cempaka, M.Sn
Dekan Fakultas Ilmu Rekayasa (FIR)

Assalamualaikum, wr, wb,
Salam sejahtera bagi kita semua,

Puji syukur kehadiran Allah SWT buku berjudul ART HOME, PAN-DEMIA, DESAIN DAN RUANG VIRTUAL yang berisi karya-karya terbaik mahasiswa tahun pertama di Prodi DKV dan DP angkatan 2019, dan juga berisi buah pikir dari para dosen di Prodi FIR, dan dari luar universitas. Pameran virtual ini sebagai menandakan launching keberadaan menu de-sains di <http://de-sains.paramadina.ac.id> sebagai ruang pameran virtual bagi prodi di FIR, yang berada dibawah domain web universitas. Terimakasih kepada tim dosen dan staf, panitia mahasiswa DKV dan DP, HIMA, Rektor, dan Wakil Rektor, sehingga gagasan ruang pameran virtual FIR, dan buku bunga rampai ini dapat terwujud.

Pandemic mengubah seluruh tatanan, termasuk penyelenggaraan event pameran. Masa pandemic menuntut kita untuk mencari akal dalam mewujudkan gagasan, dengan cara alternative dan fleksibel. Pameran akademik di FIR adalah sebuah tradisi setiap tahun seka-

ligus kewajiban bagi mahasiswa prodi DKV dan DP di tahun pertama perkuliahan. Mengapa karya-karya yang dipamerkan adalah di tahun pertama? Karena di tahun pertamalah mahasiswa desain memperoleh pengalaman berharga sebagai calon desainer dengan diasahnya skill dasar mendesain, dan bersentuhan dengan hal-hal yang berkenaan dengan terminology desain. Mahasiswa akan diuji daya tahannya, kreatifitasnya juga inovasinya lewat karya, dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi.

Penyelenggaraan pameran tidak memungkinkan digelar Auditorium Nurcholis Madjid seperti sebelumnya, maka fakultas bersiasat dengan menyelenggarakan pameran secara virtual melalui web Universitas Paramadina. Selain itu ditambah dengan sumbangsih pikiran para dosen baik internal maupun eksternal berupa tulisan di buku ini sehingga makin menguatkan nilai pameran virtual dan menguatkan citra Prodi di bawah FIR. Semoga kondisi ini menjadi sebuah hikmah, bahwa sebagai manusia kita tidak boleh menyerah dalam kondisi terbatas, justru kita harus mencari jalan keluar untuk mengatasi keterbatasan itu dengan cara yang lentur dan kreatif.

Kata Pengantar KaProdi DPI



Ira Samri S.Sn, M.Ds
KaProdi Desain Produk Industri

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga buku ini selesai pada waktunya. Buku ini membahas tentang berbagai usaha dan tantangan insan dan akademisi di bidang kreatif menghadapi pandemi yang telah berlangsung hampir sepanjang tahun 2020.

Gaya hidup dan kebutuhan masyarakat Indonesia khususnya, mengalami transformasi yang sangat cepat akibat pandemi ini sehingga menjadi topik yang menarik untuk dibahas. Perubahan drastis yang terpaksa dilakoni juga mempengaruhi setiap sektor termasuk juga sektor desain dengan segala keuntungan maupun kerugian yang

diakibatkannya. Dengan demikian, berbagai ide dan pemikiran yang muncul dari fenomena-fenomena ini dituangkan oleh para penulis yang kemudian dibukukan.

Akhir kata, saya mengucapkan terimakasih kepada seluruh penulis dan juga pihak-pihak yang telah bekerja keras dan meluangkan waktunya dalam proses pembuatan buku ini.

Kata Pengantar KaProdi DKV

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, dengan izin dan rahmat Nya, Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) bekerjasama dengan Desain Produk (DP) Universitas Paramadina telah menyelesaikan buku ART HOME, PANDEMIK, DESAIN DAN RUANG VIRTUAL, sebagai rangkaian dari agenda tahunan Pameran Akademik, yang saat ini diselenggarakan dalam bentuk virtual. Buku ini berisi tulisan dan pandangan dari pengajar, praktisi seni dan desain dari berbagai institusi Pendidikan, mengenai fenomena, dampak serta solusi yang digagas pada kondisi Pandemi Covid-19 serta menampilkan karya mahasiswa yang terseleksi dari hasil studi tahun pertama.

Covid 19 memang memberi dampak pada semua aspek dan lini kehidupan, namun geliat aktifitas dalam bidang seni dan desain tetap berjalan dengan beragam penyesuaian. Pada buku ini terdapat banyak sudut pandang yang dapat menjadi catatan menarik, yang juga layak dicatatkan dalam sejarah, bagaimana para praktisi pendidikan sekaligus insan kreatif harus berjuang melewati pandemi dengan banyak cara dan idea.



Ayoeningsih Dyah

KaProdi Desain Komunikasi Visual

Kami sadar buku ini belum sempurna, kritik dan saran yang membangun kami harapkan dari para pembaca. Besar harapan, semoga buku ini dapat diterima, dan karya yang ditampilkan dapat menjadi inspirasi, referensi sekaligus diapresiasi oleh para pembaca dan penikmat seni dan desain juga masyarakat luas pada umumnya.

Tidak lupa, kami mewakili Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Paramadina menyampaikan ucapan terimakasih kepada Jajaran Rektorat Universitas Paramadina, Fakultas Ilmu rekayasa (FIR), Direktorat, Dosen DKV, DPI dan TI, Staf Akademik dan Hima Rupakapala dan seluruh pihak yang terkait dalam penyusunan buku ini, serta para kontributor penulis dari Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung, Universitas Komputer (Unikom) Bandung dan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya dalam kelancaran proses penyusunan buku ini.

Terima kasih.

Wassalamu'alaikum, Wr.Wb



DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i		
Daftar Isi	v		
Tantangan Kreatifitas dan Ide Dalam Pandemi	3		
Tata Kelola Pemanfaatan Ruang Virtual dalam Aktivitas Seni dan Desain	12		
Adaptasi Fasilitas Publik setelah Masa Pandemi	25		
Pameran Virtual Sebagai Strategi Berpameran di Masa Pandemi	34		
Respon Anak ASD Usia Dini Terhadap Alat Bantu Belajar Komunikasi Ekspresif Kartu Grafis Dirumah Saat Pandemi Covid-19.	48		
		Pembelajaran Menggambar dan Ilustrasi Sebagai Landasan Desainer Dalam Persiapan Menuju Dunia Profesional di Era Pandemi	60
		Pembelajaran Virtual Observational Drawing Saat Pandemi Sebagai Metode Bahasa Rupa Dasar Bagi Mahasiswa Desain	68
		Teknologi di Balik Pameran Virtual	76
		Creativity, Mental Health and Pandemic Covid-19	87
		Tantangan Pembelajaran Kelas Studio Desain Produk Pada Masa Pandemi Covid-19	94
		Biodata Penulis	110

Karya Mahasiswa



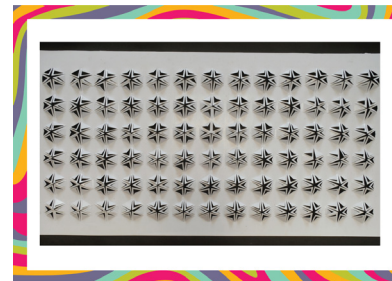
Adriana
Nirmana



Adriana
Nirmana

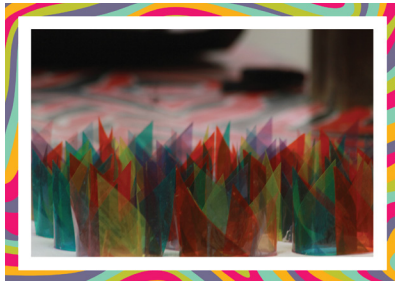


Adriana
Nirmana



Adriana
Nirmana

Karya Mahasiswa



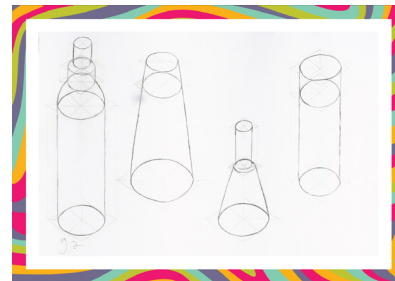
Qiba
Nirmana



Novandy
Nirmana



Qiba
Nirmana



Yusuf
Nirmana

TANTANGAN KREATIVITAS DAN IDE DALAM PANDEMIK

Agoes Joesoef

DKV Universitas Paramadina

Abstrak

Covid-19 telah memukul banyak sektor, termasuk pelaku usaha mikro, kecil, menengah, dan petani. Untuk kembali bangkit, mereka dituntut memiliki kreativitas, inovatif dan pemikiran positif. Pentingnya membuat inovasi untuk menghasilkan kreativitas disituasi yang terbatas akan lebih menspesifikan kreativitas tersebut. Kreativitas akan muncul seiring dengan keinginan yang akan dilakukan. Kebiasaan juga sangat mempengaruhi untuk terciptanya suatu keinginan. Memadukan komponen kebiasaan dan keinginan merupakan hal yang menarik untuk menghasilkan kreativitas. Kreativitas juga harus diciptakan sebelum memadukan dua komponen tersebut yaitu dengan tahapan dasar.

Keywords : Pandemi, Kreativitas, Keinginan

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 memberikan dampak besar pada penduduk dunia. Tak ada satu pun negara yang tidak terdampak pandemi, termasuk negara maju, apalagi negara-negara miskin. BBC melaporkan, Selasa (15/9/2020), tingkat pengangguran di Inggris naik menjadi 4,1 persen, padahal pada Juli di bulan sebelumnya hanya 3,9 persen. Generasi muda Inggris berusia 16-24 tahun menjadi kelompok penduduk yang paling besar merasakan dampaknya dibandingkan dengan kelompok usia lain.

Di belahan dunia yang lain, kenyataan yang dihadapi penduduknya jauh lebih pahit. Pandemi semakin membuat penderitaan dirasakan berlipatganda bagi mereka. Kenyataan pahit di negara-negara miskin yang dilanda konflik, seperti Afghanistan, Irak, Libya, Mali, Somalia, dan Yaman, itu diungkapkan dalam laporan Dewan Pengungsi Norwegia (NRC) berjudul "*Downward Spiral*". Laporan tersebut disusun berdasarkan kajian dan survei terhadap 1.413 warga yang telantar dan terdampak konflik di 14 negara, yaitu Afghanistan, Kolombia, Irak, Kenya, Libya, Mali, Uganda, Venezuela, Somalia, Republik Demokratik Kongo, Lebanon, Jordania, Burkina Faso, dan Yaman. Berdasarkan laporan itu, hampir

tiga perempat dari 1.413 responden menyatakan, kondisi kehidupan mereka menurun sejak pandemi Covid-19 terjadi. Sebanyak 70 persen dari mereka "harus mengurangi porsi makan keluarga mereka", 77 persen kehilangan pekerjaan berarti hilangnya penghasilan, dan 73 persen menghadapi "kesulitan ekonomi" yang berdampak sehingga tidak memungkinkan mereka melanjutkan sekolah untuk anaknya. Pandemi semakin membuat penderitaan dirasakan berlipatganda bagi mereka. Kenyataan pahit di negara-negara miskin yang dilanda konflik, seperti Afghanistan, Irak, Libya, Mali, Somalia, dan Yaman, itu diungkapkan dalam laporan Dewan Pengungsi Norwegia (NRC) berjudul "Downward Spiral". Laporan tersebut disusun berdasarkan kajian dan survei terhadap 1.413 warga yang telantar dan terdampak konflik di 14 negara, yaitu Afghanistan, Kolombia, Irak, Kenya, Libya, Mali, Uganda, Venezuela, Somalia, Republik Demokratik Kongo, Lebanon, Jordania, Burkina Faso, dan Yaman. Berdasarkan laporan itu, hampir tiga perempat dari 1.413 responden menyatakan, kondisi kehidupan mereka menurun sejak pandemi Covid-19 terjadi. Sebanyak 70 persen dari mereka "harus mengurangi porsi makan keluarga mereka", 77 persen kehilangan pekerjaan berarti hilangnya penghasilan, dan 73 persen menghadapi "kesulitan ekonomi" yang berdampak sehingga tidak memungkinkan mereka melanjutkan sekolah untuk anaknya.

PEMBAHASAN

Pengaruh Covid Terhadap Kegiatan Ekonomi dan Bisnis. Pengaruh pandemik ini bagi Indonesia, berisiko mengaki-

batkan lambatnya pemulihan ekonomi dibandingkan dengan sejumlah negara lain. Penyebabnya, kurva kasus positif Covid-19 yang masih terus bergerak menaik, menyertai berbagai permasalahan kronis yang sudah ada sebelum pandemi. Dalam laporan prospek ekonomi kawasan Asia Timur dan Pasifik yang dirilis pada Selasa (29/9/2020), oleh Bank Dunia, kembali menekan keras proyeksi pertumbuhan ekonomi Indonesia pada tahun ini menjadi negatif 1,6 persen. Bahkan Bank Dunia menyebutkan skenario terburuk negara kita akan mencapai hingga minus 2 persen, disebutkan dalam laporan itu. Namun proyeksi Bank Dunia, optimis, Indonesia akan kembali tumbuh positif, yakni berkisar 3-4 persen, pada 2021. Perbaikan ekonomi ini sangat tergantung pada keberhasilan Indonesia menangani Covid-19 dan mereformasi perekonomian domestik. Pada kenyataannya sampai saat ini negara kita dinilai belum berhasil mengendalikan penyebaran Covid-19 dengan baik. Sehingga pemulihan ekonomi terancam lebih lambat dibandingkan dengan negara-negara lain.

Kepala Ekonom Bank Dunia untuk kawasan Asia Timur dan Pasifik Aaditya Mattoo memaparkan, penanganan Covid-19 bukan satu-satunya masalah yang memperlambat pemulihan ekonomi. Indonesia juga dihadapkan pada sejumlah persoalan pascakrisis keuangan Asia 1997-1998. Jika Indonesia memanfaatkan kesempatan selama pandemi untuk melaksanakan reformasi yang lebih dalam, akan sangat baik bagi perekonomian. Pemerintah sebaiknya fokus melindungi masyarakat agar bertahan ditengah ketidakpastian akibat pandemi Covid-19. Pertumbuhan ekonomi tinggi jangan

dijadikan target utama. "Perekonomian tumbuh positif saja sudah bagus, berapapun angkanya. Yang penting, ada sinyal perbaikan," ujar Mattoo katanya.

USAHA MENCIPTAKAN VAKSIN PENANGKAL

Para peneliti di seluruh dunia terus berkejaran dengan waktu untuk mengembangkan vaksin Covid-19 yang diyakini menjadi senjata ampuh untuk mengendalikan pandemi. Akan tetapi, sejumlah pihak terus memperingatkan dunia soal "nasionalisme vaksin" yang justru berpotensi membuat pandemi berlangsung lebih lama. Saat ini, ada sembilan calon vaksin Covid-19 yang sudah memasuki tahap uji klinis fase III. Menyusul langkah Amerika Serikat dan beberapa negara maju yang memborong di awal kebutuhan vaksin Covid-19, WHO menyerukan agar negara-negara bekerja sama dan bergabung dalam mekanisme internasional pengembangan vaksin dan terapi Covid-19. Dengan kerja sama itu, bukan hanya negara-negara kaya, negara-negara miskin juga mendapat akses yang setara.

Presiden Uni Eropa Ursula von der Leyen mengatakan bahwa Eropa akan memimpin dunia dalam pengembangan vaksin Covid-19 dan mendukung badan dunia seperti WHO. "Tak satu pun aman sampai semuanya aman, di mana pun kita hidup, apa pun yang kita miliki," ujarnya. "Nasionalisme vaksin menempatkan nyawa dalam risiko. Kerja sama vaksin menyelamatkan mereka," tambah perempuan politikus asal Jerman itu. Sejauh ini, AS merupakan negara yang terdampak pandemi paling parah di dunia dalam hal jumlah ka-

sus positif dan jumlah kasus meninggal.

BE RESILIENT - MELAHIRKAN PELUANG

Pada sisi belahan dunia lain, usaha untuk survive, dilakukan secara kreatif oleh beberapa pengusaha, yang mungkin sebelumnya tidak pernah terfikirkan. Diantaranya, Hartoyo, pimpinan Perkum pulan Suara Kita, mengungkapkan tiba-tiba muncul gagasan menjual barang-barang bekas. Dia segera menghubungi langganan butik Srikendes, di daerahnya bilangan Depok, apabila mau menyumbang barang-barang yang tidak dipakai lagi. Pada pertengahan April, terkumpul 200 macam barang yang terdiri dari pakaian dan tas. Kondisinya pun masih cukup baik. Bermodal gawai, Hartoyo menggelar pasar kaget melalui siaran langsung di media sosial Facebook. Ia mengumumkan hasil penjualan barang bekas akan dipakai untuk membeli kebutuhan pokok bagi komunitas waria dan transpuan di Jabodetabek selama pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Ia mempromosikan barang satu demi satu lengkap dengan harganya. Para peminat langsung menyatakan membeli dengan menuliskannya di kolom komentar. Siapa cepat, dia dapat.

Tak dinyana, semua barang ludes terjual dan dikirim melalui pos ke rumah para pembeli. Siaran langsung pertama menghasilkan dana Rp 9 juta, yang sebagian dipakai membeli kebutuhan pokok 150 waria dan transpuan. Sisanya dipakai sebagai modal operasional, seperti perawatan barang. Kegiatan penggalangan dana ini melahirkan brand name "Srilove", yang berasal dari penggabungan kata Sri-

kendes dan preloved, istilah untuk barang-barang yang pernah disayangi orang lain.

"Animo pelanggan Srikendes dan masyarakat tinggi. Kami mendapatkan kiriman barang-barang bekas. Bahkan, banyak yang bermerek asli seperti, Chanel, Louis Vuitton, Tory Burch, dan Gucci yang masih disertai bungkus dari butik aslinya," ujar Hartoyo.

Kini pasar daring Srilove siaran langsung dua kali sepekan yang menghasilkan antara Rp 3 juta dan Rp 20 juta sekali siaran. Sudah 1.750 paket kebutuhan pokok bernilai Rp 125.000-Rp 150.000 dikirim ke komunitas waria dan transpuan di Jabodetabek. Komunitas waria dan transpuan di Lampung dan Bandung, Jawa Barat, pun turut dikirim paket kebutuhan pokok. Sebuah usaha kreatif dari seorang Hartoyo warga Depok. Kreatifitas dan semangat sosial telah mengubah jalan hidup Hartoyo, disejahterakan dan mensejahterakan masyarakat luas.

KONTEN PEMBELAJARAN GRATIS UNTUK TELEVISI DAN RADIO

Miguel Munene (5), siswa di Kenya, duduk di depan televisi menonton kartun yang mengajarkan cara mengucapkan kata "ikan". Dengan wajah serius, ia duduk sambil memegang tangan kedua orangtuanya. Setiap hari, Munene menonton kartun di televisi untuk belajar. Sama seperti anak-anak lain yang terpaksa belajar di rumah sejak pandemi Covid-19. Program acara kartun bermateri pendidikan seperti ini menjadi pengganti guru dan teman-teman sekolah

Munene, setelah sejak Maret lalu Pemerintah Kenya menutup sekolah. Langkah itu diambil untuk mencegah penularan Covid-19. Entah kapan sekolah tempat Munene menimba ilmu akan kembali dioperasikan. Ada yang menyebutkan, kemungkinan sekolah itu akan dibuka pada 2021

Munene hanya bisa belajar dari program televisi, melalui tayangan kartun yang dibuat oleh organisasi non-Pemerintah Tanzania, Ubongo. Organisasi itu menawarkan konten pembelajaran gratis untuk televisi dan radio Afrika. "Untung ada Ubongo yang membantu anak-anak. Program televisi lain hanya untuk hiburan saja, tetapi program Ubongo ini berbeda. Sekarang anak saya bisa membedakan banyak bentuk dan warna dalam bahasa Inggris dan Swahili," kata ibu Munene, Celestine Wanjiru.

Kepala Komunikasi Ubongo, Iman Lipumba, mengatakan, pada Maret lalu, program-program yang dibuat Ubongo, yang berarti 'otak' dalam bahasa Kiswahili, disiarkan ke 12 juta rumah di sembilan negara. Pada Agustus lalu, jumlahnya naik menjadi 17 juta di 20 negara. "Pandemi Covid-19 ini memaksa kita untuk bergerak cepat," kata Lipumba. Dalam kesulitan berbagi ilmu tetap diperlukan, dan hal ini hanya bias direalisasi oleh orang-orang yang mempunyai wawasan dan kreatifitas.

BEKERJA SAMBIL BERLIBUR WORKATIONS

Arai bersama lima teman sekantor ditugaskan untuk bekerja sambil liburan selama enam pekan di hotel pinggir pantai kota Toba, Jepang. Harian Nikkei Asian Review,

24 Agustus 2020, menyebutkan, perusahaan pengembang sistem cloud, *Fixer*, tempat Arai dan lima temannya bekerja itu, mulai mempraktikkan sistem bekerja sambil liburan atau lebih sering disingkat *workations* atau *working vacations*. Tren yang sedang berkembang di masa pandemi Covid-19 ini memungkinkan karyawan bekerja dari hotel atau resor sambil menikmati liburan. "Saya bisa jalan-jalan sebentar di pantai pas butuh istirahat," kata Arai.

Dengan pemikiran yang penuh inovasi dan kreativitas para *stakeholder Fixer*, perusahaan berusia 10 tahun, sudah mempraktikkan kerja jarak jauh selama beberapa tahun terakhir. Ternyata, menurut Direktur *Fixer*, Takashi Nomura, bekerja liburan lebih efektif, sekaligus menjadi "terobosan" bagi karyawan untuk mengambil cuti karena ternyata bisa membuat karyawan semangat bekerja sekaligus juga mencegah penularan Covid-19 di kantor. Konsep *workations* kemudian perlahan-lahan mulai banyak dijalankan oleh perusahaan-perusahaan lain di Jepang. Selain *Fixer*, perusahaan ternama, seperti Japan Airlines, juga mulai memakai *workations* supaya karyawan mau tidak mau liburan. Tujuannya agar karyawan tak terlalu stres tetapi membuat mereka semakin produktif.

Selain sisi positif terkait kesehatan mental dan produktivitas karyawan, *workations* diharapkan pemerintah Jepang akan bisa memulihkan sektor pariwisata. Untuk mendorong itu, pemerintah berjanji akan memperkuat infrastruktur jaringan Wi-Fi supaya orang tetap bisa lancar bekerja sambil jalan-jalan ke mana saja. "Kami

mendorong masyarakat untuk berlibur," kata Kepala Sekretaris Kabinet Yoshihide Suga, Juli lalu. (REUTERS)

KESIMPULAN

CEO Crown Group, Iwan Sunito berpendapat, krisis menjadi momentum untuk berubah lebih positif. "Krisis itu bagus untuk membuat kita bertumbuh. Setiap krisis tidak membuat kita mundur, tetapi (membuat kita) jauh lebih maju dan kuat lagi," ujarnya dalam diskusi KompasTalk secara daring (Kompas 19/5/2020). Menurut Iwan, krisis menghadirkan pilihan untuk maju. Krisis menjadi momentum untuk menajamkan visi dan bertumbuh hingga menggapai tujuan. "Hidup kita selalu ada tujuan. Fokus, bukan soal bisa dan tidak bisa, melainkan mau atau tidak mau," ujarnya. Pandemi Covid-19 merupakan momentum bagi pelaku usaha untuk berubah, beradaptasi, dan melakukan akselerasi, dalam tekanan kesulitan, bisa melahirkan terobosan dan ide kreatif.

Covid-19 telah memukul banyak sektor, termasuk pelaku usaha mikro, kecil, menengah, dan petani. Untuk kembali bangkit, mereka dituntut memiliki kreativitas, inovatif dan pemikiran positif. Pentingnya membuat inovasi untuk menghasilkan kreativitas disituasi yang terbatas akan lebih menspesifikan kreativitas tersebut.

Kreativitas akan muncul seiring dengan keinginan yang akan dilakukan. Kebiasaan juga sangat mempengaruhi untuk terciptanya suatu keinginan. Memadukan komponen kebiasaan dan keinginan merupakan hal yang menarik untuk menghasilkan kreativitas. Kreativitas juga harus

diciptakan sebelum memadukan dua komponen tersebut yaitu dengan tahapan dasar. Pada dasarnya suatu kreativitas membutuhkan tahapan, proses dan kadang kala memerlukan waktu yang panjang dalam memulainya.

Dapat ditarik kesimpulan, tahapan untuk melakukan kreativitas adalah sebagai berikut : Bagi sebagian orang, pembatasan aktivitas justru bisa membuat mereka lebih kreatif dan mengembangkan diri agar kesehatan tubuh dan mental tetap terjaga. Berikut ini beberapa cara yang bisa dilakukan agar tetap bisa kreatif dan beraktivitas saat pandemi Corona COVID-19 seperti dilansir dari Khaleej Times :

1. Tingkatkan ketrampilan dan pengetahuan soft ware baru.
Memperkuat keterampilan baru dapat mempermudah apa yang ingin dilakukan. Bahkan dunia virtual akan menjadi penghasil pendapatan penting bagi mereka yang menjual dan mengajar.
2. Jadi pemerhati yang baik, dalam acara diskusi / interaksi.
Ikutl dan berkontribusi di dalamnya, untuk membuka peluang membuat proyek kolaboratif.
3. Buat Rencana Harian dan Waktu ke Depan.
Buat rencana meskipun tidak yakin kapan kondisi kembali ke 'normal', tetapi bersiaplah untuk masa depan. Berkomitmen pada sasaran, perbaiki portofolio Anda, dan susun rencana untuk memasarkan diri

4. Baca kembali buku-buku yang berada di rak, dan dengarkan podcast dari para ahli. Gali lebih dalam subjek dan masalah yang bisa mendorong dan merealisasikan rencana Anda.
5. Aktif Dalam kompetisi ditawarkan.
Ikuti jika merasa mampu. Anda tidak akan rugi dengan mengirimkan karya untuk kesempatan mendapatkan pengetahuan baru bahkan hadiah.
6. Sketsa, dan Karya Seni
Manfaatkan kesendirian, dapatkan pemahaman yang lebih baik dalam berkarya
7. Lakukan Eksperimen.
Bebaskan pikiran, sebagai bagian utama untuk membuat karya. Gunakan bahan-bahan murah dan barang-barang rumah tangga.

Penutup Daftar Pustaka :

- [1] www.bbc.com. October 2020 Asia menderita akibat 'resesi terburuk sepanjang ingatan
- [2] Kompas 19/5/2020 : Krisi situ Bagus
- [3] Berita dari 8 Juli 2020 REUTERS

[4] www.nrc.no Downward Spiral: the economic impact of Covid-19 Norwegian Refugee Council - NRC Sep 21, 2020

[5] Dian Kurniati. DDTC NEWS, Selasa, 29 September 2020 10:53 WIB

Kepala Ekonom Bank Dunia untuk kawasan Asia Timur dan Pasifik Aaditya Mattoo LAPORAN WORLD BANKPangkas Proyeksi Ekonomi RI Tahun Ini Menjadi Minus 2%

[6] tirto.id Dhita Koesno - 15 November 2020 : Corona COVID-19 dari Khaleej Times
<https://tirto.id/f61m> "Tetap Kreatif Selama Pandemi COVID-19 dengan Lakukan 9 Hal

[7] CEO Crown Group, Iwan Sunito berpendapat, Liputan6.com, Jakarta - Rabu, 29 Agustus 2018

[8] Danur Lambang Pristiandaru, KOMPAS.Com Harian Nikkei Asian Review, 24 Agustus 2020, TV Sebagai guru di Afrika

[9] NEWS - Tirta Citradi, CNBC Indonesia 17 September 2020 09:46

[10] Harian Nikkei Asian Review, 24 Agustus 2020

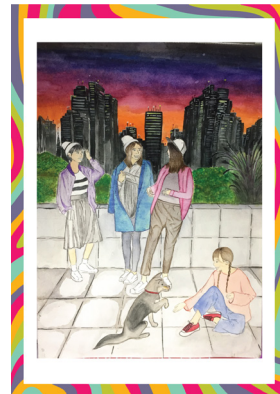
Karya Mahasiswa



Abigail
Nirmana



Adriana
Menggambar



Abigail
Menggambar



Abigail
Nirmana

Karya Mahasiswa



Helmy
Nirmana



Kenya
Nirmana



Abigail
Menggambar



Abigail
Menggambar

TATA KELOLA PEMANFAATAN RUANG VIRTUAL DALAM AKTIVITAS SENI DAN DESAIN DI ERA PANDEMIK

Ayoeningsih Dyah Woelandhary

Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Paramadina

Jalan Gatot Soebroto Kav 97, Tgal Parang Jakarta Selatan

Ayoeningsih.dyah@paramadina.ac.id

Abstrak

Ruang Virtual dalam kondisi pandemik menjadi salah satu solusi, keduanya kini berperan dalam menyelesaikan semua ruang pertemuan dan tatap muka. Respon masyarakat terbelah, kubu positif memandang ruang virtual membuat efisiensi dari aspek biaya, waktu dan jarak sebaliknya respon negatif, ruang virtual berdampak pada tidak terbangun kedekatan, kehangatan komunikasi, kendala kesehatan, kualitas sinyal, keterbatasan waktu dan lainnya. Dibutuhkan tata kelola yang baik dalam pemanfaatan ruang virtual dalam kegiatan seni dan desain. Objek penulisan adalah kegiatan yang bermitra dengan Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Paramadina. Banyak hal menarik dan dapat menjadi catatan sekaligus pengingat bagaimana tata kelola dijalankan agar kegiatan berjalan dengan baik. Metode dalam penulisan ini berdasarkan hasil wawancara langsung dengan narasumber dan praktisi hingga menjadi data emik, serta tinjauan referensni dari sejumlah pustaka dan referensi. Diharapkan tata kelola kegiatan seni dan desain tetap berjalan, dan evaluasi dilakukan agar dapat mengantisipasi faktor eksternal dan internal agar dapat menjadi perbaikan bagi kegiatan selanjutnya.

Keywords : *Tata kelola, Ruang Virtual, Kegiatan Seni dan Desain, Pandemi*

PENDAHULUAN

Pandemik berdampak pada seluruh aspek kehidupan manusia, tidak hanya di Indonesia, kondisi ini nyaris melumpuhkan semua lini dan aspek kehidupan masyarakat, tidak

hanya bidang ekonomi, sosial, budaya hingga pendidikan pun terdampak. Kondisi ini menyebabkan tidak dapat berjalan normalnya ruang-ruang pertemuan yang biasanya dilakukan, seperti pertemuan kuliah dan sekolah tatap muka, seminar, diskusi hingga penyelenggaraan seremoni seper-

ti wisuda, konferensi kuliah umum, pameran, workshop dan lainnya. Data diakses dari puspensos.kemensos.go.id bahwa banyak pelaku seni yang terdampak pada kondisi pandemik, ada yang secara langsung dan tidak. Agus Hamdani, Ketua Forum Pelukis (Forkis) Cimahi dalam artikel tersebut menjelaskan di Jawa Barat pandemi sangat berdampak dimana para seniman yang notabene tidak memiliki gaji tetap dan hanya mengandalkan hidup dari jasa berkeseniannya, begitu pula dengan para pengajar seni yang juga kebanyakan pengisi kegiatan ekstra kurikuler di sekolah, sumber penghasilan mereka hilang karena sekolah diliburkan sesuai dengan anjuran pemerintah terkait PSBB. Artikel [Katadata.co.id](https://katadata.co.id) menyebutkan bahwa industri seni pertunjukan Indonesia saat ini mengalami guncangan hebat, sekitar 40.081 seniman terdampak pandemik, seperti pembatalan pertunjukan dan festival seni, terutama di daerah episentrum seperti Jawa Barat,

DKI Jakarta, Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Yogyakarta. Data dari Koalisi Seni menyebutkan jumlah acara seni yang dibatalkan atau ditunda cukup signifikan. konser, tur, festival music, pameran museum seni rupa, pertunjukan tari dan banyak lainnya.

Kondisi ini disikapi oleh Preseiden RI Bapak Ir Joko Widodo dalam acara Ideafest 15 Oktober 2020, yakni acara festival tahunan bagi para pelaku industri kreatif dan Pekan Budaya Nasional (PKN) yang diselenggarakan secara daring pada 30 Oktober 2020, yang berpesan agar para pelaku seni memiliki sikap optimis dan pantang menyerah, budayawan dan pelaku

seni tidak boleh tunduk pada pandemik, kesulitan dan tantangan yang dihadapi untuk terus berkreasi, optimis dan terus bergerak maju membangun memori masa depan yang lebih baik. Fakta bahwa sektor infustri kreatif menyumbang pada PDB sebesar 1000 Triliun rupiah, dan meningkat pada tahun 2018 menjadi 1105 Triliun rupiah dan meningkat lagi menjadi 1211 Triliun rupiah di tahun 2019, begitu juga dengan tenaga kerja yang bekerja di sektor kreatif bertambah, tumbuh berkisar 5,9% setiap tahunnya, artinya ekonomi kreatif berpeluang menghidupi seluruh kalangan tanpa terkecuali sehingga sektor industri kreatif menjadi sektor yang bisa menciptakan banyak lapangan kerja baru, maka data dan fakta ini diharapkan menjadi optimisme bagi para pelaku yang bergerak di bidang seni, desain dan industri kreatif di Indonesia.

Seruan dan optimisme tersebut memacu para pelaku seni, desain dan industry kreatif mulai bergerak menggagas ragam kegiatan dengan pola kegiatan dan sejumlah adaptasi, saling berkreasi dan menemukan cara baru dalam kegiatan yang dilaksanakan yang disebut sebagai tata kelola, ruang lingkunya tidak hanya berkaitan dengan regulasi yang akan diimplementasi dari pra-pelaksanaan dan paska kegiatan, namun meliputi aspek yang lebih kompleks, dimana kegiatan seni dan desain tidak hanya disi memajang karya, namun ada pertimbangan artistik seperti tata letak, kenyamanan penjelajahan, kuratorial, dan rangkaian acara untuk mendukung kegiatan tersebut.

RUANG VIRTUAL SEBAGAI RUANG PERTEMUAN

Seiring kebijakan PSBB baik skala mikro-makro, maka ruang virtual semakin marak digunakan sebagai ruang pertemuan, ruang berkumpul, berkomunikasi dan banyak lainnya. Hal ini direspon beragam oleh masyarakat, Direktur Riset Paramadina Public Policy Institute (PPPI), sekaligus Pakar Komunikasi, Ibu Ika Karlina Idris. PhD, melihat masyarakat terbelah melihat pemanfaatan ruang virtual dikala pandemic, kalangan yang merespon positif melihat pemanfaatan ruang virtual adalah masa dimana kita dapat maksimal bereksplorasi dengan aneka fitur yang disediakan oleh penyedia aplikasi ruang virtual, efektifitas anggaran, efisiensi waktu dan reduksi jarak. Namun bukan berarti tidak ada sisi negatif, karena audiens yang memang jauh tertinggal dari sisi *digital literacy* akan butuh lebih banyak waktu untuk *keep up* dengan beragam fitur dan aplikasi, selain itu, “kehangatan” komunikasi juga tidak mudah didapat, butuh waktu untuk membangun karena dalam ruang virtual sering kita bertemu dengan faktor eksternal, seperti kondisi sinyal, kondisi geografis, perbedaan waktu, delay atau kelambatan respon dan kendala lainnya, yang menyebabkan proses komunikasi berjalan tidak sesuai dengan harapan.

Fakta lain menunjukkan, kecenderungan masyarakat Indonesia terhadap hal berbau digital, sosial media dan penggunaan internet ternyata cukup tinggi, data riset manajemen media sosial HootSuite dan agensi marketing sosial *We Are Social* bertajuk “*Global Digital Reports 2020*”, disebutkan bahwa 64% persen penduduk Indonesia sudah terkoneksi dengan

jaringan internet, pengguna media sosial di Indonesia mencapai 160 juta, dan meningkat 8,1 persen atau 12 juta pengguna dibandingkan tahun lalu, artinya penggunaan media sosial di Indonesia sudah mencapai 59% dari total jumlah penduduk Indonesia, (<https://kumparan.com/kumparantech>) data tersebut didukung pula dengan kondisi jauh sebelum pandemic, data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) hasil survei menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia meningkat menjadi 143,26 juta jiwa atau setara 54,7% dari total populasi masyarakat Indonesia (<https://apjii.or.id/content>) hal ini dimaknai bahwa masyarakat Indonesia dapat beradaptasi dengan baik dengan kondisi yang serba digital dan koneksi secara virtual jauh sebelum pandemik hadir. Maka saat pandemik terjadi, masyarakat pengguna media sosial juga semakin meluas dan meningkat jumlahnya.

Dalam wawancara yang dilakukan pada salah satu founder *Asean Digital Art (Asedas)* komunitas pameran seni dan desain berbasis digital Dr. Ariesa Pandanwangi., M.Sn, perihal mengapa menggunakan ruang virtual sebagai penyelenggaraan acara diungkapkan bahwa fenomena dunia dalam genggam saat ini sangat terasa, karena dengan modal satu alat gawai dan memanfaatkan media sosial, kita bisa berkomunikasi, mengedukasi, jarak jauh, dimana dan kapan saja. Salah satu contoh yang dilakukan museum Louvre, Paris yang mengadakan *tour virtual*, sadar bahwa pengunjung tidak dapat hadir ke museum, maka karena pandemik pihak museum memberikan gagasan kepada masyarakat dengan berkunjung secara virtual, tentu kegiatan ini dapat dijadikan sebagai sarana median informasi sekaligus promosi kegiatan

interaktif lain yang diselenggarakan museum secara virtual. Hal ini menjadi salah satu solusi dari para pelaku seni dan desain agar kegiatan dapat berlangsung walaupun pandemik sedang terjadi.

TATA KELOLA KEGIATAN SENI DAN DESAIN DENGAN RUANG VIRTUAL

Kegiatan seni dan desain umumnya berfungsi sebagai media komunikasi antara perupa/pendesain/pencipta dengan apresiator/masyarakat. Pameran karya tersebut dihasilkan dari beragam kegiatan, ada yang berupa workshop, lomba, dan program kuratorial dan lainnya. Kegiatan pajang karya dalam konteks pendidikan Nurhadiat (1996: 125) menyebutkan ada berapa fungsi dalam penyelenggaraannya yakni : dapat membangkitkan motivasi berkarya seni, belajar berkarya seni, mendapat pendidikan dan cara belajar berorganisasi, mendapat penyegaran dari kejenuhan belajar dan meningkatkan daya apresiasi seni. Aktivitas seni dan desain juga dibutuhkan hadir dalam kehidupan manusia, bukan hanya sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan akan estetika semata, tetapi lebih dari itu dapat mengakomodasi berbagai kebutuhan lain yang terkait dengan masalah- masalah psikologis, sosial, dan budaya. Sebagai sebuah disiplin ilmu, seni memiliki teori, konsep, metode, dan teknik yang dapat diterapkan untuk memberi alternatif penanganan atau pemecahan masalah-masalah tersebut (Rohidi, 1994)

Mengacu pada kebutuhan tersebut, maka para pelaksana kegiatan harus memperhatikan aspek dan konsep tata kelo-

la pelaksanaan kegiatan. Hal dasar yang harus diperhatikan, keseluruhannya berkait dengan prinsip manajemen, menurut Mikke Susanto (2004) diungkap bahwa dalam pameran terdapat proses atau kerangka kerja yang melibatkan pengarahan suatu kelompok orang, ke arah tujuan organisasi atau maksud tertentu. Proses pengelolaan pameran tidak lepas dari model manajemen dimana di dalamnya akan ditemukan pula proses perencanaan pengorganisasian, pengarahan serta pengendalian kegiatan.

Tata kelola tidak hanya bergerak pada medium karya, pajang karya, dan ruang pamer saja, namun juga sebuah bentuk pekerjaan mengorganisasi unsur-unsur yang ada diluar ruang pamer, yaitu perupa dan desainer sebagai penghasil dan pembuat karya, kurator, tim atau organisator sebagai penyaji pameran dan acara pendukung lainnya. namun juga sebuah bentuk pekerjaan mengorganisasi unsur-unsur yang ada diluar ruang pamer, yaitu perupa penghasil karya, kurator, tim atau organisator penyaji pameran. Pameran esensinya adalah komunikasi, seperti yang digagas oleh Bruce Ferguson *Thinking about Exhibitions* (1996) yang mengatakan bahwa pameran dipandang sebagai agen komunikasi, medium karya dalam hal ini dianggap sebagai jaringan komunikasinya, karena dalam pameran memperlihatkan pula hasil reproduksi dari teknologi, seperti halnya karya fotografi, *laser disc*, CD-ROM dan lainnya. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tata kelola dalam pameran menjadi salah satu kunci keberhasilan dari penyelenggaraan sebuah kegiatan seni dan desain. Pameran akan diberikan ruh nya oleh seorang kurator, begitupula pada kegiatan lomba seni dan desain ruh nya berada pada

elemen juri dan tim yang akan menentukan arah, ragam medium, gagasan dan visual. Tata Kelola pemanfaatan ruang virtual dalam kegiatan seni dan desain tidak hanya dalam penyelenggaraan pameran, namun juga berkait pada acara paska pembukaan pameran, seperti seminar dan diskusi, *artist talk*, *workshop* dan lainnya.

Pada proses penyusunan tata kelola kegiatan seni dan desain yang menggunakan ruang virtual, tentu banyak kendala yang dihadapi, bahkan beberapa penyelenggara melakukan kombinasi dari pelaksanaannya, berikut di bawah ini adalah beberapa ulasan dan kondisi tentang tata kelola kegiatan penyelenggaraan kegiatan seni dan desain yang memanfaatkan ruang virtual, tatap muka dan kombinasinya dalam kondisi pandemik. Tulisan ini merangkum data dari hasil wawancara dengan pihak penyelenggara dan pelaku seni dan desain pada periode selama pandemik.

Objek penyelenggara yang dijadikan *sampling data* dari penulisan ini adalah mitra dari Program Studi DKV Universitas Paramadina, maka keterlibatan tim prodi menjadi salah satu indikator pelaksanaan tata kelola pelaksanaan kegiatan secara virtual ini dapat dilakukan analisa dan evaluasi guna mendapatkan sisi pembelajaran atas tata kelola yang dilaksanakan pihak mitra.

KEGIATAN LOMBA LUKIS DALAM RANGKAIAN ACARA SEMESTA PEREMPUAN DI MUSEUM BASOEKI ABDULLAH

Museum Basoeki Abdullah, adalah museum tempat

menampilkan karya-karya maestro dari pelukis kenamaan Indonesia, Basoeki Abdullah, dimana ia mewasiatkan kepada ahli warisnya untuk menyerahkan rumah dan karya-karya lukisnya, serta koleksi pribadinya kepada Pemerintah Republik Indonesia, guna diijadikan museum untuk dapat diapresiasi oleh masyarakat dan generasi muda. Selain memamerkan aneka lukisan dan koleksi pribadi milik Basoeki Abdullah, Museum Basoeki Abdullah juga turut melayani dan berkerjasama bersama masyarakat luas dengan menggelar pameran, seminar, kajian penelitian, lomba, dan *workshop*, serta menerbitkan bermacam bentuk publikasi berupa katalog, biografi, kumpulan artikel, dan hasil kajian/penelitian dari serangkaian kegiatan lainnya.

Salah satu tema yang diangkat pada tahun 2019-2020 adalah tentang Semesta Perempuan, tema ini diangkat dari gagasan sang maestro dalam ungkapannya yang menyatakan bahwa "*Saya memuja Ibu saya, maka wanita adalah sumber inspirasi saya..*" sebagai rangkaian dari tata kelola pelaksanaan kegiatan, maka dibuatlah serangkaian acara dimulai dari dipajangnya karya lukisan sang maestro sebagai koleksi tetap di museum, diskusi, pameran dan lomba lukis yang keseluruhan tema nya mengacu pada tema besar, yaitu Semesta Perempuan. Akibat pandemic semua kegiatan yang semula diagendakan secara tatap muka, dirubah menjadi online, tentu memerlukan kordinasi yang cukup panjang, maka dibutuhkan tata kelola dan perencanaan yang baik dan terencana agar semua agenda dapat berjalan dengan baik. Turunan dari acara Semesta Perempuan adalah diadakannya sejumlah lomba melukis tingkat SMP dengan tema *Peran*

dan *Impian Wanita Indonesia dalam Merubah Dunia*, workshop melukis *PesonaWanita Nusantara*, *Semesta Perempuan* dan lomba menggambar SD teman *Tokoh Wanita Dunia*. yang diakhiri dengan pameran karya para pemegang lomba untuk dipamerkan di museum.

Dalam konsep tata kelola kegiatan, lomba lukis tahun ini semula akan direncanakan di bulan Maret 2020, semua persiapan kegiatan telah disiapkan dengan apik, namun jelang hari pelaksanaanya karena pandemi maka semua acara dilakukan penundaan hingga kondisi stabil. Dra. Maeva Salmah., M.Si, Kepala Museum menyatakan harus melakukan semua persiapan ulang. Tata kelola dalam mengukur atau menilai proses berkarya peserta tersebut adalah murni dari karya peserta, tanpa bantuan, ini adalah tantangan yang dihadapi. Sejumlah kebijakan akhirnya disepakati bahwa seluruh peserta harus mengirimkan proses berkarya dari tahap sketsa-outline-warna-sentuhan akhir (*finishing*) dengan durasi waktu yang ditentukan, serta melampirkan surat ber-materai bahwa karya tersebut dikerjakan oleh peserta sendiri. Pengu-muan serta pelaksanaan acara dilakukan bersamaan dengan Pameran *Semesta Perempuan* dengan memanfaatkan ruang virtual karena akan dibuka dan diumumkan ini oleh Dirjen Kebudayaan Republik Indonesia, Bapak Dr. Hilmar Farid. Ketentuan tersebut diharapkan dapat menjadi solusi untuk penilaian aspek orisinalitas karya peserta, hingga dsalah satu aspek penilaian adalah video tersebut disertakan bersamaan karya yang dikirim melalui pos ke alamat panitia.



Gambar 1. Rangkaian poster kegiatan bagian dari tata kelola untuk menginformasikan acara *Semesta Perempuan* sebagai media informasi kepada seluruh peserta audiens. (sumber : penulis, 2020)

Pada poster yang disebar ke seluruh peserta melalui media sosial dan informasi yang diantarkan ke sekolah-sekolah siswa dituliskan berbagai informasi yang menjelaskan ketentuan : seperti membuat video proses berkarya, dan penekanan berkarya di rumah saja. Tentu ini adalah salah satu upaya tata kelola yang dilakukan panitia untuk memberikan semangat kepada seluruh peserta agar tidak berkecil hati untuk mampu meraih prestasi walaupun dalam suasana pandemik. Kreativitas dapat berkembang walaupun siswa harus di rumah dan tentu mendukung program pemerintah dalam pencegahan Covid 19 yang lebih luas dan masif apabila penyelenggaraannya secara tatap muka.

Namun kondisi di lapangan berbeda, evaluasi yang dilakukan panitia menemukan ada kelebihan dan kekurangan dari penyelenggaraan yang dialihkan secara daring. Positifnya adalah peserta semula hanya berkonsentrasi di Jabodetabek, ternyata direspon oleh pelajar di seluruh wilayah Indonesia,



Gambar 2. Display karya karya pelajar SMP yang masuk kategori lomba. (sumber : penulis, 2020)



Gambar 3. Memperlihatkan suasana penilaian dan contoh karya pelajar SMP yang masuk kategori lomba. (sumber : penulis, 2020)

artinya respon dan animo pelajar di SMP se-Indonesia terkam dalam jumlah peserta, yang semula target 75 karya melonjak menjadi 165 karya. Peserta berasal dari Medan, Palembang, Kutai, Palu, Lombok, Bali, Banyuwangi , Tangerang, Bandung dan kota lainnya. Pelaksanaan kegitan ini dibuat dengan konsep modifikasi, dimana para Juri yang menjadi penilai melakukan penilaian secara luring atau bertemu di Museum Basoeki Abdullah, guna memperlancar proses penilaian. Pertimbangan ini dilakukan mengingat pada kegiatan penilaian harus ada pandangan langsung pada karya yang dinilai. Karena ini berkaitan dengan teknis berkarya, kerapihan, efek garis, dan aspek kontak mata lainnya.



Gambar 4 karya peserta lomba yang mendapatkan juara (sumber : penulis, 2020).

Karya dari para pemenang ditampilkan bersamaan dengan pembukaan pameran Semesta Perempuan, yang dilakukan secara kombinasi, anatar virtual dan tatap muka. Pembatasan dilakukan hanya kepada 25 tau undangan yang dapat hadir, dan peserta lain dapat bergabung dengan link yang diberikan setelah registerasi. Selanjutnya peserta dapat mendatangi ruang pameran di waktu yang telah diberikan oleh panitia, tentu dengan protokol kesehatan.

Secara keseluruahn kegiatan dan tata kelola ini dapat berjalan maksimal, namun evaluasi dalam tata kelola acara ini pada saat proses pengiriman video sebagai bukti penyer-ta karya. Kondisi wilayah geografis asal peserta terutama yang berada di pelosok, agak terkendala karena faktor tidak tersedianya jaringan telekomunikasi dengan baik, selain itu tidak semua peserta memiliki alat rekam dengan kualitas yang baik. Hal ini menjadi menyulitkan semangat para pelajar yang ingin mengikuti lomba, namun terkendala situasi alam dan geografis tidak mendukung. Jalan tengah yang dilakukan

adalah dengan memperpanjang durasi waktu penilaian karya, yakni peserta dapat mengirimkan berupa video dalam bentuk *compactdsh* (cd), yang tentu membutuhkan waktu sekian hari dalam proses pengirimannya. Begitupula dengan proses pengumuman pemenang, guna menghindari kerumunan dilakukan prosesi seara tapping yang disiarkan pada peserta yang diundang hadir secara virtual.

Kegiatan Internasional Virtual Digital Art Exhibition dan Webinar Series (Asedas) 2020

Pemanfaatan ruang virtual juga dilakukan oleh pihak kepanitian pameran tahunan yang diselenggarakan oleh Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung dan Malaysia, yang bertransformasi menjadi sebuah ajang pameran berskala internasional. Kegiatan ini menjadi salah satu proyek bertenunya para penggiat seni dan desain dengan media digital dengan tema Covid 19.

Bagian dari tata kelola yang dilakukan pihak penyelenggara adalah dengan membuat website dan sosial media berkait seluruh informasi resmi dan agenda berkelanjutan. Tema yang diangkat dalam kegiatan ini berkait dengan Covid 19, dimana para kurator mencoba mengajak para perupa merespon kondisi pandemik dengan berbagai perspektif dan pengalaman pribadi dari para perupa. Mengapa ini diangkat tentu dimaksudkan agar pandemik ini dapat menjadi penanda masa, dimana karya yang dihasilkan tentu bermuara pada pandangan, persepsi dan harapan masyarakat dunia terhadap situasi yang kini terjadi.

Respon peserta perupa ternyata cukup mengejutkan, seperti yang diungkap salah satu founder Dr. Ariesa Pandanwangi., M.Sn menyebutkan bahwa grafik jumlah peserta terlihat dengan baik, dan ditampilkan melalui media sosial, sekaligus informasi ini membranding diri sebagai komunitas lintas negara yang menghadirkan rangkaian pameran tahunan dan seminar,workshop dengan peserta lintas negara dan ini merupakan upaya dari strategi tata kelola manajerial dan upaya komunikasi yang dibangun antara pihak penyelenggara dan peserta termasuk audiens.

Dalam kegiatan pameran yang dilakukan secara virtual, proses yang dilakukan dalam kuratorial juga tetap dijalankan sesuai standar penyelenggaraan pameran, karena di dalam proses kurasi harus ada seleksi dan penelarana tema dengan visual dan tema. Menarik dari kegiatan Asedas ini adalah keterlibatan kurator lintas negara, yang akhirnya makin memperkaya karya yang hadir dalam display karya, tentu ini memperkaya khasanah ruang rupa serta daya kreasi karena melibatkan banyak pertimbangan visual berdasarkan cara pandang kurasi masing-masing terhadap karya yang hadir.

Rangkaian acara dilanjutkan dengan kegiatan seminar secara virtual, dan secara intensif dilakukan dengan melibatkan pemateri dari berbagai kolega dan universitas yang terlibat dalam kegiatan Asedas. Kegiatan ini menjadi bagian sosialisasi komunitas ini agar dalam kelanjutan agneda di tahun depan proyeksinya dapat menjangkau lebih luas lagi dan tentu dengan tema yang kekinian di suatu masa, sehingga citra atau imej dari kegiatan ini kuat di mata para penggiat seni dan de-

sain di lintas wilayah dan negara, sesuai dengan visi dan misi yang tertuang dalam panduan ad/art nya yakni membangun jaringan secara luas dalam bidang seni dan desain, baik dalam penyelenggaraan kegiatan pameran dan edukasi lainnya.

Evaluasi yang dilakukan, ternyata animo peserta dalam kegiatan webinar dan wokshop yang diselenggarakan cukup diminati pengunjung dan peserta. Sehingga pelaksanaan virtual tidak menjadi kendala bagi audiens untu terlibat dalam kegiatn yang diselenggarakan Asedas.

Sebagai keberlanjutan agenda dilakukan webinar series, dengan menghadirkan narasumber dari berbagai negara, pro-di DKV Universitas sebagai salah satu mitra menjadi penyelenggara sekaligus menjadi penyedia pemateri pada kegiatan webinar ini dengan tema *Digitalizes Design for Social Life and Special Need*, keseluruhan acara dibentuk dalam diskusi dan tanya jawab yang ditujukan kepada anak muda, agar mudah dipahami dan dapat dicerna sesuai konsep tata kelola kegiatan ini. Dalam wawancara yang dilakuan kepada ketua pelaksana penyelenggaraan ini dapat menjadi patokan tata kelola dalam upaya membangun mitra kegiatan dalam bidang seni dan desain, secara lintas negara, bangsa dan kebudayaan secara keberlanjutan, indikatornya jumlah pihak yang terlibat dan merespon secara positif kegiatan ini. Kendala tentu ada, seperti contohnya kendala bahasa, penyesuaian waktu dan faktor lainnya. Kelehan mata dalam mengikuti aneka kegiatan dengan ruang virtual juga cukup memberikan efek lelah, dan kepuasan melihat karya terkendala dengan durasi, dimana apresiator terkadang tidak bebas memperhatikan karya dan



Gambar 5. Grafik informasi keterlibatan negara pada Asedas.(sumber : penulis, 2020)

ASEDAS

REKOD PENYERTAAN PAMERAN ANTARABANGSA SENI DIGITAL MELIHAN COVID-19 SECARA MAYA KALI PERTAMA (ASEDAS 2020) ANJURAN ASEAN Digital Art Society (ASEDAS) DARI 18 BUAH NEGARA (3 MEI 2020)

MALAYSIA (1), INDONESIA (2), IRAN (1), MEXICO (5), RUSSIA (6), AZERBAIJAN (1), CHINA (6), JAPAN (2), SOUTH KOREA (1), NEDERLAND (1), SPAIN (4), SWITZERLAND (3), ARGENTINA (1), POLAND (3), TURKEY (1), ISRAEL (5), UKRANE (1) & CATALONIA (1) menjumlahkan jumlah *TOTAL = 162 Karya dari 18 Negara*

REKOD KATEGORI PENYERTAAN

Kategori Terbuka (Open) = 122 karya & Kategori Pelajar (Students) = 40 karya menjumlahkan jumlah *TOTAL = 162 Dari 18 Buah Negara*

Gambar 6. Informasi keterlibatan negara pada Asedas. (sumber : penulis, 2020)



Gambar 7. Visual karya peserta pameran yang terlibat dalam pameran Virtual Digital Art Exhibition 2020. (Sumber : Penulis 2020)

mampu beradaptasi dengan situasi yang mempersempit dan membatasi ruang fisik, namun tidak dengan kreativitas. Sebagai contoh, salah satu pembahasan dalam tata kelola kegiatan lomba gambar, panitia mengambil sikap dengan pembuktian proses karya, dimana dengan durasi 1 menit, proses peserta mewarnai dan menarik garis menjadi salah satu pengamatan awal bagaimana karya tersebut dapat terwujud, karena identitas tarikan garis dan torehan warna setiap peserta akan terlihat dan konsistensinya menjadi salah satu dasar pertimbangan penilaian. Dengan ketentuan tersebut dan termaktub dalam pedoman tata kelola penyelenggaraan acara, maka elemen tambahan ini tentu bagi beberapa pihak dianggap tampak menjadi kendala, karena banyak juga pihak yang ternyata tidak mempunyai kelengkapan membuat video yang baik atau alat penunjuang lainnya. Hal ini harus menjadi catatan bagi tata kelola penyelenggara selanjutnya, agar kesulitan tersebut dapat diantisipasi dan dicarikan solusi. Akhir kata, kondisi pandemik mendorong manusia untuk bergerak dan beradaptasi dengan ragam perangkat dan aplikasi yang selama ini tidak atau jarang digunakan. Tidak mudah untuk mendorong agar bergama pihak mau memanfaatkan media dan teknologi ini, namun tetap kreativitas dan penegndalinya adalah dalam manusia, seperti pepatah *kita menciptakan teknologi untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan kita. tapi kreatifitas untuk ber inovasi, akan selalu menjadi tanggung jawab manusia (anonim).*

DAFTAR PUSTAKA :

1. Cahyono, Agus. 2002, Pameran dan Pergelaran. Jakarta: Universitas Terbuka
2. Ferguson, Bruce W, Bruce W. Ferguson, Reesa Greenberg, Sandy Nairne, 1996, Thinking about Exhibitions, London
3. Nurhadiat, Dedi. (1996). Seni Rupa untuk Kelas 1 SMA. Jakarta: Intermedia
4. Rohidi, Tjetjep Rohendi, 1994, Pendekatan Sitem Sosial Budaya dalam Pendidikan, IKIP, Semarang
5. Susanto, Mikke, 2004, Menimbang Ruang Menata Rupa : Wajah & Tata pameran Seni Rupa, Galang Press.
6. Webster New 20th Century Dictionary
- 7 . <https://www.kompas.com/edu/read/2020/11/01/104639371/pekan-kebudayaan-nasional-presiden-jokowi-bukti-budayawan-tak-tunduk-pandemi?page=all>
8. <https://katadata.co.id/muchamadnafi/in-depth/5e9a41c87f85e/tantangan-berat-seniman-pertunjukan-di-masa-pandemi-corona>

NARASUMBER :

1. Dr. Ariesa Pandawangi., M,Sn (Founder Asedas)
2. Ika Karlina Idris, Phd (Direktur Riset Paramadina Public Policy / PPPI)

Karya Mahasiswa



Adib
Menggambar



Shella
Menggambar



Andrew
Nirmana



Shella
Nirmana

Karya Mahasiswa



Shella
Nirmana



Bagas
Menggambar



Abigail
Menggambar



Andrew
Menggambar

ADAPTASI FASILITAS PUBLIK PADA MASA PANDEMI

Dina Fatimah

Universitas Komputer Indonesia
Bandung
dina.fatimah@email.unikom.ac.id

Abstrak

WHO (World Health Organization atau Badan Kesehatan Dunia) secara resmi mendeklarasikan virus corona (COVID-19) sebagai pandemi pada tanggal 9 Maret 2020. Kementerian Kesehatan menerbitkan KEPMENKES No: HK.01.07/Menkes/382/200 tentang protokol kesehatan di tempat dan fasilitas umum. Keputusan tersebut berdasarkan atas pertimbangan bahwa diperlukannya penataan penyelenggaraan berbagai aktivitas masyarakat dengan tetap memprioritaskan kesehatan masyarakat. Artikel ini akan membahas khusus tentang adaptasi yang terjadi dan dilakukan oleh penyelenggara fasilitas dan pengguna fasilitas publik pada masa pandemic. Inovasi akan memunculkan adaptasi. Proses adaptasi tidak instan, perlu dilakukan secara konsisten untuk menjadikannya sebuah kebiasaan.

Keywords : *pandemi, protokol kesehatan, fasilitas publik, adaptasi*

PENDAHULUAN

WHO (World Health Organization atau Badan Kesehatan Dunia) secara resmi mendeklarasikan virus corona (COVID-19) sebagai pandemi pada tanggal 9 Maret 2020. Covid-19 membuat perubahan pada norma dan tata kerja tatanan sosial, politik dan ekonomi bangsa. Sebagian besar daerah di Indonesia menerapkan dan menganjurkan warganya untuk PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Be-

sar). Penyelenggaraan pelayanan publik ditutup, seperti sekolah, rumah ibadah, kantor, pasar, dan sebagainya. Situasi ini diterapkan untuk membatasi penyebaran kasus COVID19.

Kemudian, melihat perkembangan situasi yang tidak kunjung menurun, berdampak pada laju perekonomian daerah dan negara, maka pemerintah melonggarkan PSBB tersebut dengan mengeluarkan istilah baru "new normal". Masyarakat boleh berkegiatan seperti biasanya dengan melakukan ke-

biasaan-kebiasaan baru yang sesuai dengan protokol kesehatan. Sebagai tindak lanjutnya, pemerintah melalui Kementerian Kesehatan menerbitkan KEPMENKES No: HK.01.07/Menkes/382/2020 tentang protokol kesehatan di tempat dan fasilitas umum. Keputusan tersebut berdasarkan atas pertimbangan bahwa diperlukannya penataan penyelenggaraan berbagai aktivitas masyarakat dengan tetap memprioritaskan kesehatan masyarakat. Kemudian disadari bahwa tempat dan fasilitas umum merupakan salah satu pendukung keberlangsungan perekonomian.

“New normal” atau kebiasaan-kebiasaan baru diharapkan dapat memberikan kenyamanan secara fisik dan psikologis bagi masyarakat pengguna (khususnya) fasilitas publik. Standar pelayanan publik diterapkan dan wajib dipatuhi oleh penggunanya. Istilah “new normal” pun sempat disangsikan oleh masyarakat Indonesia dalam penerapannya. Banyak yang tidak yakin masyarakat Indonesia belum siap dengan istilah ini. Sehingga ada yang menurunkan istilah ini menjadi Adaptasi Kebiasaan Baru (ABK).

Beberapa hal yang dilakukan penyelenggara dalam mengikuti “new normal” diantaranya; menyediakan informasi secara jelas mengenai standar pelayanan yang ada di fasilitas tersebut, membuka pelayanan secara *online*, meningkatkan pelayanan dengan teknologi yang lebih canggih, dan adaptasi sarana-prasarana dalam fasilitas tersebut.

Artikel ini akan membahas khusus tentang adapta-

si yang terjadi dan dilakukan oleh penyelenggara fasilitas dan pengguna fasilitas publik pada masa pandemi. Adaptasi merupakan penyesuaian terhadap sesuatu yang baru, mengalami perubahan baik secara drastis ataupun tidak. Adaptasi merupakan satu proses menuju sebuah habit (kebiasaan). Habit atau kebiasaan akan dilakukan secara konsisten atau berulang-ulang untuk maksud tertentu.

Metode yang akan dilakukan dalam pengamatan adaptasi ini adalah metode deskriptif dengan mengambil beberapa contoh fasilitas publik dan membaca adaptasi yang terjadi pada fasilitas tersebut serta dibahas dengan dukungan literatur yang sesuai. Pembahasan mengenai adaptasi akan dikaitkan dengan keilmuan sosiologi, yang berkaitan dengan perilaku manusia terhadap lingkungan.

PEMBAHASAN

Menurut Hakim (2003) fasilitas/ ruang publik adalah ruang yang berfungsi untuk tempat menampung aktivitas masyarakat, baik secara individu maupun secara kelompok. Manusia pengguna dapat melakukan interaksi yang berbeda pada fasilitas publik. Fasilitas publik biasanya menjadi wahai terjadinya kontak dan komunikasi sosial.

Menurut Carr dalam Carmona (2003), ruang publik harus bersifat responsif, demokratis, dan bermakna. Fasilitas/ ruang publik dapat diakses oleh siapapun dari latar belakang sosial, budaya, umur, pekerjaan, dan sebagainya. Menurut sifatnya, fasilitas publik dibagi menjadi dua jenis yaitu fasili-

tas publik yang sifatnya tertutup (berada dalam bangunan) dan fasilitas publik yang sifatnya terbuka (berada di luar bangunan).

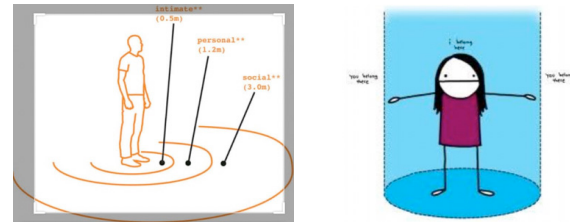
Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor : 05/PRT/M/2008 , ruang terbuka adalah ruang-ruang dalam kota atau wilayah yang lebih luas baik dalam bentuk area/kawasan maupun dalam bentuk area memanjang/jalur dimana dalam penggunaannya lebih bersifat terbuka yang pada dasarnya tanpa bangunan.

Menurut Carmon (2003) beberapa kebutuhan mendasar pada fasilitas publik adalah sebagai berikut :

1. Faktor kenyamanan secara fisik maupun psikologis
2. Suasana relaksasi
3. Penggunaan secara pasif, pengguna mengamati lingkungan sekitar fasilitas. Pengaturan spasialnya memungkinkan pengguna untuk berhenti bergerak dan menikmati suasana yang didukung oleh sarana dan prasarana.
4. Penggunaan secara aktif
5. Petualangan
6. Ruang personal
7. Ruang sosiofugal

Kebutuhan yang mendasar pada fasilitas publik tersebut berpengaruh terhadap perilaku yang akan terjadi. Pada dasarnya dalam ilmu sosiologi, manusia memiliki jarak intim, jarak personal dan jarak sosial dalam berinteraksi dengan manusia lain, seperti yang terlihat pada Gambar 1. Namun dengan adanya pandemic ini muncul satu pengangkatan terhadap jarak tersebut. Istilah *social distancing*

dan *physical distancing* pada era *new normal* merubah teori ini. Jarak dengan orang terdekatpun (misalnya keluarga, sahabat, dan sebagainya) dibatasi oleh istilah ini, mengaburkan jarak intim dan jarak personal.



Gambar 1. Jarak Sosial Manusia

Konsep jarak ini yang menjadi acuan dalam penyediaan fasilitas publik. Seperti yang terlihat pada sarana dan prasarana yang tersedia pada fasilitas publik, beberapa adaptasi/penyesuaian dalam mengikuti protokol kesehatan diantaranya :

- a. Menyediakan sarana cuci tangan sebelum masuk ke fasilitas
- b. Menyediakan hand sanitizer ketika masuk ke entrance fasilitas publik
- c. Pengukuran suhu badan
- d. Wajib menggunakan masker, *face shield* sebagai pelindung diri
- e. Pengaturan jarak antar manusia
- f. Pembatasan waktu penggunaan fasilitas
- g. Menyediakan layanan online

h. Mengurangi interaksi *tactile* (sentuhan) pada benda

Adaptasi Pada Fasilitas Publik

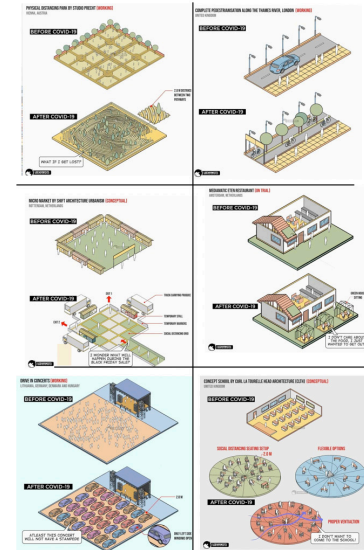
Menurut Gerungan (2010) adaptasi merupakan suatu proses untuk mencapai keseimbangan dengan lingkungan. Berbagai reaksi ditunjukkan masyarakat menuju adaptasi kebiasaan baru. Manusia mempunyai kemampuan dalam beradaptasi, tetapi cara menerjemahkan adaptasi ke dalam kebiasaan yang baru beragam reaksinya. Adaptasi atau penyesuaian diri adalah mengubah diri sesuai dengan keadaan lingkungan tetapi juga mengubah lingkungan sesuai dengan keinginan sendiri.

Menurut Robbins (2003), adaptasi adalah suatu proses yang menempatkan manusia yang berupaya mencapai tujuan-tujuan atau kebutuhan untuk menghadapi lingkungan dan kondisi sosial yang berubah-ubah agar tetap bertahan.

Adaptasi pada pembahasan ini bisa dikategorikan menjadi dua dampak :

- a. Menyesuaikan kehidupan yang lama dengan yang baru
- b. Memunculkan perilaku baru

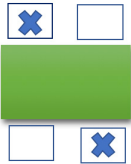
Adaptasi fasilitas publik bisa dilihat pada ilustrasi sebagai berikut :



Gambar 2. Perubahan Konsep Ruang Era Pandemi

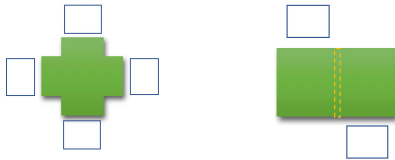
Pada ilustrasi di atas terlihat perubahan konsep yang terjadi pada fasilitas-fasilitas publik. Lebih banyak pemanfaatan ruang hijau dan ruang terbuka, Yang tadinya konsep penggunaannya publik, dibuat lebih privat (personal). Sebenarnya jauh sebelum terjadinya wabah Covid19 ini, masyarakat sadar akan pentingnya merancang ruang yang

sehat. Untuk fasilitas privat seperti rumah tinggal, manusia akan berpikir kembali bagaimana menata ruang yang sehat dan layak ditempati berbulan-bulan. Untuk fasilitas publik akan ada perubahan perancangan pada konsep jarak, pemilihan material, sirkulasi manusia dan sirkulasi udara. Salah satu contoh adalah restoran, ketika kita menggunakan fasilitas publik ini akan terlihat pemandangan seperti di bawah ini untuk area makan (Gambar 3) :



Gambar 3. Area Makan Restoran Era Pandemi

Tanda silang menunjukkan larangan untuk diduduki. Tanda silang merupakan simbol sementara bentuk keputusan mendadak dalam perancangan. Kemungkinan akan terjadi adaptasi sebagai berikut untuk desain kedepannya (gambar 4) :



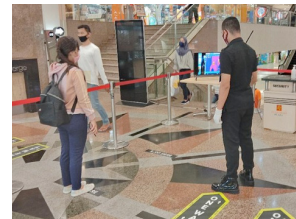
Gambar 4. Eksplorasi Adaptasi Area Makan Restoran Era Pandemi

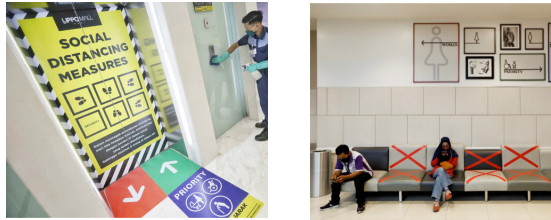
Adaptasi kebiasaan baru pun diterapkan pada fasilitas-fasilitas publik yang sangat rentan terhadap penyebaran COVID-19. Peraturannya adalah manusia diminimalisir untuk bersentuhan dengan manusia lain serta benda-benda yang ada disekitarnya.



Gambar 5. Jarak Sosial Era Pandemi

Gambar 5 menjelaskan tentang standar jarak sosial yang berlaku untuk masyarakat di masa pandemi ini. Pelayanan fasilitas publik mengalami penyesuaian dengan aturan pertama jaga jarak dan jaga kebersihan. Berikut beberapa contoh pelayanan fasilitas publik (Gambar 6) :





Gambar 6. Situasi Fasilitas Publik di Era New Normal

Tren fasilitas publik akan berubah. Penggunaan teknologi akan dimaksimalkan dalam melayani manusia. *Cyberspace* dan *phsyscal space* akan menjadi bagian dari kehidupan manusia. Hal ini juga pada akhirnya akan berdampak pada gaya hidup manusia. Produk-produk berteknologi tinggi mulai muncul di tengah masyarakat.



Gambar 7. Produk yang Menggunakan Sensor System dan Teknologi Informasi

Menurut Hanan (2020), masyarakat menuntut aspek kenyamanan, kualitas kehidupan yang lebih baik (*high quality*), dan vitalitas akan mendominasi untuk kehidupan di masa mendatang. Kebutuhan pada situasi yang aman, nyaman, dan lebih terjamin terus meningkat. Banyak hal yang terkait dengan kerja fisik sekarang dapat digantikan oleh robot dan komputerisasi.

Adaptasi akan terus dilakukan jika manusia penggunaannya merasa aman, nyaman, menerima dan tidak bermasalah dengan kebiasaan yang baru. Adaptasi akan tetap berlangsung menyesuaikan kebutuhan masyarakat. Dengan beradaptasi kegiatan masyarakat akan tetap berlangsung walau sistem dan caranya berbeda.

PENUTUP

Pandemi ini pernah terjadi sebelumnya di kehidupan manusia, dan bukan tidak mungkin akan terulang kembali di masa yang akan datang baik dalam skala besar ataupun kecil. Pandemi memaksa manusia untuk beradaptasi dengan kenormalan yang baru. Masyarakat harus cepat beradaptasi dan mampu memprediksikan masalah apa yang akan hadir di masa mendatang. Inovasi akan memunculkan adaptasi. Proses adaptasi tidak instan, perlu dilakukan secara konsisten untuk menjadikannya sebuah kebiasaan. Fasilitas publik sudah harus dirancang untuk menjawab kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi di masa datang.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Hanan, H, 2020, Interaksi Manusia dan Ruang, Webinar SAPPK#9

[2] Hakim, R, 2003, Komponen Perencanaan Arsitektur Lanskap, Jakarta

[3] Carr, S, et all, 2003, Public Space. Cambridge : Cambridge University Press.

[4] Gerungan, W, 2010, Psikologi Sosial. Bandung, Indonesia: Refika Aditama.

Keputusan Kementerian Kesehatan KEPMENKESNo:HK.01.07/Menkes/382/2020

Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor : 05/PRT/M/2008

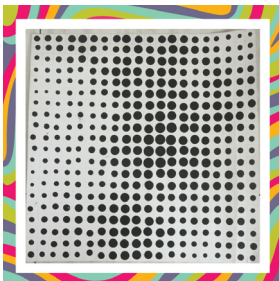
Karya Mahasiswa



Adib
Nirmana



Emmeriel
Nirmana



Adib
Nirmana



Qiba
Nirmana

Karya Mahasiswa



Nando
Nirmana



Fatimah
Nirmana



Fatimah
Menggambar



Satrio
Nirmana

PAMERAN AKADEMIK VIRTUAL SEBAGAI PENGUATAN KESADARAN MERK DAN STRATEGI BERPAMERAN DI MASA PANDEMIK

Gilang Cempaka, M.Sn

Universitas Paramadina
gilang.cempaka@paramadina.ac.id

Abstrak

Universitas Paramadina adalah Perguruan Tinggi (PT) di Jakarta yang memiliki branding Ke-Islaman, Ke-Indonesiaan, dan Ke-Modernan, dengan usia PT yang tergolong muda, masih belum banyak masyarakat yang mengenalnya. Untuk itu diperlukan upaya dalam menguatkan *brand awareness* melalui berbagai upaya, salah satunya adalah penyelenggaraan pameran karya-karya mahasiswa. Pameran ini selain akan mengangkat nama UPM, sekaligus juga akan mengangkat nama atau brand program studi (prodi) yang mengusungnya. Pandemi mendorong kegiatan pameran akademik tahunan yang diselenggarakan oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) dan Desain Produk (DP) dalam format virtual berbasis website. Diperlukannya strategi dalam menguatkan *brand awareness* UPM melalui pameran akademik secara virtual agar brand UPM dapat lebih menancap di benak masyarakat terutama calon mahasiswa baru. Website pameran akademik A(r)t Home memajukan karya-karya mahasiswa terbaik dalam tahun pertama perkuliahan, situsnya berada dalam domain induk UPM. Penyebaran informasi pameran sangat penting sebagai bagian dari strategi menguatkan *brand awareness*, dilakukan melalui berbagai social media baik dari pihak UPM maupun mahasiswa. Kesan yang tertangkap atau *tangible* di website pameran lebih cenderung ke nilai Ke-Moderenan, aspek Ke-Islaman dan Ke-Indonesiaan sendiri lebih kearah *intangible*. Metode penulisan ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan melakukan wawancara dengan pihak terkait, didukung oleh pustaka dan dokumen review pendukung.

Keywords : Website, Brand Awareness, Pameran virtual, Universitas Paramadina

PENDAHULUAN

Kegiatan berkarya rupa baik bidang seni maupun desain hampir selalu dikaitkan dengan publikasi karya. Publikasi karya rupa atau berpameran adalah hal yang diperhitungkan dalam eksistensi seorang perupa atau desainer, karena sebagai salah satu cara untuk membangun reputasi dan portofolio. Keikutsertaan dalam pameran adalah upaya agar seorang seniman dan desainer lebih dikenal oleh khalayak. Dalam pameran pengunjung bisa berinteraksi langsung dengan karya yang dipamerkan, sehingga menawarkan pengalaman dan nilai yang berbeda apabila hanya menyaksikan melalui screen atau secara digital.

Pameran karya rupa tidak terbatas hanya pada pameran seniman atau desainer profesional. Para mahasiswa dari bidang ilmu Seni dan Desain pun sudah dibiasakan untuk menyelenggarakan pameran oleh institusi atau fakultas masing-masing yang tujuannya sebagai media pembelajaran pelengkap perkuliahan. Biasanya karya yang dipamerkan adalah tugas-tugas di kelas, sehingga bisa dikatakan sebagai pameran akademik.

Pandemic Covid-19 membuat kegiatan tersebut menjadi mustahil dilakukan, sejumlah pembatasan sosial secara ketat membuat perupa maupun penyelenggara pameran berstrategi dengan tetap menyelenggarakan pameran dengan platform digital secara virtual. Dengan kondisi pandemik maka pameran-pameran yang terselenggara di perguruan tinggi mengalami penyesuaian yaitu dilakukan

secara daring. Terdapat beberapa platform digital untuk berpameran, namun secara umum pameran digelar melalui sosial media (sosmed) atau website. Sosial media seperti Instagram, Facebook, Pinterest, Deviant Art, dan lain-lain, dapat memfasilitasi pameran virtual secara praktis dan mudah. Kita hanya perlu memiliki akun, karya visual, dan follower.

Pameran akademik yang digelar melalui platform Instagram misalnya pameran online TPB FSRD ITB 2019 bertajuk "Bula" di @bula_fabula. Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Universitas Trisakti menyelenggarakan pameran online tugas akhir bertema "Virtual Final Project Exhibition" Prodi Interior melalui akun Instagram @interior.trisakti. Lain halnya dengan Universitas Trilogi, penyelenggaraan pameran virtual prodi-prodi desain dibawah Fakultas Industri Kreatif dan Telematika adalah karya diluar tugas akademik yaitu berupa karya bebas dan eksperimen mahasiswa dalam situs www.karmanotif.com.

Berbeda dengan pameran melalui sosmed, pameran melalui platform website dapat dikaitkan langsung dengan brand institusi yang menaunginya. Posisioning Universitas Paramadina (UPM) di masyarakat dalam sudah dalam tahap "brand awareness" atau dikenal/disadari. Survei terbaru dari UniRank, mesin pencari Universitas Dunia, posisi UPM masuk dalam daftar 200 peringkat media sosial twitter Universitas teratas, dan UPM berhasil mencapai peringkat ke-54 dunia, di bawah University of Florida. Sedangkan untuk peringkat di Indonesia, UPM mencapai peringkat ke-10 (<https://>

paramadina.ac.id/home/homepage-news/unirank). Tantangan UPM adalah mencari strategi untuk menguatkan tingkat brand awareness atau kesadaran merknya, agar dapat lebih menancap di benak masyarakat terutama calon mahasiswa baru.

UPM menempatkan diri sebagai Perguruan Tinggi dengan branding Ke-Islaman, Ke-Indonesiaan, dan Ke-Modernan. Selain memiliki beberapa platform sosial media, UPM memiliki website <http://www.paramadina.ac.id>, yang berisi segala informasi mengenai UPM, fakultas, program studi (prodi), kegiatan, penerimaan mahasiswa baru dan lain-lain. UPM sangat mengandalkan kekuatan website dalam menunjang promosi dan penguatan brand.

Fakultas Ilmu Rekayasa (FIR) menaungi tiga prodi yaitu Desain Komunikasi Visual (DKV), Desain Produk (DP) dan Teknik Informatika (TI). Prodi Desain secara rutin menyelenggarakan pameran akademik di kampus, dengan memamerkan karya-karya terbaik berupa tugas mahasiswa di kelas. Kondisi pandemik memaksa pameran tahun ini diselenggarakan secara virtual melalui platform website. Website bertujuan untuk menginformasikan keberadaan pameran akademik, menguatkan brand institusi UPM sekaligus prodi. Untuk itu bagaimanakah strategi dalam menguatkan brand awareness UPM melalui pameran akademik secara virtual?

Penulisan ini menggunakan metodologi kualitatif yaitu dengan melakukan wawancara dengan pihak terkait yaitu Direktur Kerjasama dan Pemasaran UPM, staf Humas, dan

dosen. Selain itu penulis melakukan dokumen review terhadap file-file yang berkenaan dengan kehumasan dan UPM.

PEMBAHASAN

1.1 Branding Universitas Paramadina (UPM)

Pendiri UPM yaitu Almarhum Prof. Dr Nurcholis Madjid atau Cak Nur, memiliki idealisme mendirikan perguruan tinggi sebagai perjuangan moral yang kongkrit untuk mendukung tegaknya masyarakat madani yang terdidik dan beretika. Dalam Renstra UPM 2021-2025, disebutkan saat ini, Universitas berusaha menempatkan diri sebagai salah satu pendorong tumbuhnya generasi terbaik Indonesia. Generasi intelektual baru yang memiliki kekuatan dalam aspek Ke-Islaman, Ke-Indonesiaan, dan Ke-Modernan sebagai branding Universitas.

Branding adalah upaya aktif membangun sebuah brand (Wiryawan, 2014 :40). Brand sendiri adalah persepsi, pengalaman, harapan, terhadap sebuah produk, jasa, pengalaman, personal ataupun organisasi ; Merupakan gabungan dari berbagai atribut, baik secara nyata maupun tidak nyata, disimbolisasikan dalam merek dagang, dan apabila dikelola dengan baik akan menciptakan nilai dan pengaruh (Ibid ; 21). Brand awareness atau kesadaran merk, adalah presentase khalayak sasaran yang mengenali keberadaan sebuah brand ketika ditanya dalam sebuah survei. Ada dua tipe awareness, yang pertama adalah “spontaneous” yang mengukur prosentase dari sejumlah orang secara spontan menyebut-

kan brand tertentu ketika diberi pertanyaan tentang sebuah kategori brand; dan yang kedua adalah “prompted” yang mengukur prosentase dari sejumlah orang yang mengenal brand dari kategori tertentu pada saat diperlihatkan daftar yang diberikan (Ibid:16).

Sebelumnya brand UPM di benak masyarakat atau calon mahasiswa menurut Direktur Kerjasama dan Pemasaran (DKP) adalah “kampus artis”, membolehkan nikah beda agama, kampus Islam moderat, dan pernah dipimpin oleh Bapak Anies Baswedan. Selain itu ada beberapa yang menganggap UPM adalah kampus borjuis, kampus rekomendasi ortu karena banyak “orang hebat” di dalamnya, alumni mudah dapat kerja, pengajarnya kompeten, hubungan dosen dan mahasiswa akrab, dan ada matakuliah unggulan Anti Korupsi.

Menurutnya secara umum nama UPM belum terlalu dikenal bagi masyarakat luas mengingat perguruan tinggi ini tergolong berusia masih muda lahir pada tanggal 10 Januari 1998. Namun bagi masyarakat atau orang tua mahasiswa yang memiliki akses informasi yang baik dan memiliki relasi “atas” misalnya pejabat, pengusaha, atau akademisi, bisa dipastikan mengenal UPM, dan biasanya masyarakat yang sudah “mengetahui” UPM akan memberikan rekomendasi pada sanak saudara, tidak sedikit yang menitipkan seluruh anak-anaknya untuk kuliah di UPM karena telah percaya. Saat ini *positioning* UPM sedikit bergeser, dahulu untuk kalangan menengah ke atas, sekarang cenderung untuk kalangan menengah ke bawah. Hal ini karena sekarang UPM lebih

dikenal sebagai kampus yang lokasi strategis di tengah kota, dan biaya kuliah terjangkau dengan fleksibilitas pembayaran sistem cicilan. Kemudahan pembayaran ini menjadikan UPM salah satu kampus yang banyak ditelusuri oleh pengguna internet atau calon mahasiswa.

Selain posisi UPM di UniRank yang cukup baik tingkat popularitasnya, UPM menempati peringkat ke-135 dari 4.912 kampus di Indonesia, peringkat ke-15.716 Ranking dunia menurut Webbo metric, dan peringkat ke-142 Ranking TESCA. Berdasarkan poin-poin tersebut brand UPM sudah masuk dalam tahap brand awareness yang cukup dikenal masyarakat. Aktifitas informasi di sosmed yang aktif, dan website yang up date sangat berperan dalam membentuk brand awareness. Website adalah gerbang informasi bagi siapapun yang ingin tahu lebih lanjut mengenai UPM dan prodi-prodinya. Tinggal bagaimana visual website tersebut mendukung branding Ke-Islaman, Ke-Indonesiaan dan Ke-Modernenan.

Makna **ke-Islaman** ini bermuara pada arti Islam mengajarkan dan menjunjung tinggi nilai-nilai moral kemanusiaan universal, yang dilandasi semangat kekhalifahan, rendah hati, tawakal, pengendalian diri, kesadaran ihsan dan kemuliaan budi pekerti. **Ke-Indonesiaan** merupakan penguatan akan pengakuan unsur-unsur budaya lokal atau kearifan lokal yang dapat dijadikan sumber acuan selama tidak bertentangan dengan agama dan negara. Kearifan lokal ini bisa menjadi pembeda atau identitas dari suatu entitas sehingga menciptakan keragaman antar entitas yang meli-

puti pengelolaan sumber daya, pemanfaatan sumber daya, sistem produksi, dan komunikasi antar kelompok. Sedangkan **Ke-Modernan** adalah prinsip rasionalitas atau kemasukakalan. Dalam usaha untuk merancang kemajuan masa depan, perlu mengedepankan nilai-nilai keterbukaan. Fokus pada metode ilmiah adalah kunci bagi kehidupan lebih baik sekaligus pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi agar menunjang kehidupan bangsa yang menyejahterakan.

Brand awareness merupakan salah satu komponen perspektif konsumen dari ekuitas merk. Ekuitas merk berdasarkan perspektif konsumen adalah pengenalan konsumen atas merk tersebut dan menyimpannya dalam memori mereka beserta asosiasi merk yang mendukung, kuat dan unik. Sebuah merk tidak mempunyai ekuitas sampai konsumen menyadari keberadaan merk tersebut. Untuk itu diperlukan upaya program dan komunikasi pemasaran agar tercipta asosiasi yang mendukung, kuat dan unik di benak konsumen antara merk dan atribut atau manfaatnya (<https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3253/2637>).

Dalam menguatkan *brand awareness* diperlukan pemeliharaan atau peningkatan kesadaran merk, kualitas dan fungsi dari merk tersebut secara terus-menerus, agar yang pertama mereka ingat (*top of mind*) adalah perguruan tinggi yang secara luar kepala muncul pada ingatannya. Jadi evaluasi terhadap suatu merk oleh konsumen terutama karena keunikannya dibandingkan merk yang lain.

Maka UPM perlu untuk menguatkan *brand awareness* dengan melakukan aktifitas pemasaran yang unik, efektif dan konsisten dalam membangun dan mempertahankan ekuitas merk. Keberadaan website selalu diupdate dan diisi dengan informasi baru salah satunya adalah informasi dari kegiatan prodi DP dan DKV dibawah FIR, agar lebih menguatkan brand UPM. Keunikan dari pameran virtual akademik berbasis web ini adalah karena sampai saat ini belum ada pameran sejenis yang diselenggarakan dalam platform web. Promosi kegiatan pameran virtual ini efektif karena dibantu media social baik dari UPM dan mahasiswa.

1.2 Website Sebagai Media Informasi

Menurut Bekti (2015:35) *Website* merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis, membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. *Website* pun dibagi dua golongan, yaitu *website* dinamis dan *website* statis. *Website* pameran virtual ini menggunakan *website* dinamis yaitu yang secara struktur ditujukan untuk update sesering mungkin.

Konten web dinamis dapat diupdate dan diubah secara berkala dengan mudah. Ia mudah digunakan oleh orang profesional dan awam yang baru mengenal *website*. Kelebihan web dinamis adalah konten yang lebih beragam dan memungkinkan untuk interaksi dari pengguna/pengunjung.

Sebelum tahap *development* suatu website dimulai, tentu kita harus terlebih dahulu memiliki perancangan yang baik dan benar agar sesuai dengan target yang ingin dicapai. Perancangan suatu website tentu tidak lepas dari desain *User Interface (UI)* yang bertujuan merancang tampilan website. Salah satu tahap awal dalam merancang user interface adalah *Wireframing*. *Wireframe* adalah kerangka atau coretan kasar untuk penataan item-item pada halaman website sebelum proses desain sesungguhnya dimulai. Contoh item-item yang bisa ditata diantaranya *banner*, *header*, *content*, *footer*, *link*, *form input*, dan lain-lain.

UPM mengandalkan website sebagai strategi dalam pemasaran dan menguatkan brand. Dipastikan hampir semua calon mahasiswa baru yang telah mendapat informasi melalui Instagram dan facebook, mereka akan menelusuri lebih lanjut melalui website <http://paramadina.ac.id/>. Prodi-prodi dibawah FIR masih sangat membutuhkan promosi yang gencar, terutama bagi prodi DP dan TI, yang mana jumlah mahasiswanya masih perlu ditingkatkan. Bagi Prodi DKV, website penting untuk menguatkan *branding* prodi unggul, yang menghasilkan lulusan bermutu dan siap menghadapi dunia kerja.

Di era revolusi 4.0 dimana teknologi digital jadi tulang punggung peradaban, ditambah dengan pandemik yang menggiring semua aktifitas melalui akses digital dan virtual, maka prodi DKV dan DP dibawah Fakultas Ilmu Rekayasa (FIR) menggagas pameran akademik secara virtual melalui situs website. Pameran virtual ada di laman <http://de-sains>.

paramadina.ac.id dibangun dari sub-domain yang terintegrasi dengan paramadina.ac.id sebagai induknya. Situs ini menggunakan *engine Joomla*, yaitu *Content Manajemen System (CMS)* yang berbasis *open source*. Joomla dikembangkan Open Source Matters, Inc dan Joomla community, sistem ini sudah mengakomodasi sebagai ruang pajang pameran baik berupa gambar, teks, maupun video. Pengelolaan CMS di website ini memungkinkan untuk dilakukan secara bersama yaitu dosen atau para admin lintas prodi yang mendapat akses untuk mengisi konten. *Wireframe* laman dapat dirancang menunya menyesuaikan kebutuhan Pameran Virtual.

Wireframe sendiri yaitu kerangka atau coretan kasar untuk penataan item-item pada halaman website sebelum proses desain sesungguhnya dimulai. Pengelola website dapat menata item-item diantaranya *banner*, *header*, *content*, *footer*, *link*, *form input*, dan lain-lain.

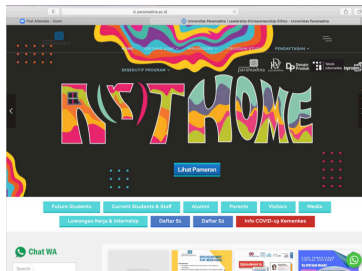
1.3 Pameran Virtual untuk Meningkatkan Brand Awareness

Nama website <http://de-sains.paramadina.ac.id> berasal dari kata “De”, singkatan dari kata “desain” yaitu perancangan visual atau perancangan system informatika. “Sains” berasal dari pengucapan kata “science” atau ilmu pengetahuan. Bisa diartikan bahwa laman ini akan mengetengahkan perancangan visual dan informatika yang berbasis ilmu pengetahuan. Sebuah galeri yang menayangkan karya-karya visual mahasiswa dan dosen Desain Komunikasi Visual dan Desain Produk. Galeri ini akan menampilkan poster pene-

litian dan video demo karya mahasiswa dan dosen Teknik Informatika.

Sebagai penayangan perdana pameran virtual di laman De-sains adalah pameran akademik dengan tema A(r)t Home. Tema tersebut dilatari oleh kondisi pandemik yang mengharuskan mahasiswa angkatan 2019 yang berkarya, mengerjakan tugas dan berkordinasi pameran di rumah. Pameran terselenggara selama dua minggu, dibuka pada tanggal 26 Oktober oleh Rektor Prof. Firmanzah, Ph.D secara virtual yang dihadiri oleh segenap civitas akademika. Pembukaan ditayangkan dalam akun Youtube resmi UPM dan diunggah dalam website pameran.

Kedudukan website pameran yang menginduk pada domain paramadina.ac.id. mengiring asosiasi khalayak menuju brand UPM. Apalagi di laman depan web induk terdapat banner pameran A(r)t Home, sehingga kedua website bisa saling mendukung dan menguatkan brand UPM satu sama lain.



Gambar 1
Tampilan banner pameran di homepage www.paramadina.ac.id di PC dengan banner logo Pameran A(r)t Home

Untuk menguatkan brand awareness UPM memerlukan konten unik dan terus-menerus dibantu oleh sosial media. Bekerja sama dengan mahasiswa, humas UPM mengunggah konten promosi pameran virtual melalui laman Facebook di fb.com/paramadina dan Instagram resmi kampus di @universitas_paramadina. Mahasiswa sendiri memiliki akun khusus Instagram di @arthome.19 untuk mengunggah update terbaru terkait launching website dan pembukaan pameran. Seluruh informasi dan promosi pameran virtual dibantu pula oleh social media masing-masing prodi DP, DKV dan Himnupan Mahasiswa (HIMA) prodi, sehingga diharapkan khalayak atau follower akan lebih banyak terpapar tayangan ini.



Gambar 2
Tayangan eposter informasi pameran dalam IG resmi UPM

Selain eposter, baik sosmed UPM, prodi, maupun mahasiswa menayangkan cuplikan video satu menit berisi karya yang dipamerkan secara virtual. Tujuannya agar khalayak penasaran akan konten pameran.



Gambar 3
Tayangan video cuplikan karya yang dipamerkan untuk informasi pameran dalam IG resmi UPM

Untuk memudahkan khayalak mengakses pameran, maka dalam eposter dimunculkan barcode yang dapat langsung menuju laman pameran.



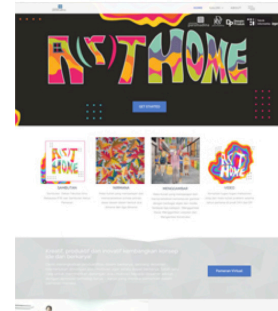
Gambar 4
Eposter informasi link pameran melalui barcode

Informasi di sosmed kemudian diramaikan dengan menampilkan hitung mundur menuju pembukaan pameran, tujuannya adalah membangun rasa penasaran khalayak. Eposter disusun seperti "tile" yang bersambungan antara satu dengan yang lain.

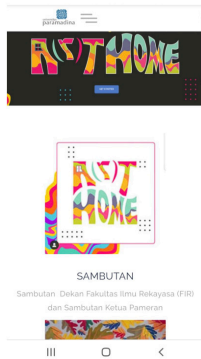


Gambar 5
Eposter hitung mundur pembukaan pameran

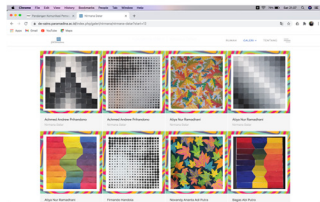
Tampilan homepage di PC dan HP mengalami penyesuaian, untuk tampilan di PC laman website tampak memanjang ke sisi, sedangkan untuk tampilan di layar HP, tampilan website tampak memanjang kebawah. Semua menu sama yaitu : Home, Galeri, dan About. Menu dari Galeri adalah nama-nama Mata Kuliah yang dipelajari pada tahun pertama yaitu: Nirmana (Datar dan Ruang) dan Menggambar (Dasar, Lanjutan dan Konstruksi).



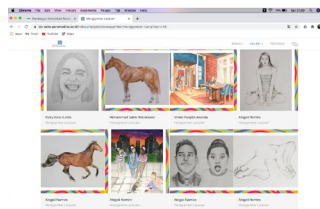
Gambar 6
Homepage website pameran virtual melalui PC



Gambar 7
Homepage website pameran virtual melalui HP



Gambar 8
Contoh Tugas Nirmana Datar dalam Galeri

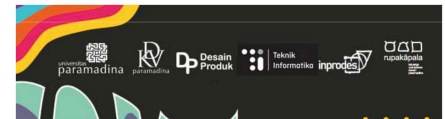


Gambar 9
Contoh Tugas Menggambar Lanjutan dalam Galeri

1.4 Website de-sains dan Brand UPM

Eksistensi sebuah brand dapat terlihat secara *intangible* dan dirasakan secara *tangible*. *Intangible* yaitu nilai (*value*) yang terkandung di dalam sebuah brand yang tidak terbentuk entitas nyata (Wiryawan, 2013 ;77). *Tangible* yaitu brand yang dapat terlihat dan berbentuk fisik, misalnya *tangible brand attributes*. UPM sedang menguatkan *branding*-nya yaitu Ke-Islaman, Ke-Indonesiaan dan Ke-Modernan melalui segala bentuk aktifitas kampus. Penguatan *brand awareness* UPM pada pameran virtual A(r)t Home yang terlihat adalah nama domain website dengan menginduk ke paramadina.ac.id, selain itu tercantum logo-logo UPM, Prodi DKV, Prodi DP, Prodi TI, dan logo-logo HIMA di homepage yang mendukung kegiatan dan menjalankan pameran ini.

Gambar 10
Logo UPM, logo prodi FIR dan logo HIMA



Konsep visual pameran adalah dengan meminjam gaya visual "Psychedelic" yang populer di tahun 60-70an di Barat. Istilah Psychedelic sendiri berarti suatu keadaan kejiwaan dimana orang mengalami halusinasi dan hilang kesadaran akibat pengaruh dari luar, semisal obat-obatan. Psychedelic ialah kemampuan mem-visualisasi-kan apa yang ada di pikiran menjadi vision (penglihatan), yang akan terasa sangat nyata (efek halusinasi). Gaya visual modern ini me-

mentingkan warna kontras, dekoratif, dengan grafis dan tipografi dinamis, sesuai dengan jiwa anak muda yang lebih menyukai dinamika. Kesan yang didapat dari konsep visual ini lebih merujuk kesan modern, karena gaya visual tersebut menjadi trend di Barat khususnya Amerika, yang dipelopori oleh anak-anak muda penganut gaya hidup *hippies* dan menentang peperangan. Kekuatan dalam aspek Ke-Modernan terlihat dalam tampilan visual website pameran. Begitu juga dengan kesan yang ditampilkan dalam tugas-tugas mahasiswa yang dipamerkan.



Gambar 11
Referensi gaya visual
Psychedelic



Gambar 12
Dua versi logo pameran A(r)t Home dengan referensi gaya visual Psychedelic

Selain itu aspek Ke-Moderanan tampak dari kreatifitas, pemanfaatan teknologi digital dan memecahkan permasalahan secara inovatif. Tantangan dalam perancangan website ini adalah keharusan dalam mengintegrasikan sikap adaptif akibat kondisi pandemik dengan berinovasi memanfaatkan teknologi digital ; menayangkan barcode, dan mencari format website yang bisa diterima di PC maupun HP. Format wireframe dan konsep visual diramu sehingga bisa menghantarkan pameran virtual yang dalam screen yang informatif, menarik secara UI (*user interface*) dan nyaman secara UX (*user experience*).

Kekuatan dalam branding Ke-Islaman dan Ke-Indonesiaan lebih terasa secara *intangible*, karena tidak tersirat secara nyata dalam visual website dan karya yang dipamerkan. Kekuatan dalam kedua aspek ini lebih muncul dalam kesan brand yang *Intangible*. Hal ini dikarenakan domain website yang menginduk pada institusi UPM, yang mana sejak awal brand UPM yang terbentuk di masyarakat adalah kampus Islam yang moderat, menjunjung tinggi toleransi dan keragaman budaya di Indonesia. Buah pikir tersebut banyak tertuang di dalam buku-buku Almarhum Cak Nur. Jadi brand awareness yang terkait dengan nilai Ke-Islaman dan Ke-Modernan dalam website pameran adalah lebih mengarahkan khalayak pada kearah asosiasi brand UPM selama ini.

Pameran virtual ini tidak mungkin terwujud tanpa adanya kerjasama dan komunikasi yang intens dan efisien antara tim kampus yang terdiri dari dosen, staf, humas dan panitia mahasiswa. Kondisi pandemik menjadi tantangan untuk

menghadirkan pameran virtual yang informatif, menarik dan sesuai dengan nilai-nilai dan brand UPM.

PENUTUP

Kondisi pandemik menggiring seluruh kegiatan pembelajaran dan kegiatan kampus dilaksanakan secara terbatas, walaupun demikian peranan institusi tetap hadir dalam mendukung kegiatan mahasiswa prodi Desain. Pameran akademik tahunan yang sedianya adalah tanggung jawab prodi dan dilaksanakan mahasiswa, tetap terlaksana dengan format digital. Rencananya pameran dengan format virtual ini kedepannya akan tetap diteruskan bersamaan dengan pameran secara *offline*, apabila kondisi wabah sudah terkendali.

Pameran virtual berbasis website dengan menginduk domain institusi, akan memperkuat keberadaan website institusinya itu sendiri. Apalagi dalam penyebaran informasi pameran dibantu oleh sosmed kampus, sehingga khalayak akan melihat keragaman aktifitas di kampus UPM. Hal ini akan menguatkan *brand awareness*, selain itu masing-masing sosmed Prodi, mahasiswa dan HIMA pun turut aktif dalam menayangkan informasi kegiatan tersebut. *Branding* UPM yang mengusung nilai Ke-Islaman, Ke-Indonesiaan dan Ke-Modernan, tidak terwujud seluruhnya secara utuh. Aspek Ke-Modernan lebih menonjol dalam tampilan visual website dan digitalisasi pameran itu sendiri.

Aspek Ke-Islaman dan Ke-Indonesiaan lebih ke asosiasi khalayak pada brand UPM yang sudah kental dengan citra

Islam moderat, berpadu dengan keberadaan budaya Indonesia yang beragam. Hal ini sudah menjadi ciri tersendiri bagi masyarakat yang mengenal UPM. Tinggal bagaimana website pameran berikutnya ada upaya untuk mewujudkan ketiga nilai tersebut dalam kesatuan visual yang menarik, inovatif, kreatif dan informatif. Sehingga *brand awareness* UPM lebih kuat dan terangkat melalui tampilan visual website-nya khususnya website pameran virtual.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bekti, Humaira'Bintu. 2015, Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS, dan JQuery, Yogtakarya, ANDI
- [2] Kardinata, Hanny. 2016, Sejarah Desain Grafis Indonesia, Jakarta, DGI Press
- [3] Wiryawan, Mendiola B. 2008, Kamus Brand, Jakarta, Red & White Publishing

WEBSITE

- [1] <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3253/2637>
- [2] <https://paramadina.ac.id/home/homepage-news/unirank>

DOKUMEN REVIEW

[1] Rencana Strategis Universitas Paramadina 2021-2025

[2] RencananInduk Kampus Universitas Paramadina 2021-2045

Karya Mahasiswa



Atiya
Nirmana



Atiya
Nirmana



Atiya
Nirmana



Basyasya
Nirmana

Karya Mahasiswa



Denanda
Nirmana



Adib
Nirmana



Adib
Nirmana



Nando
Nirmana

RESPON ANAK AUTISM SPECTRUM DISORDER (ASD) TERHADAP ALAT BANTU BELAJAR DIRUMAH SAAT PANDEMI COVID-19.

Mohamad Dzikri Alhamdi S.Sn.,M.Ds.

Universitas Paramadina
Gatot Subroto kav. 97, Mampang Prapatan
rio.satriyo@paramadina.ac.id,

Abstrak

Autism Spectrum Disorder (ASD) merupakan gangguan psikologi pada anak yang memengaruhi kelainan pada perkembangan perpasif otak yang mengakibatkan terganggunya kemampuan bahasa dan perilaku. Hal tersebut mendasari bagi lembaga pendidikan khusus seperti Rumah Autis Bogor untuk merancang program berbasis media grafis sebagai strategi untuk membantu meningkatkan kemampuan berkomunikasi ekspresif anak ASD dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) disaat pandemi saat ini dengan metode ABA (*Applied behavioral Analysis*) menggunakan pendekatan visual berupa kartu grafis dengan pendekatan bermain berupa buku bergambar interaktif *Lift a Flap* "Main Yuk!" untuk membantu anak ASD dalam mengembangkan kemampuan komunikasi ekresifnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan sarana pembelajaran anak *ASD High Function* untuk mempelajari kosakata, kategori kosakata dan merangkai kata dengan mengembangkan kategori kosakata dari media grafis yang telah digunakan tersebut. Metode perancangan ini menggunakan *Human Centered Design (HCD)* melalui tahapan *Observation, Idea Generation, Prototype dan Test* yang mengadopsi metode *Human Centered Design Toolkit* yang mengutamakan aspek kebutuhan, kemampuan dan perilaku pengguna sebagai dasar perancangan dengan efektif. Hasil penelitian ini berupa pengembangan kartu grafis dalam kategori angka sebagai sarana pengenalan dan pengayaan kosakata dari anak *ASD High Function*. Hasil pengujian menunjukkan; kartu grafis kategori angka dapat menjadi kartu grafis alternatif yang efektif untuk memperkenalkan bentuk dan kategori kosakata lain, sebagai upaya pengembangan media pembelajaran khusus anak ASD.

Keywords : *ASD High Function, home based program, buku bergambar interaktif lift a flap, kosakata*

PENDAHULUAN

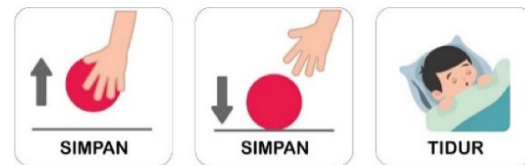
Autism Spectrum Disorder (ASD) adalah sebuah gangguan psikologi dipicu oleh kelainan syaraf (*neuropsychological*) yang mempengaruhi kelainan pada perkembangan perpasif otak, pada banyak kasus ditemukan bahwa anak dengan ASD memiliki gangguan terhadap kemampuan komunikasinya yang merupakan hal fundamental dalam perkembangan interaksi sosial sehingga dapat berpengaruh terhadap pola perilaku saat merespon lingkungannya, Rahayu [2014:18].

Situasi pandemik saat ini berdampak pada seluruh lembaga pendidikan tak terkecuali pada lembaga pendidikan khusus bagi anak ASD seperti Rumah Autis Bogor, yang berlokasi di Perum. Duta Pakuan Jl. Danau Singkarak Blok E3 No. 13-14 RT 005/007 Tegal Lega, Kota Bogor Tengah. Lembaga tersebut memiliki 21 Peserta didik anak pada tingkat usia 5-10 tahun dengan 80% peserta didik adalah anak ASD non-verbal dalam kategori *High function* ASD dan 20% adalah anak dengan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)*.



Gambar 1. Suasana PJJ di rumah, Rumah Austis Bogor.

Lembaga tersebut mengharuskan peserta didiknya menjalani Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Sekolah khusus bagi anak ASD memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi dari sekolah pada umumnya, karena anak ASD membutuhkan metode belajar dan terapi yang lebih kompleks dengan intensitas yang tinggi. Adapun metode PJJ di Rumah Autis Bogor telah memfasilitasi alat bantu belajar media grafis berupa buku bergambar interaktif berjudul "Main Yuk!" yang telah disosialisasikan oleh penulis sebelumnya dalam program kerjasama dengan Universitas Paramadina yaitu program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM), melalui program tersebut membuktikan bahwa media grafis tersebut dipandang cukup efektif untuk membantu anak ASD dalam terapi komunikasi ekspresif saat PJJ karena media grafis tersebut dilengkapi dengan kartu grafis berupa kata sifat, kata kerja, nama makanan, nama minuman dan nama hewan. Sehingga membantu terapi komunikasi ekspresif secara fundamental, terapi tersebut bersifat komprehensif juga merupakan terapi yang paling krusial untuk anak ASD, karena berfungsi sebagai landasan pembelajaran dan terapi lainnya.



Gambar 2. Contoh kartu grafis dalam kategori kata kerja "Main Yuk!".

Setelah dilakukan observasi penggunaan media grafis selama 1 bulan di beberapa anak ASD melalui monitoring dengan pihak lembaga dan orang tua, menghasilkan temuan lain, bahwa pengembangan buku bergambar interaktif “Main Yuk!” secara spesifik terdapat pada kontennya yaitu kartu grafis. Fakta tersebut sesuai dengan kesimpulan yang telah disampaikan oleh penulis dalam laporan program PkM sebelumnya, bahwa buku bergambar interaktif “Main Yuk!” dipandang penting untuk dikembangkan lebih luas karena masih bersifat prototipe.



Gambar 3. Buku bergambar interaktif “Main Yuk!”

PEMBAHASAN

1.1 Pembelajaran Jarak Jauh

PJJ yang telah dilakukan selama sosialisasi media grafis tersebut dilaksanakan tetap menghadirkan persoalan lain dalam metode pembelajaran dan terapinya. Para terapis memiliki program bimbingan daring kepada orang tua yang dilakukan secara rutin. Membantu orang tua mengarahkan dan mempelajari metode terapi dan belajar sesuai kurikulum yang telah disederhanakan, sehingga para orang tua dapat mengaplikasikan kepada anaknya di rumah. Rumah Autis Bogor melalui terapisnya memaparkan bahwa pihak lembaga tersebut juga memberikan edukasi dasar kepada orang tua seperti:

1. Manajemen waktu yang baik, atur strategi belajar, pembagian tugas bersama anggota keluarga lain dan pengajaran berkesinambungan kepada anak-anak ASD di rumah.
2. Pertahankan kemampuan yang sudah dikuasai anak ASD dan fokus pada target yang telah diberikan oleh terapis di lembaga.
3. Gunakan bahasa verbal dan visual yang jelas untuk berkomunikasi dengan anak-anak di rumah.
4. Sebaiknya orang tua membuat jadwal yang dapat dilihat dan dipahami anak.
5. Gunakan narasi sosial dibantu dengan visual sederhana berupa gerakan tangan atau misalnya video yang diberikan oleh pihak sekolah untuk memper-

jelas situasi serta menjadi panduan melakukan kegiatan belajar dan aturan yang diterapkan saat belajar di rumah.

6. Perhatian asupan makanan yang bisa mempengaruhi perilaku atau mood anak. Berikan makanan yang sehat untuk meningkatkan imunitas anak ASD yang secara kondisi rentan terhadap virus.
7. Pertahankan rutinitas jam tidur yang normal dan bangun dengan konsisten.
8. Gunakan penjelasan secara visual dengan gambar untuk setiap kegiatan harian mereka. Seimbangkan kegiatan terstruktur dengan yang tidak terstruktur termasuk penggabungan pelajaran dari lembaga dan pekerjaan rumah untuk mengerjakan keterampilan hidup sehari-hari dan kegiatan sosial berbasis keluarga.

Edukasi yang diarahkan oleh terapis cukup efektif dilaksanakan secara rutin oleh orang tua. Akan tetapi kesulitan dalam mengontrol dan mengarahkan sifat emosional anak tetap menjadi tantangan besar bagi setiap orang tua, menurut terapis faktor utama yang menjadikan anak ASD seringkali tantrum adalah karena mereka merasa bahwa lingkungan atau dunia luar tidak dapat mengerti apa yang dimaksud dan diinginkan oleh anak tersebut, sehingga hal tersebut dikembalikan kepersoalan mengenai terbatasnya kemampuan komunikasi anak ASD secara verbal maupun non-verbal. Sehingga dalam situasi pandemik ini, orang tua memiliki tanggung jawab besar untuk dapat mensosialisasikan program belajar dirumah dengan baik.

1.1.1 Metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

Terapis di Rumah Autis Bogor telah mengekstraksi metode belajar yang disederhanakan namun tetap sesuai dengan aturan dasar dalam kurikulum yang dimiliki, adapun beberapa metode PJJ yang disosialisasikan, yaitu:

1. Metode terapi ABA (*Applied behavioral Analysis*)

Metode pada terapi ini yaitu dengan memberi pelatihan khusus pada anak dengan menggunakan pendekatan visual (pengenalan bentuk) menggunakan buku bergambar interaktif "Main Yuk!" melalui Program Komunikasi Ekspresif yang bertujuan untuk mengatasi 3 permasalahan utama pada anak ASD yaitu gangguan kualitatif komunikasi, interaksi dan pola perilaku. Pendekatan tersebut dilakukan dengan cara memberikan *positive reinforcement* (hadiah/pujian) berdasarkan tingginya orientasi visual pada anak ASD. Dengan tujuan utama untuk mengembangkan kemampuan bahasa dengan pencapaian kemampuan komunikasi dua arah secara aktif pada anak ASD. Melalui penyampaian bahasa yang diajarkan kepada anak ASD dalam bentuk kosakata yang sangat sederhana.

2. Terapi fisik

Program terapi ini merupakan jenis metode terapi okupasi, terapi ini dilaksanakan dalam bentuk permainan-permainan secara berkelompok atau bersama-sama dengan siswa terapi lain yang ditujukan untuk melatih sensor motorik anak,

melatih interaksi anak dalam lingkungan sosial. Akan tetapi, walaupun dilakukan secara berkelompok atau bersama-sama, setiap anak tetap didampingi oleh orang tua yang bertujuan agar dalam terapi tersebut anak akan tetap terarah dan terawasi untuk menghindari perilaku negatif yang dapat terjadi secara spontan pada anak. Adapun beberapa metode terapi yang digunakan dalam terapi fisik, antara lain adalah :

a. Terapi sosial

Terapi ini melatih anak untuk meningkatkan respon kepekaan terhadap lingkungan sekitar dengan mengajarkan anak untuk mengenali nama dari anggota keluarga (mama, papa, adik & kakak).

b. Terapi bermain

Bertujuan agar anak selalu memiliki sikap yang riang dan gembira terutama dalam kebersamannya dengan keluarga. Terapi ini menggunakan mainan yang dipandang aman seperti bola, buku bergambar interaktif "Main Yuk!" pun digunakan. Selain terapi bermain menggunakan objek, terapi permainan yang dilakukan secara berkelompok pun dilakukan seperti permainan ular-ularan dengan komitmen bantuan anggota keluarga lain.

1.2 Pengembangan Media Grafis

Berdasarkan temuan tersebut, pengembangan lanjutan dari prototipe kartu grafis dipandang penting untuk dilakukan, untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kemampuan komunikasi verbal maupun non-verbal anak ASD di Rumah Autis Bogor. Dengan demikian, adapun pengembangan

kartu grafis dilakukan melalui perancangan visual dengan menggunakan metode perancangan visual *Human Centered Design Process*.

1.2.1 Metode Human Centered Design

Human Centered Design (HCD) merupakan sebuah teori pendekatan terhadap proses desain yang diperkenalkan oleh Don Norman pada tahun 1990 yang telah banyak digunakan hingga saat ini, hal tersebut terbukti melalui banyaknya publikasi buku yang membahas mengenai hal tersebut. Sebelum prinsip-prinsip perancangan yang tepat dapat sepenuhnya terintegrasi, proses desain yang baik membutuhkan tahapan eksperimen dan melakukan studi yang tepat

Menurut Norman [2002:129] HCD merupakan metode prinsip desain yang berpusat kepada manusia, menggunakan kebutuhan, kemampuan dan perilaku manusia sebagai pendekatannya. Kemudian hasil desain diimplementasikan kepada halayak untuk mengakomodir kebutuhan, kemampuan dan cara berperilakunya. Proses perancangan yang baik diawali dengan pemahaman perancang terhadap psikologi dan teknologi yang berkembang. Kemudian komunikasi menjadi sebuah acuan utama dalam proses perancangan menggunakan pendekatan HCD.

Metode HCD memiliki 4 tahapan yang harus dilakukan, yaitu *Observation, Idea Generation, Prototyping & Testing*, dengan demikian pengembangan kartu grafis akan dilakukan berdasar pada tahapan-tahapan tersebut yang akan

dijabarkan secara singkat dan substansial.

1. Observation

Hal fundamental yang menjadi prioritas dalam metode PJJ adalah terapi ABA (*Applied behavioral Analysis*), yaitu merupakan terapi pelatihan khusus komunikasi ekspresif pada anak ASD. Penggunaan buku bergambar interaktif "Main Yuk!" di Rumah Autis Bogor secara teknis masih berada di tahap dasar yaitu fase kosakata dalam fase tersebut orang tua menunjukkan anak ASD kartu grafis dari kategori kosakata tertentu, kemudian mengarahkan anak untuk memahami gambar tersebut bersamaan dengan orang tua yang mengatakan secara verbal dari benda yang dimaksud dari kartu grafis yang dipilih, setiap kata diulangi minimal 5 kali dalam 1 kali terapi. Hal tersebut dilakukan secara berulang dengan konsisten, dilaksanakan penargetan, dalam sehari anak diperkenalkan 5 kata dari kartu grafis tersebut secara repetitif. Keesokan harinya, sebelum memasuki pengenalan kata baru, anak diminta untuk menunjuk kartu grafis yang telah dipelajari kemarin sesuai dengan kata yang diarahkan oleh orang tua.

Kartu grafis yang dipergunakan sebelumnya terdiri dari:

1. Kata Kerja
Ambil, simpan, duduk, buang, tidur, makan, minum, berpakaian, lepas pakaian, pergi dan main.
2. Kata Sifat
Senang, kaget, marah, cape, sedih, ingin sesuatu,

lapar, kesepian, haus dan sakit.

3. Kata Nama Hewan
Ayam, kucing, burung, tikus, kuda, sapi, ikan, anjing, kambing dan buaya.
4. Kata Nama Makanan
Daging ayam, telur ceplok, nasi, roti, daging sapi, eskrim, permen, kue, jus dan susu.
5. Kata Nama Buah
Buah mangga, pepaya, semangka, apel, buah naga, pisang, jambu air, anggur, nanas dan jeruk.

Jika dilihat dari 5 kategori kosakata tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap kategori hanya memiliki 10 kata, setiap kata merupakan kata-kata sehari-hari yang sering kali digunakan dan dijumpai oleh anak ASD. Selain pengenalan bentuk visual dalam kartu grafis yang sebelumnya, terapis berpendapat bahwa pengenalan huruf dan angka dirasa sangat penting, sehingga mempermudah tahap lanjutan belajar membaca dan berhitung untuk anak ASD dengan kategori *High Function*.

Metode penggunaan buku bergambar interaktif "Main Yuk!" yang merupakan pengadopsian dari prosedur penggunaan media PECS (*Pictures Exchange Communication System*) tahap awal yang digunakan berdasarkan pertimbangan mengenai efektifitas cara penggunaan di Rumah Autis Bogor yang terbilang efektif, yang dikembangkan dan disesuaikan berdasarkan kebutuhan anak ASD yang dikembangkan kedalam 3 fase, yaitu:

1. Fase Kosakata.
2. Fase Kategori kosakata.
3. Fase Rangkaian Kalimat.

Setiap fase dilaksanakan selama kurang lebih 2 bulan, namun evaluasi dari perkembangan kemampuan komunikasi ekspresif dilaksanakan setiap minggu melalui konsultasi yang dilakukan oleh orang tua dan terapis secara daring.

Berdasarkan pengamatan tersebut selama 1 bulan terakhir, perkembangan penggunaan setiap kategori kosakata dipandang cukup baik, akan tetapi ada temuan lain yang dihasilkan melalui observasi tersebut yaitu dibutuhkan kartu grafis dalam kategori lain, hal tersebut sesuai dengan respon yang dihasilkan dari para terapis dan orang tua yang berharap kartu grafis dapat dikembangkan dengan lebih luas, sehingga bukan hanya dapat digunakan untuk terapi komunikasi ekspresif dalam terapi ABA, tetapi dapat dikembangkan untuk mendukung pembelajaran dalam terapi lain yang disesuaikan dengan kebutuhan anak ASD di Rumah Autis Bogor

2. Idea Generation

Tahap ini merupakan pengembangan gagasan awal dari temuan dalam tahap observasi, terdapat 5 kategori kata yang telah digunakan dalam terapi tersebut, pengembangan lanjutan kategori kosakata berdasarkan hasil observasi yaitu kategori huruf dan angka. Akan tetapi kedua pilihan tersebut perlu dibatasi agar penulis dapat fokus dalam perancan-

gan sehingga mampu menghasilkan luaran yang efektif dan efisien.

Pemilihan 2 kategori tersebut dilihat dari urgensi dan saran dari terapis, kategori yang dipilih yaitu kategori huruf, karena terapis menilai bahwa pengenalan angka lebih penting untuk dipelajari sebelum pengenalan huruf alphabet, karena lebih sederhana untuk diingat dan dikenali oleh anak ASD karena jumlahnya yang sedikit.

3. Prototyping

Ide dasar perancangan kartu grafis ini adalah konsep berdasar pada kebutuhan pembelajaran alternatif pengguna utama (*primary user*) yaitu anak ASD *High Function* di Rumah Autis Bogor untuk membantu pengembangan komunikasi ekspresif dalam aspek penguasaan kosakata. Konsep yang digunakan secara verbal yaitu kategori angka 1 sampai 0 dilengkapi dengan kata untuk mempermudah orang tua dalam mengenalkan bentuk kata dari huruf tersebut.

Penggunaan huruf/*typeface* dalam kategori angka ini yaitu *typeface Kid Cosmic*, Pemilihan jenis *typeface* tersebut karena memiliki bentuk yang fleksibel dengan sudut membulat *rounden* yang sesuai dengan preferensi anak ASD *High Function*, memiliki ketebalan yang baik, pengaturan jarak yang stabil sehingga menghasilkan tingkat keterbacaan yang cukup baik, sehingga dapat kriteria *readability*, *clarity*, *visibility*, dan *legibility*.

Anak ASD memiliki respon yang berbeda dengan anak normal dalam aspek warna, karena beberapa jenis warna dengan notasi tertentu dapat menjadi distraksi. Penggunaan warna dalam perancangan ini didasari oleh preferensi anak ASD terhadap warna hijau dan biru pastel, yang diperoleh melalui analisis buku bergambar sejenis yaitu *Usborne Lift a Flap Opposites* dan mengacu pada hasil penelitian terdahulu dan preferensi hasil perancangan sebelumnya yaitu buku bergambar interaktif "Main Yuk!", dengan notasi warna CMYK, sebagai berikut:



C: 76% C: 6% C: 73% C: 2% C: 0%
 M: 27% M: 0% M: 9% M:100% M: 58%
 Y: 0% Y: 86% Y:100% Y: 66% Y: 90%
 K: 0% K: 0% K: 1% K: 1% K: 0%

Gambar 4. Notasi warna kartu grafis kategori angka.

Kartu grafis merupakan alat pengajaran dan media utama yang pertama diakses pada buku bergambar interaktif "Main Yuk!". Dibuat dengan ukuran yang disesuaikan dengan daya genggam tangan pengguna utama, dengan ukuran sebelumnya yaitu 3cm x 3cm, dicetak menggunakan material kertas artboard 270gr (laminasi matte) dengan teknik *offset pond cutted*. Berikut adalah hasil perancangan Kartu Grafis dalam kategori Angka:



Gambar 5. Hasil perancangan kartu grafis dalam kategori angka.

4. Testing

Ujicoba dalam tahap ini menggunakan metode *Human Centered Design Toolkit*, yang memiliki 3 tahapan yaitu *User Journey*, *Test Planning* dan *Test Finding*, yang dijabarkan sebagai berikut:

a. Test Planning

- Tujuan ujicoba prototipe adalah untuk mengetahui sejauh mana efektifitas kartu grafis dalam kategori angka yang digunakan untuk membantu perkembangan kemampuan komunikasi ekspresif pada anak ASD *High Function* di Rumah Autis Bogor.
- Partisipan adalah 3 anak ASD dengan Kategori *High Function* pada usia 5, 8 & 10 tahun yang didampingi oleh orang tua yang dilakukan selama 5 hari.
- Material ujicoba dilakukan dirumah masing-masing anak ASD dengan pendampingan jarak jauh, dengan kartu grafis yang penulis kirimkan ke 3 lokasi rumah anak ASD.
- Teknis ujicoba yaitu dengan cara observasi jarak jauh. Secara teknis penulis tidak perlu lagi melakukan sosialisasi mengenai tata cara penggunaan kartu grafis, karena sudah dilakukan pada program PkM dan dijelaskan dalam artikel ini sebelumnya.

b. User Journey

1. Tindakan dilakukan untuk mengukur peningkatan kemampuan anak ASD secara ekspresif (gestur dan verbal) Seluruh anak ASD mampu mengenali dengan mudah seluruh angka yang disajikan oleh orang tua pada hari pertama. Satu orang anak (10 tahun) mampu meng-
2. ingat huruf ketika diberikan intervensi dihari ke-2. Merespon secara ekspresif dengan mengganggu kepala terhadap angka yang ditunjuk dan diinstruksikan oleh orang tua pada angka 1,2,3 dan 4. Sedangkan 2 anak ASD lain belum mengingat angka manapun. Intervensi yang sama tetap diberikan dihari
3. ke-3 dengan respon yang sama persis dengan hari kedua. Hari ke-4 anak ASD (usia 10 tahun) mampu
4. mengingat lebih setelah dilakukan intervensi secara repetitive, yaitu mampu mengingat angka 1, 2, 3, 4, 5, & 0. Sedangkan 1 anak ASD (8 tahun) mampu mengingat angka 0, adapun 1 anak ASD (5 tahun) lainnya belum dapat mengingat.
5. Hari ke-5 anak ASD (10 tahun) mengalami penurunan dalam mengingat angka, yaitu lupa dengan angka 3 & 0. Anak ASD (8 tahun) tetap hanya mengingat angka 0. Sedangkan seorang ASD lain belum mampu mengingat angka apapun.

c. Test Finding

1. Seluruh anak dapat mengenali angka dengan baik ketika ditanyakan secara verbal, mereka merespon secara ekspresif dengan anggukan kepala, dengan kesimpulan mereka mengetahui bahwa itu adalah angka, walaupun tidak keseluruhan anak ASD dapat mengingatnya.
2. Anak ASD dalam kemampuannya mengingat angka bukan menjadi prioritas dalam penelitian kali ini, namun memperkenalkan mengenai keberadaan angka, sesuai dengan tujuan penelitian, untuk mempermudah anak ASD tersebut dalam belajar mengingat angka disaat waktu yang tepat sesuai dengan kemampuannya masing-masing.
3. Seluruh anak ASD dipandang *responsive* dalam menggunakan kartu grafis, terlihat dari respon komunikasi ekspresifnya ketika kartu tersebut ditunjukkan, mereka memegangnya.

Berdasarkan hasil ujicoba model perancangan melalui prototype yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa partisipan masih menemukan berbagai kendala, namun mayoritas partisipan merespon prototype tersebut dengan cukup baik. Sehingga dalam konteks secara menyeluruh, pengembangan kartu grafis dari penelitian sebelumnya dipandang cukup efektif dalam pengenalan dan respon anak ASD terhadap kartu grafis angka tersebut. Juga dapat menunjang anak ASD dalam melatih perkembangan kemampuan komunikasi ekspresif secara gestur dan verbal

walaupun masih belum bermakna, namun kemungkinan masih adanya kendala pada aspek desain dalam konteks elemen grafis seperti warna dan bentuk pada angka dan kata nya perlu dilakukan pengkajian lebih lanjut.

PENUTUP

Berdasarkan temuan penelitian dalam program sebelumnya, menghadirkan asumsi mengenai perlunya pengembangan media grafis tersebut sehingga dapat diaplikasikan secara komprehensif dalam berbagai aspek pembelajaran pada anak ASD di Rumah Autis Bogor.

Pengembangan alat bantu belajar media grafis tersebut perlu diperluas dengan lebih mendalam lagi, untuk menemukan sejauh mana respon anak ASD dan efektifitas media tersebut, penggunaan elemen dasar dalam kelimuan desain komunikasi visual pun perlu dipertimbangan dengan baik, karena respon anak ASD dengan anak pada umumnya tentu berbeda, maka dari itu dibutuhkan ketelitian dan riset mendalam dalam proses perancangannya.

Secara keseluruhan media grafi tersebut bersifat inovatif, selain berfungsi sebagai media pembelajaran, juga sebagai media bermain yang dapat mengasah kemampuan kognitif dan motorik kasar pada anak ASD secara umum. Maka dari pada itu implementasi dan pengembangan alat bantu belajar untuk anak berkebutuhan khusus perlu dikembangkan dan perlu perhatian yang lebih baik dan intens lagi, mengingat saat ini belum banyak penelitian dan pengembangan

mengenai pentingnya alat bantu belajar untuk anak berkebutuhan khusus dalam bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Norman, 2002, *The Design of Everyday Things Revised & Expanded Edition*, New York, a Member of the Persues Books Group.

[2] Fauzia, 2009, *Apa dan Bagaimana Autisme. Terapi Medis Alternatif*, Jakarta, Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.

[3] Ganz, J., & Simpson, 2004, *Effects on Communicative Requesting and Speech Development of the Picture Exchange Communication System in Children With Characteristic of Autism Journal of Autism and Developmental Disorder*, USA.

[4] Simon, 1997, *Symbolic Images in Art as Theraphy*, London & NewYork, Routledge.

[5] Yuwono, 2009, *Memahami Anak Autistik (Kajian Teoritik dan Empirik)*, Bandung, Alfabet.

Karya Mahasiswa



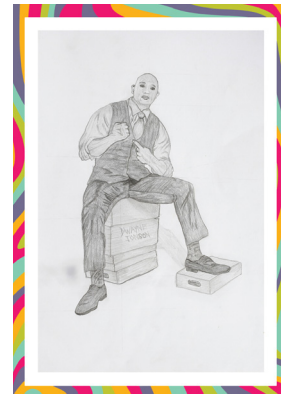
Tamara
Nirmana



Arif
Menggambar



Novandy
Menggambar



Arif
Menggambar

Karya Mahasiswa



Atiya
Menggambar



Bagas
Menggambar



Denanda
Menggambar



Tamara
Menggambar

PEMBELAJARAN MENGGAMBAR DAN ILUSTRASI BAGI MAHASISWA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI ERA PANDEMIK

Rio Satriyo Hadiwijoyo, M.Ds.

Universitas Paramadina
Gatot Subroto kav. 97, Mampang Prapatan
rio.satriyo@paramadina.ac.id,

Abstrak

Dalam masa pandemik ini, banyak kendala dihadapi oleh para pengajar dan mahasiswa terkait penyampaian materi perkuliahan, sampai kepada masalah sinyal ketika perkuliahan online. Hal ini juga terjadi dalam program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Paramadina. Untuk perkuliahan yang mengharuskan mahasiswanya mengerjakan tugas secara praktik, kondisi ini mengakibatkan proses pembelajaran dilakukan secara jarak jauh dengan fasilitas *video conference* dan *metode elearning*. Mata kuliah Menggambar Dasar dan Ilustrasi yang biasanya memerlukan proses asistensi di kelas, menjadikan dosen harus mencari alternatif pengajaran yang dapat menjadi solusi bersama. Menggambar Dasar merupakan mata kuliah yang cukup krusial dalam program studi Desain Komunikasi Visual, karena dalam pelajaran ini mengajarkan mahasiswa cara menuangkan gagasan mereka ke dalam guratan dan goresan garis secara manual diatas media datar. Adapun mata kuliah Ilustrasi diberikan agar dapat menerangkan dan menuangkan ide dan opini mereka ke dalam gambar yang dibuat. Proses eksekusi karya pun menyesuaikan dengan keperluan yang ada, bisa dengan bantuan teknologi secara digital, sebagai pembelajaran menuju dunia desain profesional. Ilustrasi juga digunakan sebagai cara dalam mempromosikan suatu merek. Mahasiswa diajarkan untuk dapat menggunakan dan memahami metode ilustrasi dalam meningkatkan nilai jual produk yang diangkat.

Keywords : *Menggambar, Ilustrasi, Digital, Merek, Pandemi.*

PENDAHULUAN

Sebagai tenaga pengajar dalam sebuah institusi pendidikan, seorang dosen memiliki kewajiban Tri Dharma dalam universitas yang diabdikan. Adapun salahsatu kewajiban tersebut berupa kegiatan pendidikan dan pengajaran, yang dilaksanakan di universitas. Kegiatan ini merupakan bentuk aplikasi dari ilmu yang dimiliki setiap dosen dan diharapkan berguna bagi masyarakat setempat.

Desain Komunikasi Visual merupakan cabang keilmuan yang di dalamnya melibatkan bidang ilmu seni yang digunakan untuk merancang sebuah desain yang tepat guna dan memiliki nilai estetis bagi masyarakat. Terutama dalam bentuk komunikasi dan penyampaian pesan secara visual.

Universitas Paramadina merupakan sebuah institusi pendidikan yang paham dan peduli terhadap perkembangan pendidikan dan kesejahteraan masyarakat Indonesia. Kemampuan dalam mengaplikasikan ilmu diutamakan agar mahasiswa dapat mengamalkan pengetahuan desain yang didapat di program studinya masing-masing.

Dalam masa pandemi kini, ruang pembelajaran tatap muka di dunia nyata menjadi sangat terbatas. Para dosen pengajar menjadi terkendala dalam usaha menyampaikan materi pembelajaran mata kuliah, terutama ketika proses pemeriksaan dan asistensi tugas yang bersifat praktikum.

Kondisi ini tidak serta merta menjadikan proses belajar mengajar di Prodi Desain Komunikasi Visual menjadi ter-

bengkalai, karena hal ini membuka peluang lain bagi para dosen pendidik dalam mempelajari pengajaran secara digital melalui fasilitas e-conference. Proses perkuliahan jarak jauh ini memberikan kesempatan dan peluang berkarya secara online bagi para mahasiswa dan dosen.

Mata kuliah Menggambar Dasar dan Ilustrasi Dasar maupun Ilustrasi Aplikasi merupakan jenis mata kuliah praktikum yang menuntut interaksi secara intens antar pengajar dengan para mahasiswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Artikel ini akan membahas beberapa proyek tugas yang sudah dilalui mahasiswa dan pengajar dalam beberapa bulan di masa pandemi ini.

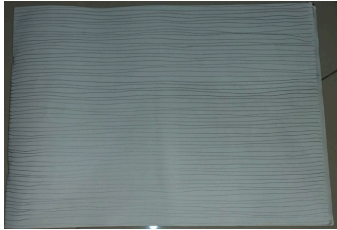
PEMBAHASAN

1.1 Pembelajaran Menggambar dan Ilustrasi Bagi Mahasiswa DKV

Proses pengajaran dan pembelajaran dalam mata kuliah menggambar sangatlah penting bagi para mahasiswa yang mengambil jalur studi Desain Komunikasi Visual. Dengan mempelajari cara menggambar yang benar, setidaknya mereka dapat menyampaikan ide dan gagasannya untuk dituangkan ke dalam sebuah karya rupa 2 dimensi berupa gurat-gambar.

Definisi menggambar sendiri seperti diutarakan Suman-to [2006:13] adalah, proses menciptakan gambar dengan cara menggoreskan benda-benda yang runcing semisal pen-

sil atau pena, pada bidang datar (contohnya di atas kertas, papan tulis, atau dinding). Jadi bisa disimpulkan bahwa kegiatan menggambar tidak bisa dibatasi hanya di atas media kertas saja.



Gambar 1. Contoh tugas latihan garis pada Menggambar Dasar.

Dalam mata kuliah Menggambar Dasar pada masa awal pertemuan kelas, para mahasiswa akan diperkenalkan dengan elemen-elemen seni dan desain. Salahsatunya mengolah garis. Dengan tugas yang diberi, mereka berlatih menarik garis tanpa putus di atas kertas berukuran A2 dengan media pensil. Materi ini bertujuan untuk melatih keberanian dan kemampuan mahasiswa dalam menjaga konsistensi goresan dan kerapihan garis dalam proses berkarya.



Gambar 2. Contoh tugas mata kuliah Menggambar Dasar Still Life.

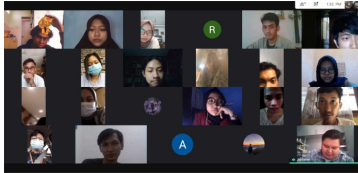
Gambar di atas merupakan contoh tugas dalam mata kuliah Menggambar Dasar dengan tema still life. Tujuan dari materi ini adalah melatih kepekaan mahasiswa dalam menangkap tekstur masing-masing buah apel dan mangga, juga efek pantulan cahaya yang terlihat. Mahasiswa lalu harus dapat mengonversikannya ke dalam guratan garis pensil warna menjadi karya gambar.

Barber [2007:6] menguraikan bahwa menggambar merupakan sebuah proses penyerapan kesenian yang terjadi sesuai dengan kemampuan persepsi masing-masing individu. Menggambar juga bukan hanya kegiatan merekam visual gambar melalui penglihatan dan memori, saja. Ini juga merupakan kegiatan untuk mencurahkan pengalaman dan keindahan dalam kehidupan.

Latihan menggambar seperti ini dilakukan dengan repetisi yang berulang kali dan intens. Sehingga muncul refleks bawah sadar ketika menorehkan alat gambar di atas media kertas maupun bidang datar lainnya. Kesadaran mengenai metode dan teknik menggambar seperti apa yang paling baik dan nyaman digunakan dalam menghasilkan karya. Menggambar merupakan proses belajar tiada henti, yang mengembangkan kualitas dari kehidupan dan kesenian.

Pada masa pandemik seperti saat ini, mahasiswa juga tetap harus berlatih dengan praktik menggambar melalui tugas-tugas yang diberikan. Walau dari jarak jauh, dengan perkembangan teknologi, peluang untuk berkarya dan melatih kemampuan menggambar tetap dapat dilakukan,

salahsatunya dengan menggunakan fasilitas aplikasi *video conference*.



Gambar 3. Dokumentasi kelas online mata kuliah Menggambar Dasar.

Pemanfaatan aplikasi untuk perkuliahan praktik menggambar jarak jauh ini membantu proses belajar mengajar di antara para mahasiswa dengan dosennya, walau terkadang dosen kerap kesulitan menyampaikan materi karena sinyal yang kurang baik. Pengajar dituntut lebih kreatif dalam menyampaikan ilmu dengan segala keterbatasan yang ada. Dosen juga dapat menyampaikan materi kuliah sebelumnya dengan cara merekam teknik menggambar dan eksekusi karya untuk kemudian ditunjukkan kepada mahasiswa secara *online*.

1.2 Aplikasi Menggambar dan Ilustrasi Dalam Bidang DKV

Dalam proses pembelajaran ilustrasi sebagai salah satu mata kuliah di jurusan program studi Desain Komunikasi Visual, riset dan penerapan keilmuan pada produk amatlah penting. Hal ini dikarenakan ilmu ini dapat diaplikasikan sebagai salah satu metode untuk mempromosikan sebuah produk atau brand. Konsumen dan pengguna akan semakin tertarik dengan adanya komposisi grafis dan ilustrasi yang

unik dalam desain identitas visual sebuah produk.

Secara teoritis, istilah ilustrasi berasal dari bahasa Inggris, 'illustration' yang berasal dari akar katanya yaitu bahasa latin, 'illustrare' yang berarti membuat terang. Sedangkan dalam pengertian lainnya, [Salam], [2017:3] menyatakan bahwa ilustrasi bermakna sebagai gambar yang bercerita, karena berdasarkan dari lukisan gua purba di masa lampau di Prancis.

Seiring perkembangan zaman, ilustrasi dan metode pengerjaannya berubah menyesuaikan dengan kebutuhan masyarakat dan perkembangan teknologi. Dengan ilustrasi digital, waktu pengerjaan dapat menjadi lebih cepat daripada manual. Kemudian untuk proses asistensi dan editing pun mudah. Namun kombinasi metode manual dan digital dapat menghasilkan karya ilustrasi yang unik dan memiliki ciri khas tersendiri.

Untuk studi kasus produk kuliner makanan tradisional, penggunaan ilustrasi dalam media promosi akan meningkatkan nilai jual dan *brand awareness* produk tersebut di mata konsumen. Penerapan metode ilustrasi pada suatu *brand* akan menarik perhatian para konsumen terhadap produk yang diangkat. Dalam hal ini, mahasiswa mengambil contoh penggunaan ilustrasi untuk desain *branding* kuliner jajanan lokal dari budaya Betawi, yaitu kue Pancong yang ini terbuat dari campuran tepung beras dan parutan kelapa.

Dalam pembuatan proses konsep ilustrasi produk kuliner

ini, visual dibuat bersifat lucu dan bertoni warna pastel. Hal ini dilakukan untuk menarik perhatian generasi muda, sehingga lebih mereka mengerti dengan konsep grafis yang digunakan dalam perancangan logo dan media promosi baik cetak maupun digital.



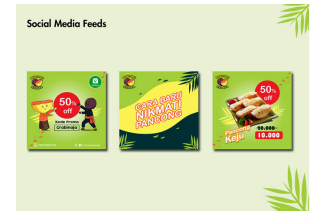
Gambar 4. Aplikasi ilustrasi dan desain logo jajanan kue pasar 'pancong kelapa'.

Gambar ilustrasi di atas merupakan logo dari produk makanan Pancong Kelapa. Pemilihan warna dan bentuk disesuaikan dengan target sasaran demografis konsumen muda. Penggambaran desain pada logo dibuat menyerupai wajah agar dapat menarik minat generasi yang lebih muda. Penggunaan konsep ilustrasi dalam pembuatan logo produk Pancong Kelapa ditujukan sebagai upaya meningkatkan nilai estetika agar menarik perhatian para konsumen.



Gambar 5. Desain karakter maskot produk Pancong Kelapa

Gambar di samping adalah ilustrasi untuk perancangan maskot produk Pancong Kelapa. Pemilihan warna yang diterapkan dalam gambar merupakan turunan warna kuning dan jingga, serta hijau yang merepresentasikan warna daun pohon kelapa. Elemen visual yang digunakan pada busana karakter maskot Pan Pan memperlihatkan penggunaan busana adat Betawi berupa kebaya encim. Sedangkan untuk karakter Coco menggunakan ilustrasi pakaian adat sadariah.



Gambar 6. Desain media promosi online produk Pancong Kelapa.

Gambar Media promosi untuk produk Pancong Kelapa dibagi dua, yakni untuk media cetak dan media online. Untuk media online, platform promosi ditujukan untuk Instagram feeds. Ukuran media berkisar 1080 x 1080 pixel. Elemen visual yang digunakan dalam media ini adalah gabungan ilustrasi maskot dan teks narasi yang saling menjelaskan isi pesan dalam desain promosi.



Gambar 7. Desain media promosi cetak produk Pancong Kelapa.

Pada desain media promosi cetak berupa x-banner di atas, elemen ilustrasi berperan sebagai hiasan dan men-erangkan isi pesan, memperjelas teks narasi yang tertera pada media tersebut. Ukuran desain X-Banner adalah 160 x 60 cm. Penggunaan ilustrasi karakter maskot Pan Pan dan Coco pada media banner juga sebagai ciri grafis identitas visual dan representasi produk yang diangkat.

PENUTUP

Masa pandemi tidak menghentikan proses belajar mengajar di Prodi Desain Komunikasi Visual, walaupun pada proses pembelajaran mata kuliah Menggambar Dasar dan Ilustrasi memerlukan asistensi dan praktik dalam mengerjakan proyek tugasnya. Menggambar Dasar merupakan salah satu basis terpenting yang membentuk kemampuan para mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam menuangkan ide dan gagasan melalui olahan garis dan bentuk yang dipelajari pada mata kuliah tersebut. Begitu pula dengan ilustrasi yang merupakan sarana untuk berkomunikasi dan menyampaikan pesan dari ilustrator melalui karyanya yang berupa visual gambar. Metode ilustrasi baik manual maupun digital,

tidak hanya bersifat menjelaskan konsep melalui gambar, tapi juga berfungsi untuk meningkatkan daya tarik sebuah produk. Pelajaran ini yang ingin disampaikan kepada seluruh mahasiswa Prodi DKV Paramadina, agar mereka dapat menguasai dan mengamalkan ilmunya di dunia kerja profesional dan diabdikan kepada masyarakat sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Salam, Sofyan, 2017, *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*, Yogyakarta, Percetakan Sunrise
- [2] Barber, Barrington, 2007, *The Complete Fundamentals of Drawing*, London, Arcturus Publishing Limited.
- [3] Sumanto, 2006, *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak SD*, Jakarta, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- [4] Wheeler, Alina, 2009, *Designing Brand Identity: An Essential Guide for The Entire Branding Team*, New Jersey, John Wiley & Sons, Inc.
- [5] Creeber G., Martin R., 2009, *Digital Cultures*, London, McGraw-Hills Company.

Karya Mahasiswa



Adriana
Menggambar



Adriana
Menggambar



Adriana
Menggambar



Atiya
Menggambar

Karya Mahasiswa



Atiya
Menggambar



Fasbul
Menggambar



Emmeriel
Menggambar



Habib
Menggambar

PEMBELAJARAN VIRTUAL OBSERVATIONAL DRAWING SAAT PANDEMIK SEBAGAI METODE BAHASA RUPA DASAR BAGI MAHASISWA DESAIN

Tasri Jatnika S.Sn ,M.M¹

^{1,2} Universitas Paramadina

³ Jakarta Selatan, Indonesia

¹ tasri.jatnika@paramadina.ac.id

Abstrak

Menggambar merupakan sebuah kecakapan dasar yang penting untuk dipahami oleh setiap perancang dan perupa, karena dengan aktifitas tersebutlah setiap ide dan perancangan bisa disampaikan secara lebih tepat dan mendalam. Secara faktual pembelajaran menggambar adalah sebuah pengajaran bagi para mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Paramadina yang mendapat bagian yang dominan dalam perkuliahan bagi tingkat awal. Sayangnya kondisi pandemik saat ini merupakan hal yang cukup memberikan perhatian dan teknis metode belajar yang khusus bagi pengajar dan mahasiswa. Untuk itu metode pembelajaran yang interaktif dan tetap fokus pada hasil yang optimal menjadikan dosen dan mahasiswa harus memiliki kemampuan komunikasi yang lebih baik daripada sekedar menyampaikan teori semata. Metode yang memaparkan dari awal outcome pembelajaran, tutorial yang sederhana dan efektif serta pengajaran yang interaktif adalah beberapa variabel utama dalam pembelajaran jarak jauh. Aplikasi dan teknologi yang mumpuni menjadi syarat yang penting, selain itu pemilihan metode pembelajaran merupakan hal yang mendasar untuk mencapai performa yang sesuai harapan dari awal.

Keywords : *human computer interaction, virtual reality, online exhibition, architecture*

PENDAHULUAN

Menggambar adalah sebuah kemampuan dasar dan sangat penting bagi para mahasiswa desain. Komunikasi yang jelas dan presisi bisa ditampilkan dalam gambar yang bisa dipahami dan dijelaskan oleh perancang kepada klien atau audien. Salah satu metode dasar dari menggambar adalah Observational Drawing atau Gambar Observasi. Gambar Observasi adalah ketika seorang seniman mengamati sesuatu dan menanggapinya dengan representasi visual. Hasil observasi ini akan berupa apa yang diolah secara internal dengan cara merenung, menelaah, menelaah kembali lebih dalam, mempelajari setiap detil dan melakukan penghayatan, memberikan sejenis pemaknaan baru dari makna sebelumnya, setelah itu membandingkan, mengkategorikan, serta apapun yang dapat membuat perancang memahami sesuatu di luar permukaannya. Tidak ada bedanya dengan observasi ilmiah. Atau observasi kepribadian dalam ilmu psikologi atau sumber daya manusia (Kaplan, 2018). Jika seni perupa atau perancangan dilakukan secara harfiah yaitu bagaimana bentuk luar atau "permukaan" adalah target utama dari hasil karya maka Gambar Observasi adalah jawaban dari tujuan tersebut.

Gambar Observasi pada dasarnya adalah memberikan sebuah kesan yang "menyiratkan menggambar objek dari apa yang kita lihat seperti yang saya atau anda lihat dari objek nyata - bukan dari memori, sekali lagi ini adalah pengamatan secara lugas bukan lagi melakukan inteprestasi bentuk apalagi melakukan perubahan secara radikal diluar

dari kejelasan objek gambar.

Meskipun ada "elemen memori jangka pendek" yang terlibat dalam membawa citra dari retina melalui otak dan mungkin pikiran manusia, tetapi disadari betul bahwa setiap elemen memori jangka pendek tersebut memungkinkan kita atau peserta didik dalam hal ini mahasiswa untuk membandingkan gambar satu dengan gambar yang dia amati cukup lama. Istilah pengamatan juga sangat erat kaitannya dengan metode dasar seperti Isometri dan Perspektif. Maka Gambar Observasi yang objektif adalah gambar yang hasilnya bisa untuk membuat proyeksi dan koreksi secara interaktif, maksudnya setiap orang dapat melakukan kritik secara lebih terukur karena objeknya jelas dan valid.

Menggambar Foto dan Metode Gambar Observasi Dasar

Pada dasarnya menggambar dari foto bukanlah gambar observasi yang sesungguhnya karena media foto digunakan untuk menyimpan referensi selama diperlukan dan tidak ada aspek "waktu nyata" dalam menggunakan data yang mengganggu dan secara faktual meniru foto itu mengganggu. Walaupun begitu, selama ini belum ada metode yang cukup efektif dalam menggambarkan objek secara detail dan rinci, selain dimulakan dulu dengan pengamatan dari gambar atau objek.

Metode Dasar Gambar Observasi

Gambar Observasi adalah tentang sesuatu yang disampaikan dengan sangat jelas dan membuat metode bagaimana menciptakan langkah yang efektif untuk melakukan pekerjaan itu (menggambar).

Seseorang siapa pun dia, seniman, perancang, amatir atau profesional, bahkan anak-anak sekalipun perlu mengamati dan bereaksi terhadap suatu permukaan atau bentuk luar. Ekspresi pengamatan tersebut dituangkan dalam perupa-an, proses bagaimana subjek yang melakukan pengamatan mendapatkan pengalaman estetis dan bisa menyimpulkannya merupakan sebuah seni atau pengalaman dalam membuat keputusan artistik.

Kembali lagi penekanan akan makna dari Observasi atau pengamatan. Gambar Observasi persis seperti namanya, menggambar dari objek atau lanskap (bentang alam) yang diamati. Ini berkaitan dengan melihat suatu objek dan melakukan yang terbaik yang bisa dilakukan mahasiswa atau peserta didik. Bagaimana mereka bisa untuk membuat gambar tampak realistis dengan nyaman duduk dengan baik di studio, kelas atau diluar ruangan, dan bagaimana objek bisa ditampilkan dengan diarsir dengan benar sesuai arah dari sumber cahaya dan intensitasnya. Selain itu bagaimana menangkap aspek tiga dimensi dari benda itu, dan menunjukkan bahwa peserta didik atau mahasiswa memahami teknik dasar rendering menggunakan garis dan bayangan.

Bagi para pemula seperti mahasiswa tingkat dasar bisa jadi membosankan, karena mereka sebagai kreator atau penggambar tidak seharusnya memasukkan gaya individu ke dalam karyanya, walaupun begitu menggambar tentu bisa juga sangat menyenangkan ketika mahasiswa sudah masuk tahap menikmati aktifitasnya tersebut (Goldwigger, 1999).

Cara favorit penulis untuk melakukan ini adalah melakukan tarikan garis tanpa akhir. Tarikan yang mengalir tanpa mengangkat pensil atau alat gambar. Fokus lebih banyak mengamati dalam hitungan detik dan itu dilakukan tanpa melihat kertasnya hanya objek saja. Setelah pengamatan dalam 5-7 menit.

maka letakkan pulpen atau pensil dengan sikap menggambar yang rileks dan tenang, setelah itu mulailah menggambar, ajak mahasiswa secara lebih intens dengan merasakan, baik itu tarikan garis, mendengar bunyi pinsil dan torehan atau gesekannya di kertas, mengamati objek dalam lingkup besar global dan detail objeknya.

Mahasiswa diajak fokus untuk tidak pernah mengalihkan pandangan dari objek atau melihat apa yang digambar sampai mereka selesai. Awalnya, gambar-gambar ini akan tersebar di seluruh pemetaan di bidang gambar, tetapi jika mahasiswa berlatih, maka akan tiba mereka sampai pada titik di mana mereka para mahasiswa dapat menggambar gambar dari objek tersebut dengan garis yang meyakinkan tanpa melihat bidang gambar. Walaupun awalnya objek

akan menjadi terdistorsi secara menarik, tetapi langsung dikenali sebagai objek.

Kuliah Menggambar di Studio Kampus

Gambar observasi untuk membantu melatih mata dan tangan para mahasiswa dalam membangun kemampuan dasar menggambar. Penulis ingin mencoba menangkap garis dan massa yang para peserta didik lihat di atas kertas. Hasilnya adalah belum tentu dengan cara foto-realistis maka kesadaran akan pengamatan sama. Maksudnya Fotorealisme adalah masalah pengontrolan nilai (gelap dan terang) semata, mungkin ditambah tekstur, berbeda dengan Gambar Observasi yang berarti menangkap jelas dan lugas secara akurat apa yang mahasiswa lihat adalah juga apa yang dilihat audiens, semua dilakukan dengan cara yang saintis dan kritis, walaupun begitu pada dasarnya Gambar Observational dilakukan latihannya nyata tetapi tidak harus dengan cara foto-realistis.

Pengajaran Metode Gambar saat Pandemi

Pengajaran kuliah menggambar menuntut mahasiswa dan dosen saling interaktif, maka pola tutorial adalah metode yang dirasakan masih sangat efektif. Permasalahan terjadi ketika pola tutorial ini tidak bisa dilakukan seperti biasa dikarenakan kondisi pandemi yang mengharuskan kerumunan dalam kelas harus dihindarkan menjadi pembelajaran online atau daring. Permasalahan semakin rumit ketika kapasitas mahasiswa yang berbeda pemahamann-

ya dan daya tangkapnya, selain itu kondisi teknis komunikasi terkadang menjadi kendala, seperti hal teknis seperti ketersediaan alat komunikasi pembelajaran daring mumpuni dan sesuai harapan dari dosen dan mahasiswa.

Tujuan dari penulisan artikel ini semata-mata memberikan sebuah gambaran dari pola pembelajaran yang baru, karena bagaimanapun belum pernah di sebuah kondisi belajar mengajar hadir dalam secara panjang waktunya dalam kondisi daring. Bahkan pembelajaran daring dimanapun tetap mengkondisikan pembelajaran tutorial menjadi jam utama, bahkan lebih dari setengah pertemuan merupakan proses tutorial.

Permasalahan adalah hal yang tidak sesuai antara ekspektasi harapan dengan kenyataan. Begitu juga dalam pembelajaran gambar, akan ada banyak asumsi dan hipotesa bahwa pembelajaran menggambar akan tereduksi atau mengalami pengurangan kualitas ketika berhadapan dengan pola belajar daring.

Artikel ini ditulis berdasarkan pengamatan dari proses pembelajaran daring selama pandemi. Berikut ini hal teknis yang penting dari pembelajaran daring kuliah menggambar, pertama adalah kesediaan teknologi yang mumpuni, artinya kapasitas gawai yang optimal secara gambar dan suara, selain itu juga penggunaan kamera sebagai alat rekam proses penggambaran merupakan hal yang penting dalam penyediaan gawai, PC atau laptop. Penulis menyarankan keberadaan sejenis kamera aktif yang bisa merekam dengan mudah ketika harus mengambil gambar ketika beraktifitas menggambar. Kedua yaitu ketersediaan alat dan bahan

menggambar itu sendiri, untuk kemudahan pengamatan pada gambar, penulis memberikan tugas-tugas dengan menggunakan pen drawing atau pena gambar, pulpen, dan marker atau spidol kecil. Hal ini dilakukan untuk mempermudah gambar dilihat secara detail.

Kondisi pandemik menjadikan aktifitas menjadi lebih lambat daripada biasanya, maka awal sebuah kesempatan bagi pembelajar gambar untuk lebih memahami dan menghayati objek lebih mendalam. Metode menggambar yang memberikan ruang untuk proses tersebut adalah metode gambar Observasi atau Observational Drawing. Metode ini adalah cara yang lugas dan langsung mengamati objek secara visual. Penggambar dalam hal ini mahasiswa, memposisikan aktifitas pengamatan seperti halnya memposisikan dirinya menjadi saintis. Objek diamati, diobservasi detail dan teksturnya, digambarkan dan diberikan notasi garis gelap terang atau perbedaan tekstur bidang.

Beberapa langkah untuk mempermudah pengajaran observational drawing adalah, pertama penentuan objek dalam format dua dimensi atau dalam bentuk gambar ataupun foto dari objek, pastikan mahasiswa memahami objek dari sudut pandang yang menarik dari objek, memahami sifat, ciri dan bentuknya, untuk memudahkan dibagi dalam dua pola yaitu bentuk organik dan anorganik. Bentuk organik adalah bentuk yang terinspirasi dari bentuk alam, terlepas apakah bentuk alam tersebut hasil dari bentuk asli organik atau dihasilkan dari produksi pabrikan. Adapun

bentuk anorganik adalah bentuk yang berasal dari bentuk dasar geometris. Pola pembelajaran dasar adalah melakukan observasi sederhana pada objek-objek buatan pabrik, setelah itu diteruskan pada objek yang lebih beragam material dan teksturnya. Secara teknis peniruan objek bisa dilakukan dengan melakukan penjiplakan dengan palstik mika atau kertas kalkir, sehingga mahasiswa jauh lebih mudah menghayati blabar, gelap terang dan tekstur dari objeknya.

Observational Drawing menekankan pada pengamatan terhadap bentuk luar dengan menentukan titik-titik luar objek sehingga pengamat menyambungkan titik-titik tersebut menjadi objek yang jelas. Single line atau garis tunggal adalah garis yang paling cocok untuk metode Observational Drawing.

Setelah mahasiswa memahami seluruh pola dan detail dari objek secara dua dimensional maka teruskan pengamatan secara tiga dimensional dengan mengamati bayangan, tekstur dan notasi garis luar atau blabar secara lebih baik dari segi penghayatan. Setelah itu eksekusi dengan arsir dan kontras dari bagian paling gelap.

Demikian pola metode ini bisa dikondisikan dalam pola kerja yang lebih panjang sehingga masa pandemik ini bisa menghasilkan karya yang lebih tajam, presisi, berkarakter dan penuh penghayatan.

Referensi

Goldwigger, J. (1999). *Observational Drawing like a Pro*. New York: Penguin.

Kaplan, C. (2018). *Observationa Drawing*. Quora Journal, 3-4.

Lampiran

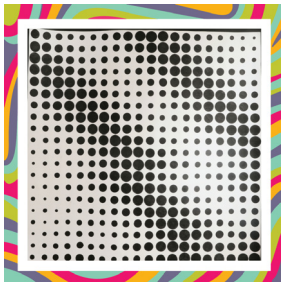


Latihan Menggambar foto diri dari hasil cetakan foto dan diikuti pola garis serta bidangnya diatas platik bening, setelah itu dilakukan penggambaran dengan kertas biasa.

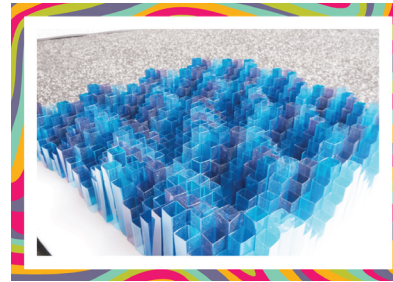


Penggambaran objek dua dimensional yang akan diteruskan dalam bentuk pengamatan tiga dimensional dengan melakukan pengamatan figur secara langsung.

Karya Mahasiswa



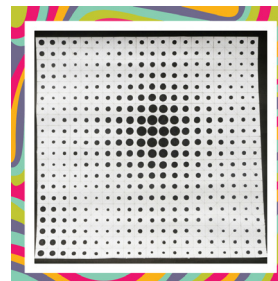
Adin
Nirmana



Adin
Nirmana



Adin
Menggambar

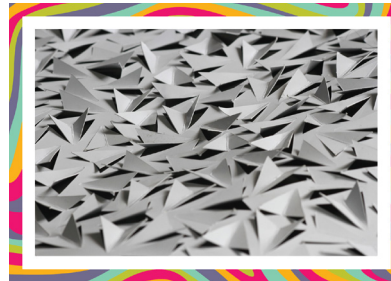


Adriana
Nirmana

Karya Mahasiswa



Maryo
Nirmana



Iqbal
Nirmana



Adin
Menggambar



Janita
Nirmana

TEKNOLOGI DI BALIK PAMERAN VIRTUAL

Wahyuningdiah Trisari Harsanti Putri¹, Heryudi Ganesha²

^{1,2}Fakultas Ilmu Rekayasa Universitas Paramadina

¹ wahyuningdiah.trisari@paramadina.ac.id, ² heryudi.ganesha@paramadina.ac.id

Abstrak

Pameran virtual merupakan sebuah jenis pameran yang diselenggarakan berbantuan teknologi, dapat dilakukan secara daring maupun luring. Didorong oleh kemampuan prosesor komputer memproses data, serta kekuatan perangkat grafis yang meningkat berkali lipat dalam satu dekade ini, maka pameran virtual telah diimplementasi sebagai proyek penelitian dan komersil. Tulisan ini membahas jenis pameran virtual, teknologi pendukung, serta arsitektur yang diketahui untuk menyelenggarakan sebuah pameran virtual.

Keywords : *human computer interaction, virtual reality, online exhibition, architecture*

PENDAHULUAN

Merebaknya Covid-19 sejak awal tahun 2020 menjadi titik mula perubahan perilaku. Untuk membatasi penyebaran virus, maka pergerakan manusia juga dibatasi. Dengan terbatasnya kesempatan untuk berkumpul, pameran sebagai suatu jenis kegiatan yang mengundang banyak orang untuk penyelenggaraannya mendapat tantangan. Untuk mengatasi tantangan ini dibutuhkan inovasi yang memungkinkan kegiatan pameran tetap berjalan.

Pameran virtual merupakan sebuah jenis pameran yang diselenggarakan berbantuan teknologi, dapat dilakukan secara daring maupun luring. Upaya untuk melakukan jenis pameran seperti ini telah dilaksanakan sejak tahun 90an. Merujuk pada tulisan Su, et. al [1], Nentwig [2], Ko, et. Al [3], yang telah menggunakan internet sebagai penyelenggaraan pameran virtual, yang bersifat desain konseptual dan merupakan sebuah eksperimen untuk kolaborasi melalui internet.

Pameran virtual memiliki beberapa keuntungan seperti

kemungkinan untuk digunakan kembali (reuse), minimalisasi resiko keamanan atas karya yang dipamerkan, dan pengurangan biaya penyelenggaraan. [4] Karakteristik penting dari pameran virtual seperti yang dituliskan oleh Ciurea dan Filip adalah: [4]

- Pameran virtual dapat menggantikan pemandu fisik yang biasanya ada pada penyelenggaraan pameran. Digantikan dengan katalog untuk menjelaskan objek pameran.
- Dapat menyertakan konten multimedia seperti video, animasi, galeri dinamis, yang dapat mendemonstrasikan bahwa pameran virtual bukan sekedar tampilan galeri gambar dan website saja.
- Pameran virtual dapat diimplementasikan sebagai native mobile application yang memperbesar kemungkinan akses bagi pengguna yang tertarik terhadap sebuah objek kultural.

Beberapa teknologi yang melatar belakangi pameran virtual, diantaranya adalah virtual reality. Definisi dari Carrozino dan Bergamasco menyatakan bahwa VR adalah teknologi kompleks yang mengeksploitasi teknologi level rendah (seperti ilmu komputer, grafis 3D, robotic, dll) untuk menciptakan lingkungan digital dimana pengguna merasa terbenam di dalamnya, dan juga berinteraksi. [5] Teknologi lain yang juga digunakan dalam pameran virtual, sebagaimana dituliskan oleh Ciurea, et. al adalah gabungan antara tiga komponen sebagai pembentuk arsitekturnya, yaitu platform untuk manajemen web, web platform untuk konten, serta aplikasi mobile. [6] Tulisan ini akan mengeks-

splorasi beberapa setup konseptual dan praktikal terhadap teknologi yang berada di belakang pameran virtual

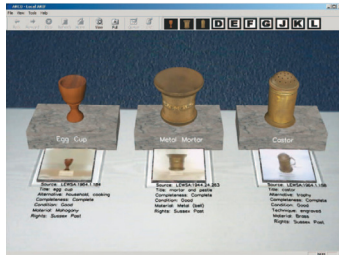
JENIS PAMERAN VIRTUAL

Didorong oleh kemampuan prosesor komputer memproses data, serta kekuatan perangkat grafis yang meningkat berkali lipat dalam satu dekade ini, maka pameran virtual telah diimplementasi sebagai proyek penelitian dan komersil. Vosinakis et. al membagi pameran virtual menjadi dua jenis sebagai berikut: [7]

1.1 Stand-alone Multimedia Applications

Sebuah aplikasi atau perangkat lunak yang dibangun khusus untuk memberikan pengalaman sebuah pameran. Merujuk pada penelitian Wojciechowski, et. al yang membangun *Augmented Representation of Cultural Objects* (ARCO) untuk museum. [8] Aplikasi ini memiliki tiga komponen utama yang membantu museum untuk menciptakan, memanipulasi, mengatur, serta mempresentasikan obyek kultural yang telah di-digitalisasi. Komponen yang dimaksud adalah *content production*, *content management*, serta *content visualization*.

Contoh antarmuka sistem ARCO dapat dilihat pada Gambar 1 berikut:

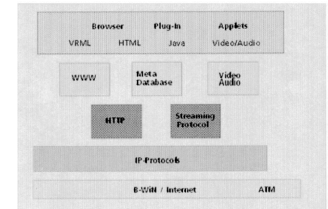


Gambar 1. Visualisasi objek kultural oleh ARCO [8]

Standar yang digunakan pada aplikasi ini diantaranya eXtensible Virtual Reality Modeling Language (X-VRML), yaitu bahasa prosedural berbasis Extensible Markup Language (XML). Pada aplikasi ARCO, template X-VRML memberikan definisi pada aspek visual dan behavioral dari sebuah pameran virtual. Sistem menampilkan visualisasi menggunakan deskripsi visual scene seperti VRML dan X3D; untuk aspek behavioral, digunakan script XML.

1.2 Web-based Environment

Pameran virtual yang dilakukan dengan lingkungan web salah satunya adalah *Lebendiges virtuelles Museum Online* (LeMO). [2] Proyek LeMO merupakan pameran virtual dari sejarah negara Jerman yang memungkinkan berbagai jenis akses pengguna. Gambar 2 berikut memberikan ringkasan dari arsitektur informasi LeMO.



Gambar 2. Arsitektur Informasi dari LeMO [2]

Karakter eksperimental dari proyek LeMO ini adalah penggunaan berbagai macam teknologi multimedia yang tersedia di internet. Oleh karena itu, arsitektur sistemnya sendiri merupakan integrasi dari berbagai macam teknologi. Pada layer luar terdapat DFN-Verein high-speed network B-Win 2 dengan protokolnya pada sisi jaringan dan diakses dengan www browser pada sisi pengguna, B-Win berdasarkan pada teknologi *Asynchronous Transfer Mode* (ATM). Jaringan ini menyediakan akses berkecepatan tinggi yang terhubung dengan jaringan Eropa lainnya. Server yang digunakan pada sistem LeMO untuk memberikan berbagai services antara lain web server untuk layanan laman web dan lingkungan VRML; video server untuk memberikan layanan video on demand menggunakan teknologi streaming; server metadata untuk memberikan layanan permintaan informasi dari search engine LeMO.

Lingkungan pameran virtual berbasis web lainnya dapat kita lihat pada tulisan Robles-Ortega et. al, dimana penelitian itu bertujuan untuk menyatukan dua buah tujuan yang berbeda yaitu penyimpanan data untuk pada arkeolog, dan penyebaran informasi tersebut melalui virtual museum.

Sistem yang dibangun Robles-Ortega akan menampilkan data terkini untuk para penikmat pameran virtual. Data berdasarkan input dari sistem yang dibuat untuk para arkeolog di belakangnya.

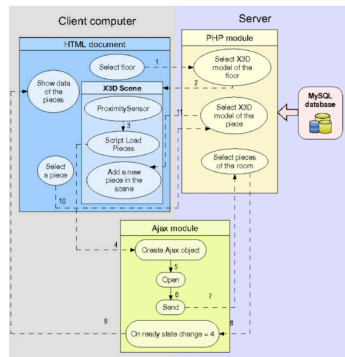
Sebuah portal web berlaku sebagai galeri bagi pengguna yaitu publik untuk mengakses hasil temuan arkeologi terbaru. Seluruh elemen dalam portal seperti menu, daftar lantai pameran dan ruangan pameran, serta *display* artefak, digenerasi secara dinamis saat page di load. Menggunakan bahasa *scripting* PHP untuk melakukan query pada basis data yang berada di server. Konten multimedia antara lain berupa deskripsi dari tiap artefak, foto, peta, dan video. Untuk meningkatkan interaktivitas, konten baru seperti model 3D dibutuhkan. Elemen ini akan memungkinkan pengguna merasa berada dalam *scene* virtual, memilih artefak, memutarinya, melakukan zoom dan bahkan menyentuhnya.

Sesuai Gambar 3 di atas, maka terdapat tiga bagian dari skema umum pameran virtual yang dibangun oleh Robles-Ortega, et. al, yaitu server dengan sambungan pada basisdata MySQL, lalu modul *Asynchronous JavaScript and XML* (AJAX) dan yang terakhir sisi komputer pengguna.

Basisdata MySQL menyimpan informasi artefak dan portal web dinamis untuk menyebarkan informasi tentang artefak tersebut. Website juga mencakup *scene* 3D dinamis yang terdiri dari beberapa ruangan di mana pada ruangan-ruangan virtual tersebut, artefak yang dipamerkan akan tersedia. Ruangan virtual awalnya kosong, artefak akan ditambahkan setelah terjadi query terhadap database terhadap satu artefak tertentu.

Asosiasi terhadap model transformasi 3D disimpan pada tabel yang berbeda untuk memungkinkan perubahan lokasi dari setiap artefak. Oleh karena itu, apabila sebuah artefak dipindahkan ke ruangan virtual lain, file 3D yang berasosiasi dengan artefak tersebut tidak perlu diubah karena model tidak menyertakan informasi lokasi. Dengan demikian, museum virtual menjadi sangat mungkin dikustomisasi. Hal ini berarti seseorang pengunjung biasa dapat mengubah lokasi dari tiap artefak secara mudah. Untuk itu, pengguna hanya perlu menginstall sebuah plugin pada browsernya.

Selain dua jenis pameran virtual yang telah disebutkan di atas, perkembangan perangkat mobile dan penggunaan perangkat ini secara masif, membuat penelitian untuk menghadirkan pameran virtual pada perangkat mobile juga



Gambar 3. Skema Umum Proses Web-based Environment Pameran Virtual [9]

berkembang. Salah satunya adalah sistem mobile augmented reality yang akan di bahas pada bagian arsitektur sistem.

TEKNOLOGI PENDUKUNG

Merupakan serangkaian standar dan teknologi yang digunakan di balik sebuah pameran virtual.

1.1 Internet

Internet merupakan sebuah sistem global dari jaringan komputer yang saling terhubung. Jaringan ini menggunakan protokol yang disebut sebagai *Transmission Control Protocol/Internet Protocol* (TCP/IP) untuk berkomunikasi satu sama lain dalam jaringan. Jaringan yang termasuk dalam internet dapat berupa jaringan pribadi, maupun jaringan publik, seperti bisnis, pemerintah, akademik dengan cakupan global.

Interkoneksi internet juga dimungkinkan oleh berbagai macam perangkat elektronik kabel maupun nirkabel. Internet merupakan sumber dari informasi yang berlimpah. Diakses dengan standar dokumen hiperteks yang kita kenal dengan nama World Wide Web (WWW). Segala jenis pertukaran elektronik juga terjadi di atas jaringan internet.

1.2 Virtual Reality

Virtual reality adalah sebuah realita yang bersifat semu. Ini artinya semua yang terjadi pada dunia nyata dapat diprogram agar terjadi secara virtual. Kelebihan dari sebuah VR

adalah pengguna dapat lepas dari batasan realitas dan mencapai sebuah pengalaman yang mungkin tidak mungkin secara nyata. [10] Sering disingkat menjadi VR, merupakan pengalaman dalam simulasi yang dapat terasa sama atau sama sekali berbeda dengan dunia nyata. VR banyak digunakan sebagai aplikasi yang bersifat hiburan, maupun edukasi. Juga digunakan pada pelatihan militer, industri otomotif dan desain aerospace, pelatihan medis, penelitian terapan, ataupun diadopsi untuk aplikasi komersial. [11]

1.3 Game Engines

Game engines adalah alat bantu bagi desainer game untuk melakukan kode dan merencanakan sebuah permainan secara cepat tanpa harus membangunnya dari nol. Ada yang bertipe 2D dan 3D, alat bantu ini digunakan untuk membuat aset dalam sebuah game maupun penempatannya.

Pemilihan sebuah game engine untuk membangun sebuah lingkungan virtual yang realistik ditentukan oleh berbagai karakteristik dari game engine itu sendiri. Seperti yang dituliskan oleh Kiourt et. al, terdapat banyak pilihan game engine. Namun dalam penulisan kali ini kita hanya akan membahas dua jenis game engine saja. [12]

Unity

Unity merupakan *game engine* yang bersifat *cross-platform* yang diciptakan oleh Unity Technologies. Mendukung lebih dari dua puluh lima platform. Game engine ini dapat

digunakan untuk menciptakan VR dua dimensi dan tiga dimensi, game augmented reality bahkan simulasi. Engine dari Unity ini telah diadaptasi oleh industri di luar video game seperti film, otomotif, arsitektur, *engineering*, dan konstruksi. Scripting pada Unity adalah proses memberi instruksi bagaimana sebuah objek bekerja dan berperilaku. Bahasa yang digunakan adalah C#. [13]

Unreal

Unreal Engine merupakan perangkat pengembangan yang bersifat real-time technology. Digunakan untuk visualisasi dan pengalaman sinematis, digunakan pada perangkat PC, console, mobile, VR, dan AR. [14]

Dikembangkan oleh perusahaan Epic Games, pertama kali diluncurkan tahun 1998 dengan *first-person shooter* (FPS) game Unreal. Walaupun pada awalnya dikembangkan untuk FPS, kini engine ini telah digunakan untuk berbagai macam genre lain seperti platformers, fighting games, dan MMORPGs. Ditulis dengan bahasa pemrograman C++, game engine ini mendukung portabilitas, serta banyak platform.

1.4 Content Management System

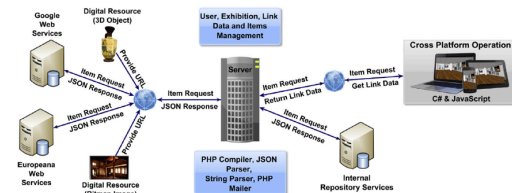
Sebuah *content management system* (CMS) adalah sebuah perangkat lunak komputer yang digunakan untuk mengatur kreasi dan modifikasi dari konten digital. [15] CMS biasanya digunakan untuk mengatur konten pada tingkat enterprise. Fasilitas yang disediakan dapat berupa integrasi

manajemen dokumen, fungsi publikasi, manajemen aset digital, dan memberikan peran bagi penggunaanya.

Mendukung teks, grafis, foto, video, audio, dan maps. CMS digunakan sebagai bagian utama, atau salah satu bagian dari pameran virtual. Fungsionalitas publikasi dan pengaturan role pengguna merupakan salah satu alasan penggunaannya.

ARSITEKTUR SISTEM

Arsitektur sistem merujuk pada penempatan komponen perangkat lunak dalam sebuah lingkungan yang hendak dibangun. Dua atau lebih komponen perangkat lunak dapat digabungkan dalam sebuah mesin fisik. Arsitektur juga berarti bagaimana interkoneksi komponen dan pertukaran data, dan bagaimana seluruh komponen dapat bekerja sama dengan koheren. [16]



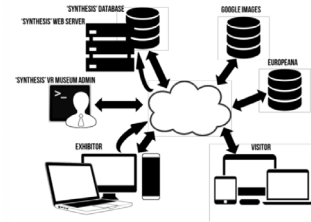
Gambar 4. Arsitektur Dinamis [12]

Gambar 4 di samping menunjukkan overview dari sistem DynaMus, dalam tulisan Kiourt et. al, yang merupakan sebuah 3D CMS yang memberikan fungsionalitas back-end dan front-end. Implementasi sistem ini pada sebuah pameran virtual berupa gambar-gambar 2D yang dipetakan pada bidang datar untuk mensimulasikan frame lukisan, serta model 3D yang dapat dengan mudah dimanipulasi dan diletakkan pada lingkungan virtual pada pameran.

Menggunakan Google Web Services, dan European Web Services yang bertukar data menggunakan format JSON response. Scripting menggunakan PHP dan dapat dilihat pada berbagai platform dengan tambahan scripting C# dan JavaScript.

Pengunjung pameran dan manajemen kontennya dilakukan melalui sebuah Graphical User Interface (GUI) yang terpadu untuk memberikan kesan lingkungan intuitif ‘apa yang terlihat merupakan apa yang akan kita dapatkan’ atau sering dikenal dengan istilah WYSIWYG. DynaMus memberikan akses berdasarkan user, sehingga sebuah proses registrasi dibutuhkan sebelum dapat mengakses framework ini.

Arsitektur lain yang akan dibahas adalah “The Synthesis” yang juga digagas oleh Kiourt et. al, namun memiliki sifat yang berbeda dari arsitektur yang telah dibahas sebelumnya. Lingkungan virtual ini dibangun atas dasar konsep Open Linked Data concept, yang mendukung kreasi dari pameran virtual untuk tujuan kultural dan edukasi. [17]



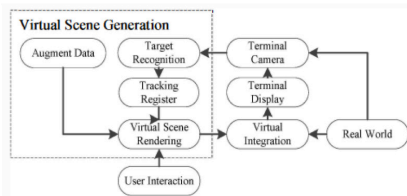
Gambar 5. Arsitektur Synthesis [17]

Fitur yang diberikan oleh arsitektur ini berupa:

- Visualisasi, navigasi, dan interaksi VR-like dan non-immersive
- Fungsionalitas cross-platform.
- Murni merupakan pameran virtual yang didorong oleh user.
- Interkoneksi dengan sumber daya eksternal berdasarkan kemungkinan interoperabilitas data.

Terdapat synthesis database dan web server, yang terhubung dengan internet pada Google Images, Europeana, pengunjung, dan penampil pameran.

Jenis arsitektur lain yang akan dibahas adalah Mobile internet AR applications (MAR) yang memiliki dasar terminal positioning dan teknologi pengenalan gambar. [18] berikut arsitektur MAR



Gambar 6. Arsitektur sistem MAR [18]

Struktur sistem umum dari MAR, seperti yang terlihat pada Gambar 6 di atas. Terdapat tiga teknologi kunci pada penelitian pengembangan MAR, *target recognition technology under complex scenes*, *real-time robust tracking register technology* dan *real highly-efficient tending technology*.

Sistem seperti MAR ini umum ditemukan pada pameran fisik yang menyediakan kegiatan interaktif terhadap objek pameran. Misalnya dalam peluncuran mobil baru, maka apabila kita melakukan scanning terhadap semacam kode pada objek tersebut, akan timbul berbagai macam interaksi. Mulai dari katalog, sampai interaksi secara real-time yang membuat pengunjung menjadi lebih tertarik dengan objek pameran. Teknologi MAR ini masih dalam tahap penelitian dan pengembangan agar dapat memberikan pengalaman pameran virtual yang lebih kaya.

PENUTUP

Pada tulisan ini telah dijabarkan beberapa teknologi yang mendukung, arsitektur, serta setup yang terjadi di balik sebuah pameran virtual. Perkembangan teknologi seperti game engine, kecepatan akses internet, serta arsitektur yang

baik akan dapat memberikan hasil pameran virtual yang stabil, mudah diakses dan bisa dinikmati oleh banyak orang. Perkembangan teknologi selanjutnya akan memberikan variasi lebih lanjut untuk pameran virtual.

DAFTAR PUSTAKA

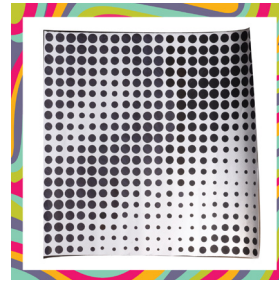
- [1] C. J. Su, B. P. C. Yen, and X. Zhang, "An Internet based virtual exhibition system: Conceptual design and infrastructure," *Comput. Ind. Eng.*, vol. 35, no. 3–4, pp. 615–618, 1998.
- [2] L. Nentwig, "LeMO: A virtual exhibition of 20th century German history," *Comput. Networks*, vol. 31, no. 21, pp. 2237–2244, 1999.
- [3] D. il Ko, Y. Sumi, Y. Choi, and K. Mase, "Personalized Virtual Exhibition Tour (PVET): an experiment for internet collaboration," *Proc. IEEE Int. Conf. Syst. Man Cybern.*, vol. 6, pp. 25–29, 1999.
- [4] C. CIUREA and F. G. FILIP, "New Researches on the Role of Virtual Exhibitions in Digitization, Preservation and Valorization of Cultural Heritage," *Inform. Econ.*, vol. 20, no. 4/2016, pp. 26–33, 2016.
- [5] M. Carrozzino and M. Bergamasco, "Beyond virtual museums: Experiencing immersive virtual reality in real museums," *J. Cult. Herit.*, vol. 11, no. 4, pp. 452–458, 2010.

- [6] C. CIUREA, A. ZAMFIROIU, and A. GROSU, "Implementing Mobile Virtual Exhibition to Increase Cultural Heritage Visibility," *Inform. Econ.*, vol. 18, no. 2/2014, pp. 24–31, 2014.
- [7] S. Vosinakis and I. Xenakis, "A Virtual World Installation in an Art Exhibition: Providing a Shared Interaction Space for Local and Remote Visitors," *Proc. Re-thinking Technol. Museums*, 2011.
- [8] R. Wojciechowski, K. Walczak, M. White, and W. Cellary, "Building Virtual and Augmented Reality Museum Exhibitions," *Proc. ninth Int. Conf. 3D Web Technol.*, pp. 135–144, 2004.
- [9] M. D. Robles-Ortega, F. R. Feito, J. J. Jiménez, and R. J. Segura, "Web technologies applied to virtual heritage: An example of an Iberian Art Museum," *J. Cult. Herit.*, vol. 13, no. 3, pp. 326–331, 2012.
- [10] M. Slater and M. V. Sanchez-Vives, "Enhancing our lives with immersive virtual reality," *Front. Robot. AI*, vol. 3, no. DEC, pp. 1–47, 2016.
- [11] A. G. Abulrub, A. Attridge, and M. A. Williams, "Virtual reality in engineering education: The future of creative learning," *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, vol. 6, no. 4, pp. 4–11, 2011.
- [12] C. Kiourt, A. Koutsoudis, and G. Pavlidis, "DynaMus: A fully dynamic 3D virtual museum framework," *J. Cult. Herit.*, vol. 22, pp. 984–991, 2016.
- [13] Admin, "Learning C# and coding in Unity for beginners | Video game development | Unity." [Online]. Available: <https://unity3d.com/learning-c-sharp-in-unity-for-beginners>. [Accessed: 20-Nov-2020].
- [14] Admin, "Features - Unreal Engine." [Online]. Available: <https://www.unrealengine.com/en-US/features>. [Accessed: 14-Nov-2020].
- [15] M. Rouse, "What is a Content Management System (CMS)? Definition from WhatIs.com," 2019. [Online]. Available: <https://searchcontentmanagement.techtarget.com/definition/content-management-system-CMS>. [Accessed: 22-Nov-2020].
- [16] C. Paganini, "Primer: Understanding Software and System Architecture – The New Stack," 2019. [Online]. Available: <https://thenewstack.io/primer-understanding-software-and-system-architecture/>. [Accessed: 15-Nov-2020].
- [17] C. Kiourt, A. Koutsoudis, S. Markantonatou, and G. Pavlidis, "The 'synthesis' virtual museum," *Mediterr. Archaeol. Archaeom.*, vol. 16, no. 5 Special Issue, pp. 1–9, 2016.
- [18] P. Fuguo and J. Zhai, "A mobile augmented reality system for exhibition hall based on Vuforia," *2017 2nd Int. Conf. Image, Vis. Comput. ICIVC 2017*, pp. 1049–1052, 2017.

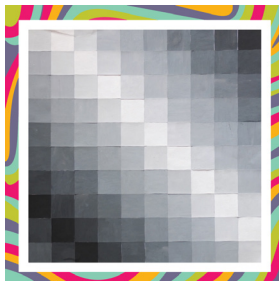
Karya Mahasiswa



Jannita
Nirmana



Daffa
Nirmana



Atiya
Nirmana



Farhan
Nirmana

Karya Mahasiswa



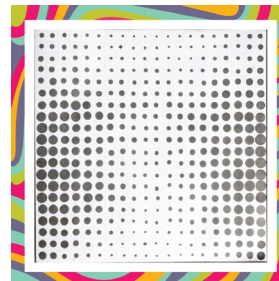
Ricky
Nirmana



Jaki
Menggambar



Atiya
Nirmana



Bagas
Nirmana

CREATIVITY, MENTAL HEALTH AND PANDEMIC COVID-19

Wanda Listiani

Institut Seni Budaya Indonesia Bandung
Jalan Buahbatu Nomor 212 Bandung 40265 West Java Indonesia
Email : wandalistiani@gmail.com

Anrillia Ema M. Ningdyah

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Jl. Semolowaru 45 Surabaya East Java Indonesia
Email: anrilia.ningdyah@untag-sby.ac.id

INTRODUCTION

Pandemic Covid-19 significantly influences our life in Indonesia and possibly all human life in different part of the world. It changes our routine and gives no clear direction. We may not gather and meet as usual. We work, produce art works, write, read, hold meeting, and conduct research from home and interact through online media. The pandemic forces us to adapt doing anything at home without knowing when it will end.

Pandemic Covid-19 tests our cultural immune in a form of solidarity, mutual aid, as well as protect each other in social practice and dialectic in local, national, and global level (Listiani, 2019: 5). Collective awareness of Indonesian people becomes the keyword that needs to be continuously

maintained, adapted, but yet critically faced toward the global crisis. The efforts of adjusting self are maintained as the strategy during pandemic and the world de-globalization.

The arts can improve mental health, especially during the Covid-19 pandemic. Art work involves self-reflection that can inspire artistic activity (Ponsford-Hill, 2018: 1-2). Creativity in arts during pandemic becomes a way to cope with the many unexpected changes situation. Creativity is defined as imaginative activity to produce outcomes both of originality and of value; self-confidence from social situations and time to play; self-expression (Jeffrey, 2001: 2-3).

RESULTS AND DISCUSSION

“Corona Virus Pandemic”, “Uncertainty”, “Laying Time” and “Life Reflection” are the main ideas in the five photography works entitled C-Virus, The Uncertain Lockdown, Laying Times, The Post Corona dan Thinking of Life :



Figure 1. C-Virus,
Wanda Listiani, 2020

We collect information either from the result of studies or the observation on coronavirus, pandemic, endemic happening in Indonesia or outside Indonesia. We label C-Virus for corona virus. In local language in Indonesia “C” is pronounced “Si” to mention and confirm the figure and character of the virus. We depict the ideas of C-Virus as something uncertain and dark although there is slight of light, hope, chance, and future. Photography and Adobe Photoshop are chosen to realize the ideas into visual of C-Virus. The pictures were taken in Papua and Bandung (a region in the island of Papua and Java, Indonesia, respectively). Among the photos, we select three to represent the ideas of C-Virus through the editing process.

The visualization of “dark” and “bright” or “black” and “white” display the uncertainty of the coronavirus character. The diverse information on corona virus and the judgement toward those individuals who contract the virus brings the writers into “fear” and “worry”. The unpreparedness toward the crisis as the impact of the pandemic and overwhelming-information gives the writers uncomfortable feeling, including feeling of misdirected. On the other side, the information on coronavirus gives clearer picture on what is happening nowadays.

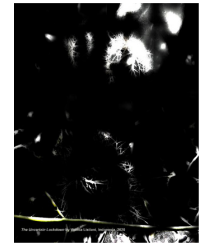


Figure 2. The Uncertain Lock-
down, Wanda Listiani, 2020

Coronavirus gives the ideas of “uncertainty” and the policy picture of “lockdown” from the Indonesian government to work, study, and conduct activities from home. To realize the ideas of The Uncertain Lockdown, we use photography techniques. The photos were taken in Papua and Bandung (a region in the island of Papua and Java, Indonesia, respectively). Among the photos, we select three to represent the ideas of “The Uncertain Lockdown” through the editing process.

The uncertainty during the pandemic, on the other side, gives hope, chances, and learning for the future. The characteristic of the virus spreading which is significantly fast in the whole world and is infectious to any kind of people wherever they are. The virus differs no gender, nation, religion, and culture. Losing family or beloved ones and obligation to taking a distance with other people especially the infected patients become examples of the impacts of the pandemic, with no clear end.. On the other side, the crisis during the pandemic stimulates people to collaborate and work together. The virus transmission brings solidarity and social cohesion to Indonesian people.

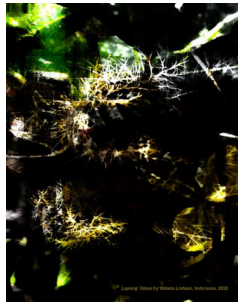


Figure 3. Layung Times,
Wanda Listiani, 2020

In the concept of time “transition time” is the main idea; the certain time of the pandemic. On local views especially in Indonesia, this transition time happens on “dusk” or “layung” in Sundanese language, one of tribe in Indonesia which resides in West Java. The transition time is from the bright color to the dark one. To visualize the “layung” time, we use

photography techniques and Adobe Photoshop. The pictures were taken in Papua and Bandung (a region in the island of Papua and Java, Indonesia, respectively). Among the photos, we select three to represent the ideas of “layung” through the editing process.

The abstraction of “uncertainty” during the pandemic is reflected in Figure 4. Times while staying at home during the pandemic becomes layung time or transition time. The pandemic time is better to be seen as a time of contemplation and creativity at home. The creativity gives a sense of certainty during the uncertain period in the pandemic.



Figure 4. The Post Corona,
Wanda Listiani, 2020

There is always hope in the moment of uncertainty during the pandemic. This expectation stimulates the eagerness to maintain production of artworks and to develop color in our life. Hope and spirit dominate the colors in the photo. To display “The Post Corona”, we use photography techniques and Adobe Photoshop. The pictures were taken in Papua and

Bandung (a region in the island of Papua and Java, Indonesia, respectively). Among the photos, we select three to represent the ideas of "The Post Corona" through the editing process.

After Covid-19 pandemic, it is expected that life will become more colorful and organized: adapting with the existing condition and learning from the experience. Covid-19 pandemic changes the way we interact with each other in the future. We never know what we are going to face and how we adapt in the future. The pandemic also reminds us of death and ascension. The God reminds us of what is happening and the pandemic is preparing us for developing essential immune to the virus. The virus may mutate in the future life. The virus limits our moving space in the real life but expands the links on the cyber life: the awakening which is different from routines, unusual previous daily life.

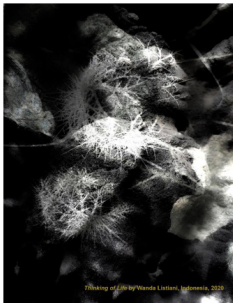


Figure 5. Thinking of Life,
Wanda Listiani, 2020

Every day during the pandemic, we keep thinking on present and future life. What we can do in this situation is, at

least, giving an element of certainty during the uncertainty. Life keeps on going and it should be faced by looking forward. To visualize "Thinking of Life", we use photography techniques. The pictures were taken in Papua and Bandung (a region in the island of Papua and Java, Indonesia, respectively). Among the photos, we select three to represent the ideas of "Thinking of Life" through the editing process.

CONCLUSION

This article discuss efforts to redefine what has been done in this current life and plans for the future; to rebirth with new body and soul as well as new thought regarding the Covid-19 pandemic. The pandemic gives unusual dream. After the pandemic, life will be different. Life can be stronger, optimistic, and hopeful. The pandemic renews our interest and it relocate our life for the next generation. Life must be kept moving on continuously and should transform by collaboration and strategy. They should combine with self-capacity and the social strength to find solution from global matters to answer the challenge of civilization, technological development, and human rights.

REFERENCES

Jeffrey, Bob, Anna Craft, 2001. "The Universalization of Creativity", Creativity in Education, Anna Craft, Bob Jeffrey and Mike Leibling (ed), London : Continuum

Listiani, Wanda, 2019. "Adaptif-Regeneratif-Relasional : Ketahanan Budaya Lokal di Era Digital" dalam Prosiding Seminar Nasional Ketahanan Budaya Lokal di Era Digital, Bandung : Sunan Ambu Press ISBI Bandung

Ponsford-Hill, Laurie, 2018. A Phenomenological, Arts-Based Study of Art Therapists' Self-Reflective Practice, Ontario : Wilfrid Laurier University

Karya Mahasiswa



Ibnu
Menggambar



Ibnu
Menggambar



Ibnu
Menggambar



Habib
Menggambar

Karya Mahasiswa



Dhea
Menggambar



Dhea
Menggambar



Dhea
Menggambar



Emmeriel
Menggambar

TANTANGAN PEMBELAJARAN KELAS STUDIO DESAIN PRODUK PADA MASA PANDEMI COVID-19

Yusuf Kurniadi

Prodi Desain Produk Industri
Universitas Paramadina
yusuf.kurniadi@paramadina.ac.id

Abstrak

Terjadi pergeseran pada pembelajaran kelas studio fisik ke bentuk kelas studio virtual yang diakibatkan terjadinya pandemi Covid-19 yang tidak memungkinkan adanya kelas fisik atau dengan pertemuan fisik. Pergeseran ini menghasilkan banyak kelemahan dan kesulitan dalam proses pengajaran kelas studio yang disebabkan oleh masih terbatasnya fitur yang ada dalam teknologi yang digunakan untuk kelas daring, walau untuk kelas daring yang menitik-beratkan ke teori tidak mengalami kesulitan yang berarti. Dalam hal ini penulis melakukan observasi dari pengalaman dalam mengajarkan kelas teori dan kelas studio Desain Produk secara daring dalam dua semester ini dilakukan yaitu akhir tahun 2019 awal pandemi sampai semester pertama tahun 2020. Pembelajaran kelas studio daring menghasilkan beberapa tantangan seperti tantangan media, kurikulum, transfer pengetahuan, ketrampilan dan taste of design, plagiasi, pembuatan model dan prototip, sampai pada kesiapan mahasiswa. Namun kondisi pandemi ini tidak menawarkan alternatif lain kecuali daring, sehingga penulis melakukan analisis SWOT untuk melihat berbagai kemungkinan yang ada dan potensi pengajaran daring kedepan dalam lingkungan digital.

Keywords : kelas studio desain produk; pandemi covid-19; metode pengajaran daring, tantangan, SWOT

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 adalah peristiwa menyebarnya

Penyakit koronavirus 2019 (coronavirus disease 2019 atau COVID-19) di seluruh dunia. Penyakit ini pertama kali didekteksi di Kota Wuhan, Provinsi Hubei, China pada tanggal 1

Desember 2019.

Pada tanggal 11 Maret 2020, Organisasi Kesehatan Dunia secara resmi mengumumkan wabah COVID-19 sebagai Pandemi global (WHO, 2020). Sehingga sejak saat itu tiba-tiba -lokasi yang mengundang kerumunan harus ditutup, termasuk sekolah dan kampus. Tak terkecuali Prodi Desain Produk Universitas Paramadina yang secara tiba-tiba menghadapi tantangan mengajar desain melalui pembelajaran daring atau dalam jejaring (online) sebagai pendekatan yang dianggap paling memungkinkan.

Pendidikan studio desain berakar kuat pada model pengajaran satu-satu (one on one) antara dosen dan mahasiswa, walaupun di kelas ada beberapa mahasiswa, kalau dalam istilah Jawa yaitu 'nyantrik'. Model kelas studio ini sangat khas apalagi menilik tentang masalah dan jawaban yang harus dilakukan oleh mahasiswa. Dosen memberikan satu tantangan permasalahan untuk dijawab oleh mahasiswa, dimana setiap mahasiswa harus menjawab tantangan permasalahan itu berbeda-beda dengan mahasiswa lainnya, namun semua jawaban harus benar sesuai dengan kaidah desain. Jadi kalau di kelas ada 15 mahasiswa, maka satu pertanyaan akan ada 15 jawaban yang berbeda namun benar semua. Bandingkan dengan kelas perkuliahan biasa, ada 1 pertanyaan maka 15 mahasiswa tersebut harus menjawab satu jawaban yang sama. Oleh sebab itu kelas ini disebut sebagai kelas Studio atau Studio Desain (Crowther, 2013) .

Dalam Program Studi S1 Desain Produk banyak sekali kelas yang harus dilakukan secara studio, mulai dari semester pertama kelas Menggambar, Nirmana 2 Dimensi, Nirmana 3 Dimensi, Styling & Clay Modeling, Desain Produk 1 sampai Desain Produk 5 sebagai mata kuliah inti Desain Produk dengan premis yang berbeda-beda, hingga Tugas Akhir sebagai proses terakhir mahasiswa menyelesaikan perkuliahan. Hampir bisa dipastikan bahwa metode pengajaran one on one (kelas studio) ini dilakukan oleh seluruh kampus yang melaksanakan pendidikan Desain Produk yang ada di Indonesia, termasuk beberapa disiplin yang berdekatan, seperti; Seni Murni, Arsitektur, Desain Interior, Desain Grafis, Desain Komunikasi Visual , Fashion, dan beberapa program studi lain berbagi atribut mengajar melalui kelas studio atau studio desain.

Mengajar dalam jejaring atau istilahnya daring (online) secara interaktif adalah konsep baru di prodi Desain Produk Universitas Paramadina, yang dipergunakan sebagai upaya pembelajaran dalam menanggapi pandemi COVID-19 yang marak. Sebelumnya penggunaan teknologi digital dalam pengajaran ini menggunakan model e-learning dengan konsep daring namun masih belum interaktif.

Menggunakan media daring interaktif sebagai platform pembelajaran untuk pengajaran kelas studio masih sangat jarang dicoba di Indonesia. Ketika pimpinan kampus mengumumkan bahwa seluruh perkuliahan akan dilakukan dengan cara daring interaktif, maka tak pelak saya langsung bertanya pada diri sendiri, "Bagaimana bisa mendesain dia-

arkan melalui media daring? Pengajaran Desain Produk yang cara belajarnya dilakukan dengan diskusi individual (one on one) atau kelompok yang panjang, hidup, langsung dan dengan empat mata kritik, menggunakan kertas dan alat-alat untuk menggambar yang diletakkan di atas meja kerja, bekerja dengan material, dan membangun- mende-konstruksi fisik model hingga menjadi prototip?”.

Tiba-tiba, kita semua terlempar ke dunia baru, dunia virtual, sebagai tempat interaksi yang sebelumnya dianggap masih belum bisa dan biasa diakses. Interaksi seperti komunikasi tatap muka yang menjadi dasar komunikasi antar manusia manusia akhirnya menjadi salah satu tantangan terbesar dalam pembelajaran kelas studio, selain sikap skeptis sekaligus optimis, ketakutan akan proses adaptasi teknologi, adaptasi kebiasaan mengajar, dan sebagainya. Beberapa pendidik dan dosen bahkan merasa bahwa pengajaran daring ini dapat menurunkan kualitas pembelajaran yang secara langsung mengurangi efektivitas pembelajaran.

Tulisan ini secara langsung menanggapi seruan yang dimulai tentang efek pandemic pada praktek interior dan arsitektur dengan mengambil sudut pedagogis dan perspektif pendidikan. Studi menilai dan merefleksikan tentang langkah-langkah alternatif yang diterapkan terhadap proyek batu penjuru penyebaran. Mempertimbangkan demografi tertentu Dari peserta, makalah mengevaluasi positif dan negative atribut penyebaran proyek batu penjuru online dan penggunaan Platform VR sebagai metode

pedagogi alternatif bersama lainnya mode tradisional.

Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan ini adalah;

1. Memaparkan proses pengajaran kelas studio dengan menggunakan cara daring (online) atau studio virtual yang dilakukan oleh penulis, termasuk juga tentang tantangan dan kemungkinan-kemungkinan pengembangan secara positif sebagai bentuk alternatif pengajaran kelas studio dalam bentuk daring.
2. Selain itu juga bisa digunakan sebagai bentuk masukan sekaligus perbandingan dengan yang dilakukan oleh dosen-dosen yang mengajar kelas studio pada kelas lain atau kampus lain, sehingga bisa menjadi bentuk pengkayaan model atau metode dalam pengajaran kelas studio daring.
3. Sebagai bahan diskusi bersama, khususnya bagi dosen yang mengajar kelas studio untuk mendapatkan netodologi yang sesuai, baik dan berkualitas.
4. Makalah ini memetakan pedagogi pendekatan yang penulis adopsi sebagai tanggapan terhadap nasional kuncitara.
5. Tujuan utamanya adalah untuk berhasil memenuhi pembelajaran kursus hasil dan memberikan siswa dengan kontinuitas

pedagogi yang sesuai untuk proses pembelajaran dimulai sebelum pandemic Covid-19 terjadi, khususnya pada Program Studi Desain Produk Universitas Paramadina.

Metode

Penulis melakukan observasi pada diri sendiri selama dua semester mengajar kelas biasa (teori) dan kelas studio dengan menggunakan metode dalam jejaring (daring) mulai dari akhir tahun 2019 hingga perkuliahan di semester awal tahun 2020 sebagai sumber data primer untuk selanjutnya dilakukan analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Treath) atas kondisi yang ada untuk melihat potensi yang bisa dikembangkan dalam kondisi pandemi terutama untuk kelas studio daring.

Analisis SWOT dapat diterapkan pada banyak situasi, seperti digunakan sebagai alat penilaian untuk perencanaan strategis oleh individu, bisnis, perawatan kesehatan, pemerintah, laba, dan nirlaba, baik swasta ataupun negara. Dalam tulisan ini analisis SWOT untuk pengaturan pengajaran daring dengan perbandingan kelas studio one on one.

Kekuatan (Strength) dan kelemahan (Weakness) dilihat dari perspektif pemangku kepentingan yang berpartisipasi dalam usaha pendidikan tinggi online ini. Sedangkan peluang (Opportunity) dan ancaman (Treath) yang terjadi di lingkungan eksternal dan dari sudut pandang pemangku kepentingan sulit untuk diprediksi atau dikendalikan.

Selain itu penulis juga menggunakan beberapa literatur sebagai data sekunder yang berhubungan dengan pengajaran daring dari berbagai sumber untuk membangun, membandingkan dan menguatkan argumen.

Kelas Studio, Tradisi dan Kenyataan Online

Pendidikan Desain Produk, serta kompetensi-kompetensi lain yang dekat, seperti; Seni Rupa (Seni Murni), Desain (Interior, DKV, Fashion) dan Arsitektur adalah kompetensi yang dikenal karena mengidentifikasikan diri dengan pendekatan kelas studio atau studio desain dalam pembelajarannya. Kelas studio atau studio desain, terminologi ini mengacu pada implementasi dua hal yaitu pengajaran disertai pembimbingan (pedagogi) dan model permagangan. Pengajaran berbasis studio ini merupakan model pengajaran yang mengambil kembali dari model magang pelatihan kerja (Fisher, 2000).

Kelas studio ini bisa kita lihat kembali kepada dua gerakan, yaitu 1) Ecole des Beaux-Arts, sebuah sekolah seni rupa dan arsitektur yang berkembang di Paris Perancis pada abad ke-19 dan 2) Bauhaus sebuah sekolah seni dan desain yang unik dengan menggabungkan antara seni, desain dan teknik produksi massal di Dessau Jerman pada awal abad ke-20 (Luth, 2008), yang pada akhirnya menjadi dasar atau prinsip pendidikan desain modern yang mendukung penggabungan seni dengan praktik terkini melalui berbagai metodologi pembelajaran yang menyatukan mata kuliah (teori) dan praktek karya (workshop). Kalau dibandingkan dengan skenario kelas biasa, studio adalah lokasi aktif di mana siswa terlibat

secara intelektual dan sosial, bergeser dari model berpikir analitik, sintetik, dan evaluatif menjadi berbagai rangkaian aktivitas seperti menggambar, diskusi, kritik, presentasi dan pembuatan model (Nerdinger, 1985).

Metode pembelajaran kelas studio dalam Desain Produk terus berlaku hari ini di seluruh kampus seni rupa dan desain di Indonesia. Fakultas Seni Rupa dan desain Institut Teknologi Bandung (FSRD ITB) adalah penyelenggara pendidikan desain tertua di Indonesia dan menjadi salah satu patron yang diikuti oleh (hampir) seluruh kampus seni rupa dan desain yang ada. Dari generasi ke generasi, kelas studio atau desain studio menjadi contoh pembelajaran kelas studio yang sampai saat ini belum mengalami perubahan berarti. Sehingga seolah-olah kelas studio adalah model pengajaran wajib yang mengatur cara mendasar di mana desainer masa depan dididik untuk profesi mereka pada saat ini.

Ini menjadikan kelas studio itu menjadi semacam doktrin pendidikan desain di seluruh Indonesia bahkan kemungkinan di dunia. Program Studi Desain Produk di Universitas Paramadina, setiap mahasiswa akan menempuh sekitar 50% mata kuliah yang ada dalam bentuk kelas studio hingga sebelum pandemi. Mulai dari semester awal, kelas Menggambar, kelas Nirmana 2 dan 3 Dimensi, kemudian kelas Desain Produk 1 sampai Desain Produk 5 hingga mahasiswa mengambil Tugas Akhir. Hal ini juga sama dengan kampus Desain Produk yang ada di Indonesia. Sebagai perbandingan dengan kampus yang ada di luar negeri, Royal Institute of British Architects (RIBA) dan Royal College of Arts (RCA) di

Inggris menyebutkan bahwa kriteria untuk program sarjana dan pascasarjana yang diajarkan disana minimal 50% kelas studio atau studio desain (RIBA, 2014).

Meskipun ada juga yang berpendapat lain, namun hingga kini kelas studio atau studio desain seperti pendekatan tunggal yang diikuti di sebagian besar sekolah desain. Format pengajaran kelas studio sering dianggap sebagai bentuk kekhasan pendidikan ini yang berbeda dengan kompetensi yang lain. Kelas studio sudah menjadi semacam etos yang didalamnya terdapat; 1) pengajaran dan pembelajaran yang dibangun dalam suatu lingkungan tertentu yang mirip dengan permagangan, 2) metode belajar dan mengajar yang khas (one on one) untuk semua mahasiswa termasuk bagaimana Dosen “menularkan” keahlian dan design taste yang dimiliki kepada mahasiswa, 3) program dan kegiatan yang khusus dan direncanakan secara khusus yang lebih mirip dengan “kondisi kerja” sebenarnya dengan schedule yang terukur dalam semester, dan 4) adanya semacam “budaya” yang diciptakan oleh relasi dan interaksi antara mahasiswa dan dosen yang membangun karakter kerja calon profesional desain produk masa depan.

Dengan munculnya pandemi Covid-19 ini, perubahan radikal terjadi pada kelas studio. Pertemuan fisik sudah tidak memungkinkan lagi, mengingat pola penyebaran virus ini yang mengikuti pertemuan fisik manusia, sehingga kelas studio fisik berubah dalam sekejap menjadi kelas studio online.

Kelas Studio Virtual

Perubahan yang mendadak tentunya menjadi tantangan yang sangat berat bagi dosen yang mengajar kelas studio, bahkan hampir tidak mempunyai persiapan untuk itu. Yang menjadi kesadaran awal dan pertanyaan besar adalah apakah mungkin pembelajaran kelas studio fisik dilakukan dengan cara kelas studio daring (virtual)? Apakah caranya sama? Apakah hasilnya sama?

Beruntung dunia teknologi komunikasi saat ini sudah ada teknologi yang bernama media sosial. Media sosial adalah pilihan pertama untuk melakukan kontak dan komunikasi dengan mahasiswa. Namun seperti kita ketahui bersama bahwa teknologi media sosial yang ada pada akhir tahun 2019 dan awal tahun 2020 masih belum optimal memberikan layanan interaktif. Penulis menggunakan aplikasi kelas daring Zoom untuk memulai perkuliahan, termasuk kelas studio. Aplikasi Zoom merupakan aplikasi yang paling mudah untuk digunakan dalam kelas daring, fitur-fitur yang ada serta kemudahan dalam pengoperasian merupakan keunggulan dari aplikasi tersebut dan tentunya sangat memudahkan bagi penulis. Bahkan untuk kelas-kelas yang mempunyai mahasiswa yang banyak hingga ratusan tidak menjadi masalah. Terdapat aplikasi berbayar yang memiliki fitur lengkap serta waktu yang tidak terbatas, juga terdapat aplikasi yang tidak berbayar, namun terbatas dalam waktu penggunaan hanya 40 menit untuk setiap sesi dan jumlah peserta yang dibatasi, namun kedua-duanya bisa merekam kelas (record) dengan baik. Saat ini penulis menggunakan aplikasi Google.

meet karena menjadi kebijakan kampus untuk kelas daring, aplikasi ini mirip dengan Zoom namun lebih terintegrasi dengan aplikasi lain yang ada pada Google.

Terus terang untuk kelas-kelas yang lebih banyak ke teori, penulis tidak menemukan kesulitan yang berarti. Interaksi langsung dengan mahasiswa bisa dilakukan dengan baik, diskusi, tanya jawab, presentasi tidak ada masalah yang berarti, hanya memerlukan ketrampilan untuk melakukan administrasi kelas dengan aturan-aturan yang harus disepakati, seperti penggunaan pengeras suara, video atau tatacara bertanya.

Sangat berbeda dengan kelas studio, interaksi yang terjadi menjadi terbatas oleh ruang virtual yang ada, seakan ada jeda dalam melakukan interaksi khususnya yang berhubungan dengan pengembangan kreatifitas dan inovasi. Tidak seperti kelas studio fisik, dimana Dosen bisa secara langsung dan real time melakukan kritik dan masukan dalam bentuk visual, kelas studio virtual tidak memungkinkan Dosen masuk dalam ruang privat virtual mahasiswa secara langsung, hal ini sangat dimungkinkan karena belum adanya teknologi untuk itu. Saat ini semua berlangsung dalam suatu medium, suatu ruang virtual bersama yang membutuhkan waktu untuk berinteraksi studio.

Identifikasi Tantangan Pengajaran Kelas Studio

Setelah melaksanakan perkuliahan online dalam dua semester terakhir ini, berikut ini adalah catatan tentang tantan-

gan pengajaran kelas studio yang bisa direkam oleh penulis, sebagai berikut;

Tantangan 1: Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang utama yang dijadikan media untuk berinteraksi antara dosen dan mahasiswa. Sebagai pengganti kelas studio fisik, media pembelajaran daring yang ada sekarang ini sudah cukup baik untuk melaksanakan perkuliahan kelas teori, sehingga untuk kelas teori bisa langsung dilaksanakan tanpa harus melakukan perubahan yang berarti. Adapun yang bisa dilakukan dengan media daring untuk kelas teori adalah;

1. Melakukan absensi (presensi) mahasiswa, sebagai standar kelayakan administrasi untuk bisa mengikuti ujian dan mendapatkan nilai akhir.
2. Adanya fasilitas microphone dan speaker yang memungkinkan seluruh peserta dalam kelas berbicara dan mendengar.
3. Adanya fasilitas foto dan video yang memungkinkan dosen dan peserta untuk mengetahui peserta yang hadir dan untuk melihat apa yang dilakukan oleh peserta selama perkuliahan berlangsung. Fasilitas foto dan video bisa diganti atau diubah-ubah posisinya untuk mendapatkan streaming yang baik, khususnya apabila sinyal yang ada kurang baik.
4. Melakukan pemaparan (presentasi) yang dilakukan oleh dosen maupun oleh mahasiswa dengan memberikan akses terlebih dahulu kepada mahasiswa oleh administrator, dengan adanya fasilitas presentasi. Presentasi bisa dilakukan dalam bentuk media pasif (PPT) ataupun dalam bentuk film (MOV)
5. Bisa diatur waktu pertemuan sesuai dengan jam pertemuan yang ditetapkan, sekaligus bisa untuk mengatur jadwal perkuliahan.
6. Bisa merekam (record) aktivitas kelas yang berlangsung sehingga bisa digunakan untuk keperluan evaluasi ataupun administrasi.
7. Untuk fasilitas lain, seperti pengiriman naskah, hasil ujian dan sebagainya bisa menggunakan fasilitas digital yang sebelumnya sudah eksis, seperti; email, clouds, media sosial, e-learning. Untuk melakukan interaksi harian antara
8. mahasiswa dan dosen, yang paling efektif dan efisien adalah menggunakan aplikasi Whatsapp (WA) yang memungkinkan untuk membuat grup khusus untuk kelas.

Sedangkan untuk kelas studio virtual, media daring yang ada seperti yang ada diatas namun media pembelajaran yang ada masih menyisakan sesuatu yang tidak bisa digantikan seperti yang ada pada kelas studio fisik, yaitu;

1. Tidak ada (belum ada) fasilitas yang memungkinkan dosen dan mahasiswa berinteraksi langsung dan real time pada media yang sama, dengan gambaran seperti berikut; mahasiswa dan dosen membuka media yang sama, mahasiswa melakukan aktifitas menggambar atau membangun alternatif desain, dosen secara langsung bisa ikut melakukan koreksi atau kritik secara langsung pada media tersebut.
2. Kondisi ini menyebabkan adanya semacam jeda dalam berinteraksi, mahasiswa harus memproduksi gambar atau alternatif desain terlebih dahulu (membutuhkan waktu), selanjutnya melakukan presentasi kepada dosen (membutuhkan waktu), selanjutnya dosen melakukan koreksi dan kritik atas gambar atau alternatif desain yang dipresentasikan (membutuhkan waktu), lalu dosen mengembalikan gambar atau alternatif desain yang sudah dikoreksi untuk dilakukan perbaikan (membutuhkan waktu), selanjutnya proses kembali seperti semula. Kalau dimungkinkan mahasiswa bisa melakukan dengan baik dan cepat, maka waktu yang dibutuhkan untuk kelas studio tidak terlalu berbeda dengan kelas studio fisik, namun apabila mahasiswa tidak terlalu paham atau tidak mempunyai kemampuan untuk menggambar dan membuat alternatif desain dengan baik, maka proses yang

ada menjadi berulang-ulang, bahkan waktu yang diperlukan melebihi dari waktu SKS yang ditentukan. Untuk diketahui kelas studio mempunyai 6 SKS, sangat besar, tentunya apabila dilakukan berulang-ulang sangat menghabiskan waktu dan tenaga baik bagi mahasiswa ataupun dosennya.

Oleh sebab itu kelemahan yang ada ini harus bisa dieliminasi dan dicari cara yang tepat dengan menggunakan teknologi digital yang ada agar pengajaran kelas studio bisa dilakukan dengan efektif dan efisien. Ketidakefisienan dalam pengajaran ini berimbas pada penggunaan pulsa dan kuota internet yang menjadikan pendidikan menjadi lebih mahal untuk dilakukan.

Tantangan 2: Penyampaian Materi (Transfer of Knowledge & Design Taste)

Penyampaian materi kelas studio daring memiliki perbedaan dengan kelas studio fisik, seperti berikut ini;

1. Penyampaian materi pada kelas studio daring masih dirasakan sulit khususnya dalam hal penyampaian taste of design dosen kepada mahasiswa, karena tidak ada interaksi langsung (atau ada jeda).
2. Penyampaian yang ada jeda ternyata menjadikan mahasiswa lebih sulit untuk menerima transfer informasinya.

3. Demonstrasi dengan menggunakan media video yang dibuat dosen juga masih dirasa sulit untuk diterima, sekaligus ini menjadi bagian yang sulit dan menghabiskan banyak waktu dalam memproduksinya sehingga melebihi waktu sesuai SKS nya.
4. Perlu ada waktu, upaya dan strategi khusus bagi dosen dalam melakukan persiapan perkuliahan kelas studio, khususnya persiapan materi.

Tantangan 3: Kurikulum

Pada saat pandemi berlangsung seperti saat ini, sepertinya mengingatkan kita untuk segera melakukan adaptasi dengan yang terjadi pada lingkungan, hal ini terjadi juga pada kurikulum pendidikan desain produk yang ada.

Kondisi yang memaksa untuk melakukan segalanya dengan cara daring, tentunya juga memaksa kurikulum untuk berubah dan mendekati diri dengan dengan nuansa digital.

Kurikulum prodi desan produk pada saat ini masih lebih analog yang menonjol, kesulitan yang terjadi adalah dibutuhkan pertemuan fisik khususnya dalam hal pembuatan desain, model ataupun prototip.

Sarana bengkel kerja yang ada juga masih disesuaikan dengan kebutuhan ketrampilan analog.

Tantangan 4: Penjiplakan (Plagiasi)

Pagiasi menjadi tantangan yang sangat besar dalam kelas daring ini, karena ada kemudahan mahasiswa dalam mengakses informasi yang ada di internet tanpa pengawasan yang berarti dari dosen. Plagiasi dalam hal ini bukan hanya masalah tulisan yang ada di internet, namun juga desain yang ada dan berserakan dan sangat mudah untuk di akses.

Untuk tulisan masih bisa ditelusuri jejak digitalnya atau relatif mudah, dengan melakukan akses ke internet dengan mesin pencari dan bisa mendapatkan kemungkinan plagiasinya, namun untuk desain, seringkali mahasiswa menyembunyikan sumbernya dan akhirnya mengambil desain tersebut seolah-olah adalah hasil pekerjaannya, walau untuk sumber inspirasi masih bisa dilakukan. Untuk menghindari plagiasi dalam masa pandemik, berikut ini adalah upaya yang bisa dilakukan;

1. Membuat aturan yang jelas kepada mahasiswa, yang memuat batasan mana yang masih diperbolehkan dan mana yang terlarang.
2. Diperlukan pernyataan dari mahasiswa bahwa karya desainnya adalah bukan plagiasi.
3. Diperlukan cara dan ketrampilan bagi dosen atau kampus untuk melakukan pelacakan karya tulis ataupun desain di internet.

Tantangan 5: Pembuatan Karya (Modeling, Prototyping)

Sampai saat ini masalah pembuatan model atau prototip masih menjadi kendala yang besar pada pembelajaran kelas studio. Sebelum pandemi, pembuatan model atau prototip menjadi tantangan tersendiri bagi dosen dan mahasiswa. Bagaimana dosen bisa secara langsung mempraktekkan ketrampilan pembuatan model kepada mahasiswa sehingga mahasiswa bisa secara langsung melihat dan mempraktekkan. Dalam pengalaman mengajar kelas studio selama ini, pembuatan model atau prototip terkadang masih menjadi masalah yang besar bagi mahasiswa, karena ketrampilan yang kurang baik. Dimungkinkan hal ini disebabkan juga oleh ketrampilan menggunakan alat dan mesin di bengkel serta ketrampilan pengolahan material yang kurang baik untuk membuat model atau prototip secara handmade.

Ada sebenarnya kesempatan yang diberikan oleh teknologi digital dalam pembuatan model sekarang ini, yaitu dengan menggunakan mesin CNC (Computer Numeric Control) atau menggunakan Printer 3 Dimensi. Kedua mesin tersebut mempunyai cara yang berbeda dalam membentuk produk, mesin CNC mempunyai cara kerja dengan mengikis permukaan material dasarnya (router) hingga membentuk suatu produk, sedangkan Printer 3 Dimensi membantuk sedikit-demi sedikit produk yang akan dibuat, tentunya keduanya mempunyai batasan kerja atau ukuran besar produk yang akan dibuat. Produk-produk presisi bisa sangat mudah dibuat dengan mesin-mesin tersebut. Walaupun disisi lain, teknologi ini juga masih mempunyai keterbatasan, seperti; ti-

tidak memiliki fitur untuk 'merangkai produk' dengan material seperti kain, kulit atau sesuatu lembaran lunak lainnya, yang bisa dilakukan hanya sebatas memotong pola saja. Padahal dalam kelas studio materi tantangan desain bisa sangat beragam dan tentunya beragam pula produknya, dan masih sangat mungkin harus menggunakan 'ketrampilan tangan' untuk membuatnya. Namun Prodi Desain Produk sampai saat ini belum memiliki kedua mesin tersebut.

Mesin CNC dan Printer 3 Dimensi sangat mungkin untuk digunakan dalam kondisi berjarak (virtual) selama masih ada koneksi internet antara pengguna dan mesin tersebut.

Tantangan 6: (exhibition) Pameran Karya

Pada awalnya sangat skeptis menghadapi pameran fisik dalam kondisi pandemi seperti ini, mengingat pameran pasti akan mengundang kerumunan orang yang sangat rentan terhadap penularan virus. Sedangkan menggunakan media daring masih belum mendapatkan format yang tepat.

Namun setelah diperhatikan dengan seksama, di luar adanya kelemahan, pameran karya secara daring ini mempunyai beberapa keuntungan, seperti;

1. Bagi pelaksana, tidak membutuhkan lokasi fisik (baik sewa atau milik) untuk pameran termasuk kebutuhan alat dan material pameran yang cukup mahal.
2. Bagi pelaksana bisa menggunakan waktu 365 penuh dalam 1 tahun untuk merancang be-

- ragam event pameran.
3. Bagi penikmat pameran atau kolektor tidak memerlukan waktu dan transportasi untuk pergi ke dan dari lokasi pameran.
 4. Bagi penikmat dan kolektor bisa menikmati atau memperhatikan hasil karya yang dipamerkan dengan waktu yang lebih banyak dengan jadwal yang lebih fleksibel.
 5. Tetap bisa melakukan komunikasi (bertanya, menawar, dan sebagainya) dengan panitia pelaksana ataupun artis desainer yang memamerkan karya dengan menggunakan aplikasi yang disediakan.
 6. Memungkinkan untuk orang dari luar wilayah pameran, bahkan dari luar negeri, untuk bisa melihat pameran yang diadakan, selama terhubung dengan internet, artinya jumlah orang yang melihat pameran bisa tidak terbatas yang merupakan keuntungan tersendiri dari sisi sosialisasi dan penyebaran kegiatan.
 7. Dengan menggunakan media digital, pameran online bisa mempunyai potensi menjadi trending topic yang bisa dijadikan tolok ukur keberhasilan pameran.

Tantangan 7: Kesiapan Mahasiswa

Mahasiswa dalam hal ini merupakan subyek sekaligus obyek dalam pengajaran kelas studio tentunya menjadi sesuatu yang penting dalam keberhasilan pengajaran daring ini.

Untuk itu kesiapan mahasiswa dalam mengikuti kelas daring ini dengan memahami dan mampu mengelola beragam aplikasi digital menjadi keharusan.

Kesiapan yang lain adalah bahwa mahasiswa harus siap dengan ketrampilan digital yang berhubungan langsung dengan proses perancangan desain produk. Kesiapan ini akan membantu agar kendala komunikasi, adaptasi teknologi, dan pembiasaan dengan lingkungan daring bisa diatasi lebih baik, yang ujungnya adalah meningkatnya efektifitas pembelajaran daring.

Analisis SWOT

Untuk melihat secara jernih tentang hal-hal yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran daring, berikut ini adalah analisis SWOT untuk pengajaran kelas studio daring dari pengamatan dan pengalaman serta dari tantangan-tantangan yang ada, sebagai berikut;

Kekuatan (Strength)

Melihat kondisi sekarang dimana pandemi Covid-19 masih terus terjadi yang mengharuskan perkuliahan dilakukan secara daring, dan disisi lain kemajuan yang pesat yang terjadi pada teknologi digital menjadikan satu dasar bahwa pendidikan dan pengajaran secara daring termasuk pengajaran kelas studio adalah bentuk pendidikan dan pengajaran masa depan. Banyak kelebihan dari bentuk pendidikan dan pengajaran secara daring ini yang akhirnya bisa menjadi

kekuatan, yaitu;

1. Adanya semacam nilai fleksibilitas, serta adanya kenyamanan waktu dan tempat yang akhirnya meningkatkan efisiensi.
2. Ruang kelas yang tidak terbatas, sehingga perkuliahan bisa dilakukan dimana saja selama ada sinyal internet.
3. Tidak harus mendatangi satu lokasi, sehingga mengurangi transportasi dengan segala resikonya.
4. Setiap orang (mahasiswa) mempunyai ruang studio virtual secara mandiri, yang bisa dikembangkan sehingga memiliki URL mandiri sehingga menjadi kepemilikan yang mandiri dan ruang berkarya secara virtual.
5. Pembelajaran asinkroni mendorong mahasiswa untuk mampu dan memperoleh keterampilan belajar secara mandiri.
6. Ekonomis, artinya setiap orang (mahasiswa) bisa memiliki ruang studio virtual mandiri yang relatif ekonomis dibanding dengan ruang studio fisik, termasuk juga bagi penyelenggara pendidikan.

Kelemahan (Weakness)

Diantara kekuatan yang ada, pengajaran kelas studio daring ini juga memiliki beberapa kelemahan, seperti;

1. Adanya kelemahan dalam beradaptasi dari model pembelajaran tatap muka ke bentuk pembelajaran daring, sehingga membutuhkan waktu untuk beradaptasi baik dari sisi mahasiswa ataupun dosen karena adanya semacam kecemasan dalam menghadapi sesuatu yang baru.
2. Sangat tergantung pada ada tidaknya sinyal internet, termasuk bentuk- bentuk gangguan yang mengakibatkan internet berjalan dengan tidak lancar.
3. Masih terbatasnya kemampuan interaktif dari fasilitas aplikasi daring yang ada, masih besarnya jeda waktu, sehingga masih menjadi kekurangan yang besar untuk digunakan dalam kelas studio daring.
4. Bagi dosen yang tidak terlalu menggunakan fasilitas teknologi dalam mengajar, pada saat ini dipaksa untuk menggunakan teknologi, sehingga membutuhkan banyak waktu untuk mempelajari teknologi yang digunakan dalam kelas daring.
5. Upaya menggabungkan konten sesuai disiplin ilmu, pengetahuan, dan strategi pengajaran dengan teknologi tentunya sangat menantang

dan melelahkan secara mental.

6. Terkadang dosen menemukan celah (gap) yang sangat besar antara kelas fisik dengan kelas daring serta belum mampu untuk menutup celah tersebut.
7. Menimbulkan keraguan akan integritas saat ujian dilaksanakan, yang tentunya berimbas pada kredibilitas kelas.

Kesempatan (Opportunity)

Berikut ini adalah kesempatan yang ada pada pengajaran kelas studio daring dengan melihat kondisi yang ada, seperti;

1. Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat saat ini memungkinkan kebutuhan aplikasi interaktif (hyper- interactive) yang lebih canggih bisa dibuat.
2. Kebutuhan masyarakat yang menginginkan segala sesuatunya menjadi lebih praktis, cepat dan terjangkau.
3. Teknologi digital yang berkembang sehingga menjadiannya semakin murah dan bisa dinikmati oleh lebih banyak orang.
4. Semakin luasnya internet yang ada di muka bumi, yang memungkinkan lebih banyak orang yang bisa mengakses.
5. Disisi lain, bagi penyelenggara pendidikan ada kesempatan untuk membuka lebih banyak lagi kelas atau kursus atau apapun yang

menguntungkan.

6. Penyelenggara pendidikan bisa mengefisienkan SDM serta melakukan fleksibilitas penjadwalan.

Ancaman (Treath)

Sedangkan ancaman terhadap kelas studio daring ini saat ini belum ada yang terlalu berarti, yaitu;

1. Ancaman terbesar untuk kelas studio daring saat ini masih pada ketersediaan teknologi dan layanan internetnya baik luasnya jaringan (kuantitas) ataupun kualitas sinyalnya. Selama jaringan internet dan kualitas sinyalnya baik, kelas studio daring bisa dilakukan.
2. Pembelajaran daring masih dianggap kurang kredibel oleh sebagian masyarakat.
3. Dan ancaman berkurangnya pendapatan bagi penyelenggara pendidikan karena menggagap biaya yang harus dibayar menjadi doble, yaitu uang semester ditambah kebutuhan untuk internet.

Kesimpulan Umum dan Rekomendasi

Dari hasil observasi yang dilakukan sehingga menghasilkan uraian tentang tantangan-tangan yang terjadi serta analisis SWOT yang dilakuakn menghasilkan kesimpulan umum sebagai berikut;

1. Perkuliahan daring tidak mempunyai kendala berarti untuk kelas teori namun masih ditemukan kelemahan pada perkuliahan studio daring.
2. Kekurangan ada pada teknologi digital, dimana masih kurangnya fitur yang memungkinkan untuk melakukan interaksi yang lebih intens untuk kelas studio.
3. Kelas studio daring masih mempunyai kesempatan yang baik dan luas dimasa depan dengan harapan bertambah baiknya fitur yang lebih interaktif, dan bisa dijadikan sebagai alternatif model pengajaran kelas studio.
4. Perubahan kurikulum yang lebih digital menjadi tantangan bagi program studi desain produk, bukan hanya untuk menghadapi masa pandemi, namun juga untuk mengantisipasi perkembangan teknologi digital dimasa depan.
5. Penggunaan software dan hardware yang digunakan desain produk (CNC, 3D Printer, dsb), yang bisa berinteraksi secara daring akan memudahkan dalam pembuatan model atau prototip dalam pengajaran kelas studio

Berikut ini adalah rekomendasi yang bisa diberikan dalam rangka menjadikan pembelajaran kelas studio daring menjadi lebih baik ataupun sempurna. Rekomendasi yang pertama untuk penyelenggara pendidikan dalam hal ini Universitas Paramadina dan Program Studi Desain Produk In-

1. Melakukan perubahan kurikulum yang 'lebih berbasis digital' dibanding analog, namun juga tetap mempunyai 'kantong' untuk memiliki ketrampilan analog yang baik.
2. Memulai penggunaan digital secara penuh dan melakukan shifting dari analog ke digital untuk seluruh mata kuliah yang dirancang untuk digital.
3. Melakukan investasi untuk keperluan digitalisasi untuk keperluan perancangan desain. Investasi untuk kebutuhan software dan hardware yang dibutuhkan;
 1. Software (original) dan hardware untuk menggambar (freehand drawing) untuk menggantikan kelas menggambar analog.
 2. Software (original) untuk pengolahan citra grafis baik berbasis vektor dan raster.
 3. Software (original) untuk gambar teknik dan 3Dimensi.
 4. Software (original) untuk pengelolaan CAD/CAM dan Printer 3Dimensi. CNC Machine (hardware & software)
 5. 3D Printer (hardware & software)

Sebagai catatan disini bahwa, penggunaan software original memang membutuhkan investasi yang tidak murah, namun dilain sisi Prodi Desain Produk bisa melaksanakan beragam kursus bagi masyarakat diluar pendidikan reguler.

4. Melakukan pelatihan dan refreshment digital kepada seluruh dosen pada Program Studi Desain Produk untuk kesiapan pengajaran, lebih baik lagi melakukan pelatihan yang bersertifikat.

Sedangkan rekomendasi yang kedua adalah untuk kolega pengajar kelas studio;

1. Untuk lebih sering melakukan diskusi dan sharing pengalaman dalam mengajar kelas studio daring.
2. Lebih menonjolkan 'koopetisi' daripada 'kompetisi', sehingga terjadi luasan kualitas dalam pendidikan desain produk dan merapatkan gap antar kampus desain di Indonesia.
3. Menguatkan forum pengajar atau dosen Prodi Desain Produk.

Untuk rekomendasi yang ketiga adalah kepada mahasiswa dan calon mahasiswa desain produk;

1. Mahasiswa desain produk sebaiknya juga melakukan pembiasaan untuk mengikuti kelas daring, baik kelas teori maupun kelas studio.
2. Mahasiswa memperkuat ketrampilan penggunaan internet, serta pengelolaan digital.
3. Mahasiswa memperkuat ketrampilan penggunaan software yang berhubungan dengan kebutuhan perancangan dalam desain produk.
4. Mahasiswa meningkatkan tanggung jawab akademik tidak melakukan plagiasi atas

apapun.

5. Mahasiswa tidak enggan untuk melakukan konsultasi dengan dosen yang berhubungan dengan perkuliahan daring, dan membangun komunikasi yang baik untuk meningkatkan efektifitas perkuliahan daring.

Penutup

Pandemi Covid-19 yang terjadi saat ini mengakibatkan perubahan mendasar pada sistem dan tatacara kelas perkuliahan, tidak terkecuali kelas studio. Perubahan dari tatap muka menjadi tatap muka virtual adalah sesuatu yang harus ditanggapi dengan cermat dan bijaksana untuk tetap mendapatkan kualitas pendidikan yang baik atau paling tidak sama dengan sebelum pandemi terjadi.

saat ini pembelajaran kelas studio daring mau tidak mau, suka tidak suka, bahkan siap tidak siap tetap harus dilakukan sehingga kondisi pandemi yang terjadi saat ini harus kita jadikan kesempatan (opportunity) dibandingkan dengan ancaman (treath) dalam pembelajaran kelas studio daring, walaupun masih banyak kekurangan yang menjadikan pengajaran kelas studio daring ini 'belum memuaskan' dibanding dengan pengajaran sebelum pandemi.

Disisi lain pengajaran kelas studio daring ini bisa dijadikan alternatif pengajaran apabila kondisi pandemi sudah berlalu dan tidak ada rintangan lagi untuk melakukan per-

temuan fisik atau melaksanakan pembelajaran kelas studio seperti sedia kala.

Daftar Pustaka

1. Milovanovic, A. (2020), Transferring COVID-19 Challenges into Learning Potentials: Online Workshops in Architectural Education, Article, Faculty of Architecture, University of Belgrade, 11000 Belgrade, Serbia

2. Crowther, P. (2013). Understanding the signature pedagogy of the design studio and the opportunities for its technological enhancement. *Journal of Learning Design*, diambil dari tautan <https://doi.org/10.5204/jld.v6i3.155>

3. Fisher, T. (2000). In the scheme of things: Alternative thinking on the practice of architecture. Article, Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

4. Lueth, P. (2008). The architectural design studio as a learning environment: a qualitative exploration of architecture design student learning experiences in design studios from first through fourth-year. Article, Iowa: Iowa State University.

5. Ahmad, L., Sosa, M., Musfy, K. (2020), Interior Design Teaching Methodology During the Global COVID-19 Pandemic, Article in Interiority, Zayed University, United Arab Emirates

6. de los Santos, E., Zanca, N. (2018), Transitioning to Online: A SWOT Analysis by First Time Online Business Faculty, *Journal, e-Journal of Business Education & Scholarship of Teaching*, San Antonio, Texas, USA

7. Nerding, W. (1985). Walter Gropius: The architect Walter Gropius drawings, prints and photographs from Busch-Reisinger Museum, Harvard University Art Museums, Cambridge/Mass.

8. RIBA. (2014). RIBA validation. Diambil dari tautan <https://www.architecture.com/education-cpd-and-careers/riba-validation/>

9. WHO. (2020). Coronavirus disease 2019 (COVID-19) situation report. Diambil dari tautan https://www.who.int/docs/default-source/coronaviruse/situation-reports/20200312-sitrep-52-covid-19.pdf?sfvrsn=e2bfc9c0_4

Biodata Penulis



Agoes Joesoef

Lulusan Desain Grafis ITB, Magister; Stragic Communication, dengan peminatan Integrated Marketing Communication [IMC], Menjadi praktisi selama 25 tahun dengan karya2 Brand identity; Bank Bni – Lipso – Hotel Indonesia Grup– Pegadaian, Bank Mayapada – Pusat Jantung Nasional – Bank Bukopin – AN TV - Sarana Jaya – Logo 10 th Anti Korupsi Paramadina – Desain plaket untuk Wakil Presiden dsb. Karya Arsitektur beberapa Masjid di Jakarta dan Medan, Anggota Kehormatan Penasihat AIDIA. Saat ini aktif mengajar di program Studi Desain Komunikasi Visual [DKV] Universitas Paramadina, Pernah menjabat sebagai Ketua Program Studi , Dengan Akreditasi Program Studi A, Aktif melaksanakan penelitian, Pembicara pada bedah buku, Pembicara pada Research Day Paramadina.



Ayoeningsih Dyah Woelandhary

Kuliah S1 dan Magister di FSRD ITB dengan Beasiswa Ford Fondation dengan predikat Cum Laude. Saat ini aktif mengajar di Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Paramadina. Praktisi dalam bidang seni dan budaya, juga aktif dalam berbagai seminar, penelitian, pengabdian pada masyarakat Hibah Ford Fondation dan Kemenristekdikti, mengikuti pula pameran di tingkat Nasional dan Internasional. Tulisan yang telah dimuat dimedia massa dan jurnal diantaranya : Transformasi Visual Kostum Tari Topeng Cirebon, Makna Simbolis Sobrah, Analisa Rupa Kostum Pengantin Betawi, Narasi Batik Marunda dan Refleksi Sosio Budaya dalam Motif Batik Betawi dalam lainnya.



Dina Fatimah

Dina Fatimah merupakan pengajar di Program Studi Desain Interior Universitas Komputer Indonesia. Lulusan Strata 1 Desain Interior di ITB dan Magister Desain di ITB dengan kekhususan penelitian di bidang kajian budaya Minangkabau. Selain sebagai pengajar, beliau aktif mengerjakan proyek perancangan publik dan hunian. Selain itu beliau juga cukup aktif mengikuti pameran-pameran yang diadakan di tingkat nasional maupun internasional. Diantaranya Pameran Karya Seni Revolusi Mental dalam Spirit Kartini 2016, Exhibition of Cultural Heritage and Friendship Indonesia Japan 2018, Narasi Mythos dan Legenda Indonesia dalam ekspresi Batik Tamarin 2018. Beliau juga aktif dalam pelaksanaan penelitian yang berkaitan dengan bidang keahlian, mengikuti seminar nasional dan internasional, serta pengabdian kepada masyarakat.



Gilang Cempaka

Gilang Cempaka pengajar di Desain Komunikasi Visual Universitas Paramadina. Ia lulusan Sarjana dan Magister di Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB. Selain pengajar, ia adalah perupa dan ilustrator, beberapa ilustrasinya diterbitkan di buku dan surat kabar. Sebagai perupa, beberapa kali menyelenggarakan pameran solo dan grup baik dalam dan luar negeri. Ia aktif dalam memberikan workshop dan menjadi narasumber di beberapa kegiatan yang berkaitan dengan melukis maupun dari bidang pengajarannya. Sebagai pengajar ia aktif dalam pelatihan, seminar, penelitian, dan pengabdian masyarakat melalui hibah, sejumlah tulisannya diterbitkan dalam bentuk buku bunga rampai dan jurnal.



Mohamad Dzikri Alhamdi

menempuh jenjang pendidikan Sarjana dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Pasundan Bandung, kemudian melanjutkan studi dalam Program Studi Magister Desain ITB Bandung. Merupakan seorang praktisi Environmental Graphic Design dan Ilustrator. Saat ini mengabdikan diri sebagai Dosen Tetap di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Paramadina Jakarta. Sebagai Dosen, penulis aktif juga dalam program-program Pengabdian kepada Masyarakat, Seminar dan Penelitian yang fokus kepada respon visual dan pengembangan alat bantu belajar visual bagi anak berkebutuhan khusus.



Jatnika S.Sn, M.M

Lahir di Bandung 19 Maret 1977, menyelesaikan studi Strata 1 di Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB, melanjutkan ke Magister jurusan Manajemen di Paramadina Graduates School. Kajian penelitian banyak di wilayah pengkajian Seni Rupa dengan pendekatan manajemen dan statistik, budaya tradisional dan kontemporer serta menggambar. Tasri Jatnika pengamat Seni Rupa pernah menjadi kurator pameran Internasional seniman perempuan di Universitas Trisakti.



Rio Satriyo Hadiwijoyo, M.Ds.

Seorang ilustrator dan desainer grafis lepas kelahiran Bandung 30 Juli 1985, aktif sebagai staf pengajar di Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Rekayasa Universitas Paramadina. Selalu tertarik dengan hal-hal berbau kesenian dan desain, terutama yang berkaitan di bidang ilustrasi baik dalam media digital, maupun manual. Memiliki sebuah usaha clothing kecil dan pernah menerbitkan komik. Sangat menyukai perpaduan ilustrasi pada komik barat seperti Marvel atau DC, dan manga Jepang. Lulusan dari Desain Komunikasi Visual FSRD ITB, yang pernah didaulat sebagai koordinator mahasiswa DKV Paramadina dalam beberapa pengabdian kepada masyarakat seperti lukisan dinding (mural), mulai dari lingkungan dalam civitas akademika, sampai dengan mural di terowongan Kendal.



Wahyuningdiah Trisari HP, M.T.I

adalah Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Paramadina. Memiliki peminatan pada bidang Natural Language Processing (NLP), Human Computer Interaction, dan Computational Thinking. Memiliki beberapa publikasi pada jurnal dan prosiding konferensi internasional.



Dr. Wanda Listiani, M.Ds

Lahir di Yogyakarta dan aktif sebagai Dosen Institut Seni Budaya Indonesia Bandung. Sebelum menjadi Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat periode 2019-2023, sebagai Ketua Jurusan Seni Rupa tahun 2015-2019. Selain menulis buku dan artikel di media massa, juga produktif mendapatkan hibah penelitian seperti Sumitomo, LPDP Konsorsium Seni dan Hibah Ristek-BRIN lainnya, berkarya seni dan mengikuti berbagai pameran Internasional. Beberapa karya antara lain karya seni yang berjudul Hanasan#1 menjadi koleksi tetap Museum Seni Tama Art University Jepang tahun 2018. Kemudian karya seni Gelung Sitisound dan karya puisi dengan judul Dear September, Tsukuba menjadi bagian dari Mieko Shiomi's Spatial Poem No. 7 (1974) karya Tomoko dan Irene Revell di SGFA kerjasama London University dan Tokyo University of Arts pada bulan September 2019 di Tokyo Jepang. Visiting Scholar di Leiden University, Belanda dan Waseda University, Tokyo Jepang tahun 2018. Memperoleh Beasiswa Pengembangan Kapasitas Mixed Nature-Culture Heritage di Tsukuba University Japan, kerjasama UNESCO, ICOMOS, ICCROM dan IUCN tahun 2019 dan sekarang sebagai project researcher di Nanzan University, Nagoya Jepang s.d tahun 2021.



Heryudi Ganesha, M.T.I.

merupakan dosen pada Fakultas Ilmu Rekayasa, Program Studi Desain Produk. Memiliki peminatan pada bidang 3D Modelling, Cloud Computing, dan Komputer Grafis. Memiliki beberapa publikasi pada jurnal dan prosiding konferensi internasional.



Anrilia Ema M. Ningdyah, Ph.D

Psikolog lulusan Universitas Indonesia dan Doktor Psikologi dari James Cook University, Australia. Berpengalaman lebih dari 17 tahun dalam penanganan kasus-kasus psikologis pada area perkembangan anak-remaja, pembentukan perilaku pada lingkup individu dan organisasi, serta pengembangan Sumber Daya Manusia. Memulai karir sebagai peneliti dan staf akademik di universitas, yang kemudian menemukan bahwa dunia praktek lebih dapat memuaskan batinnya. Pendiri Magna Penta, sebuah konsultan psikologi. Aktivasnya saat ini adalah berpraktek di rumah sakit (Hermina dan RSUD Siti Fatimah) dan di Magna Penta Consulting, serta menjadi pengajar pada program Magister Psikologi Profesi di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Aktif meneliti sebagai bagian dari tanggung jawab untuk mewujudkan evidence-based approach dalam praktek psikologi.



Yusuf Kurniadi

Kuliah S1 di FSRD ITB dan Magister di Universitas Paramadina. Saat ini aktif mengajar di Program Studi Desain Produk (DP) Universitas Paramadina. Praktisi dalam bidang Desain produk dan mebel, juga aktif dalam berbagai seminar, penelitian, pengabdian pada masyarakat bersama perajin dan aktif menjadi narasumber untuk Anti Korupsi.

2019

DKV • DPI

Buku ART HOME, PANDEMIK, DESAIN DAN RUANG VIRTUAL digagas oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) dan Desain Produk (DP) Universitas Paramadina. Gagasan ini lahir dari situasi pandemik Covid-19, dimana banyak dampak dan perubahan yang signifikan pada banyak elemen kehidupan masyarakat, ekonomi dan budaya. Kondisi tersebut direspon dengan berbagai sudut pandang, pengalaman, cara bertindak dan kreativitas yang lahir untuk merespon fenomena dan dampak pandemic yang dilakukan oleh para praktisi seni dan desain. Selain itu juga dihadirkan karya-karya mahasiswa selama masa studi, yang turut terdampak pula akibat Covid-19.

*Kontributor pada buku ini adalah para praktisi pendidikan yang masing-masing memiliki latar belakang Pendidikan Seni&Desain, berasal dari lintas Prodi dan Perguruan Tinggi, Apresiasi yang tinggi kami ucapkan pula pada dari Program Studi Teknik Infomatika Universitas Paramadina, Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung, Universitas Komputer (Unikom) Bandung dan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
Salam Kreatif, Selamat Mengapresiasi*

ISBN 978-979-772-072-8



9 789797 720728

universitas
paramadina

DKV
paramadina

inprodes

rupakāpala
keluarga
mahasiswa
desain
paramadina