

## **Experiential Learning Dalam Pendidikan Literasi Visual Menggunakan Instagram (Studi Kasus: Tugas Visual Journal, Mata Kuliah Literasi Visual Semester Genap 2017/2018 DKV Itenas)**

**Wuri W. Hapsari<sup>1</sup>; Aditya Januarsa<sup>2</sup>; Ganis Resmisari<sup>3</sup>**

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ITENAS, Bandung  
Email: wurihapsari@itenas.ac.id

Page | 43

### **Abstrak**

Media sosial seringkali dianggap sebagai sebuah platform digital yang hanya berkutat seputar media komunikasi jejaring bersifat keseharian, seperti untuk kebutuhan mengisi waktu luang atau menjalin koneksi dengan teman sejawat dan keluarga. Namun seiring dengan berkembangnya popularitas model pembelajaran blended, penggunaan media sosial dalam ranah pendidikan semakin meningkat dari tahun ke tahun. Secara umum, klasifikasi media sosial untuk kebutuhan proses pembelajaran dapat terbagi atas dua kategori, yaitu sebagai sumber konten, serta alat koordinasi atau komunikasi antara mahasiswa dan dosen. Tujuan dari penelitian ini adalah menguji pemanfaatan media Instagram sebagai media interaksi pembelajaran experiential learning dalam mata kuliah Literasi Visual. Sehingga pada eksperimen ini media sosial Instagram diuji dan dieksperimentasikan pada salah satu tugas kuliah mata kuliah Literasi Visual pada semester dua, yaitu Visual Journal dengan berlandaskan pada model Experiential Learning. Setelah eksperimen dilakukan selama sepuluh hari, respon mahasiswa dikaji melalui lima pilar Konsorsium Sloan. Hasil yang diperoleh adalah terpenuhinya aspek kepuasan baik dari mahasiswa maupun staf pengajar dalam menggunakan media Instagram terhadap proses dan hasil pembelajaran, sehingga Instagram sebagai sosial media membuktikan mampu meningkatkan motivasi mahasiswa dalam mencapai tujuan belajar.

**Kata kunci:** experiential learning, literasi visual, instagram, konsorsium sloan.

### **Abstract**

Social media is often regarded as a digital platform that only revolves around everyday network communication media, such as for the need to fill spare time or establish connections with colleagues and family. But along with the growing popularity of the blended learning model, the use of social media in the realm of education is increasing from year to year. In general, the classification of social media for the needs of the learning process can be divided into two categories, namely as a source of content, as well as a means of coordination or communication between students and lecturers. In this experiment, Instagram was tested as a medium for delivering material in learning. The experiment was applied to one of the Visual Literacy courses in the second semester, namely Visual Journal based on the Experiential Learning model. After the experiment was conducted for ten days, student responses were assessed through the five pillars of the Sloan Consortium. The results obtained are fulfilling aspects of satisfaction from both students and teaching staff in using Instagram media on the process and learning outcomes, so that Instagram as social media proves able to increase student motivation in achieving learning goals.

**Keywords:** experiential learning, visual literacy, instagram, sloan consortium.

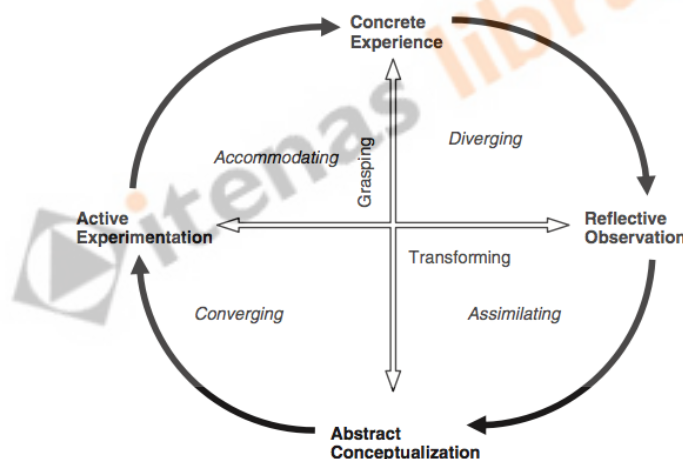
### **1. Pendahuluan**

Perkembangan Industri di Indonesia diprediksi akan tumbuh dengan pesat pada tahun 2018 ini. Hal tersebut didukung oleh Kementerian Perindustrian dengan dilakukannya inisiasi "Making Indonesia 4.0" untuk menggerakkan semangat dan laju perekonomian Indonesia. Dalam mempersiapkan "Making Indonesia 4.0",

pendidikan merupakan salah satu fondasi yang berpengaruh pada siklus ekonomi. Melalui pendidikan, sumber daya manusia yang berkualitas dan kompeten mampu diciptakan.

Kebutuhan serta penyesuaian kemajuan teknologi dengan pendidikan saat ini telah membawa model pembelajaran *blended* ke tingkat yang lebih populer. Model pembelajaran *blended* merupakan sebuah model pembelajaran di pendidikan tinggi yang menggabungkan materi belajar dengan teknologi secara langsung, sehingga lingkungan belajar antara peserta didik (mahasiswa) dengan pengajar bisa dilakukan dimana saja tanpa harus berada di kelas [1]. Metode pembelajaran *blended* memiliki kesesuaian karakteristik dengan mahasiswa desain komunikasi visual yang dekat dengan perangkat teknologi seperti *smartphone* dan akses internet. Terlebih lagi, mayoritas mahasiswa desain komunikasi visual cenderung memiliki gaya belajar visual dan interaktif. Meskipun demikian, untuk menuju ke metode *blended* diperlukan tahap-tahap persiapan yang matang dari segi teknologi *e-learning* karena pada kenyataannya gaya belajar mahasiswa desain komunikasi visual tidak hanya terpaku pada gaya belajar visual dan interaktif saja, adapun yang memiliki gaya belajar lainnya yang membutuhkan ruang gerak, seperti kinestetik. Sementara itu peranan dosen sebagai tenaga pengajar adalah menengahi persoalan keragaman gaya belajar tersebut agar seluruh mahasiswa mampu mencapai capaian belajar melalui strategi gaya pengajaran [2].

Salah satu upaya untuk menengahi gaya pengajaran tersebut, dilakukan pendekatan *experiential learning* pada tugas mata kuliah Literasi Visual, yaitu *Visual Journal* pada semester genap tahun ajaran 2017/2018 di Desain Komunikasi Visual, Itenas Bandung. Menurut Kolb definisi *experiential learning* adalah sebuah skema pembelajaran yang mengedepankan pengalaman sebagai transformasi pengetahuan. Dalam skema *experiential learning* terdiri dari (1) pengalaman konkrit, (2) pengamatan, (3) konseptualisasi abstrak, dan (4) eksperimentasi aktif [3].

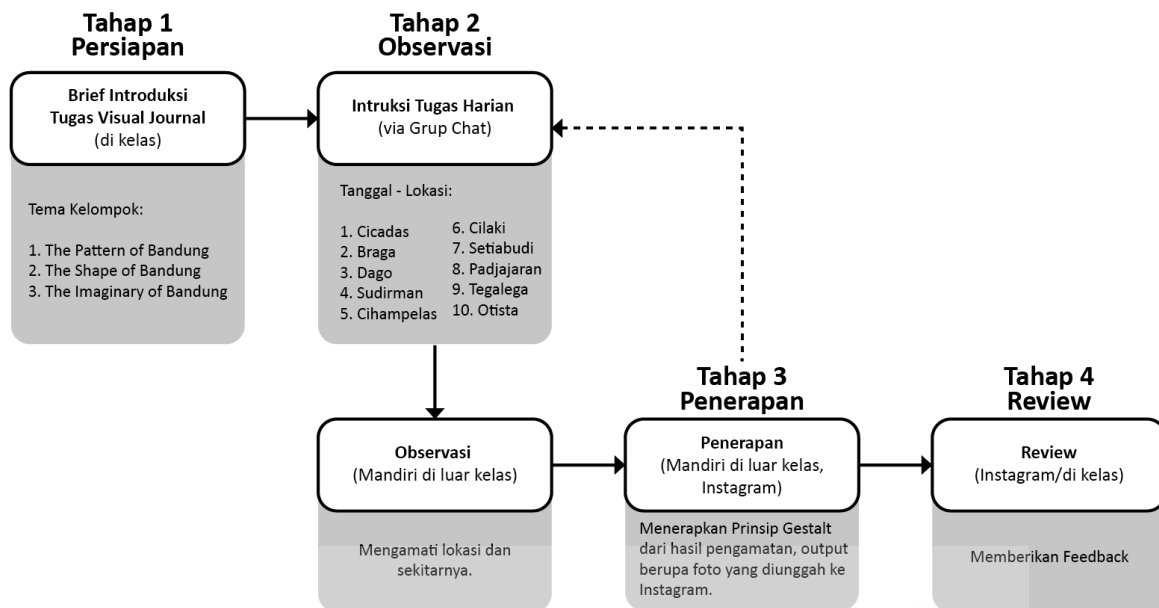


Gambar 1. Skema siklus pembelajaran *Experiential Learning* oleh Kolb

Kualitas pembelajaran *online* dapat dipantau melalui kerangka Lima Pilar Konsorsium Sloan yang mencakup lima buah aspek, yaitu: efektivitas pembelajaran, akses, efektivitas biaya, kepuasan pembelajar, dan kepuasan staf pengajar. Melalui kerangka tersebut hasil dari pembelajaran *online* dapat terus ditingkatkan [4].

## 2. Metodologi

Penelitian ini berfokus pada eksperimen penggunaan media Instagram dalam tugas mata kuliah Literasi Visual, yaitu *Visual Journal*. Tugas ini bertujuan mengasah kemampuan mahasiswa dalam implementasi prinsip gestalt dan mengasah kemampuan mahasiswa dalam menginterpretasikan tema abstrak melalui karya foto sederhana dengan menggunakan *smartphone*. Eksperimen ini melibatkan 95 mahasiswa angkatan 2017, semester genap, tahun ajaran 2017/2018. Adapun uraian tahapan pelaksanaan masing-masing tugas sebagai berikut ini.



Gambar 2. Alur Tahapan Eksperimen Visual Journal

Adapun fokus-fokus aspek dalam proses *experiential learning* dan penerapannya pada tugas *Visual Journal* seperti yang dijelaskan pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Proses *Experiential Learning* tugas *Visual Journal*

| No. | Aspek                   | Visual Journal  |
|-----|-------------------------|---|
| 1   | Pengalaman Konkrit      | Mahasiswa mampu memanfaatkan kuliah di luar kelas ini sebagai sarana penyegaran, berkeliling sambil merasakan atmosfer lokasi observasi secara seksama.   |
| 2   | Pengamatan              | Dalam mengamati lokasi, mahasiswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan kepekaan indera yang mereka miliki terhadap lingkungan area yang dikunjungi. Hal ini nampak dari objek-objek foto yang diunggah.                     |
| 3   | Konseptualisasi Abstrak | Penerapan Prinsip Gestalt serta keputusan pengambilan ragam sudut pandang yang nampak dari foto yang diunggah.  |
| 4   | Eksperimentasi Aktif    | Keselarasan menjawab tema melalui visual. Keterkaitan menjabarkan gambar melalui penjelasan deskripsi pada kolom <i>caption</i> . Keterbukaan akses fitur <i>likes</i> dan kolom komentar untuk seluruh partisipan tugas ini. |

## 2.1 Eksperimen Tugas *Visual Journal*

### • Tahap 1: Persiapan

Tim dosen menyampaikan *brief* introduksi tugas *Visual Journal* di kelas, menjelaskan peraturan tugas, dan membagi kelompok berdasarkan tema, yaitu:

- **The Pattern of Bandung**, tema ini mengajak mahasiswa untuk melihat sudut-sudut Kota Bandung dari sisi Prinsip Gestalt, baik berupa bentuk, pola, motif, dan repetisi; ataupun pola perilaku dan waktu.
- **The Shape of Bandung**, tema ini mengajak mahasiswa untuk melihat sudut-sudut Kota Bandung dari sisi Prinsip Gestalt, baik berupa bentuk geometri, wujud dua atau tiga dimensi, struktur, dan volume.

- **The Imaginary of Bandung**, tema ini mengajak mahasiswa untuk melihat sudut-sudut Kota Bandung dari sisi Prinsip Gestalt dari sisi imajinasi, yaitu menggabungkan foto dengan ilustrasi.

- **Tahap 2: Observasi**

Tim dosen menginformasikan lokasi melalui grup *chat* kelas dan mahasiswa wajib mengunjungi lokasi tersebut untuk melakukan pengamatan sebagai landasan interpretasi karya. Lokasi-lokasi tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Jadwal dan lokasi observasi tugas Visual Journal

| Hari ke- | Tanggal               | Lokasi                                     |
|----------|-----------------------|--|
| 1        | Rabu, 14 Maret 2018   | Area Jl. Ahmad Yani (Cicadas) - sekitarnya |
| 2        | Kamis, 15 Maret 2018  | Area Jl. Braga - sekitarnya                |
| 3        | Jumat, 16 Maret 2018  | Area Jl. Dago - sekitarnya                 |
| 4        | Senin, 19 Maret 2018  | Area Jl. Sudirman - sekitarnya             |
| 5        | Selasa, 20 Maret 2018 | Area Jl. Cihampelas - sekitarnya           |
| 6        | Rabu, 21 Maret 2018   | Area Jl. Cilaki - sekitarnya               |
| 7        | Kamis, 22 Maret 2018  | Area Jl. Setiabudi - sekitarnya            |
| 8        | Jumat, 23 Maret 2018  | Area Jl. Padjajaran - sekitarnya           |
| 9        | Senin, 24 Maret 2018  | Area Jl. Tegalega - sekitarnya             |
| 10       | Selasa, 25 Maret 2018 | Area Jl. Otto Iskandardinata - sekitarnya  |

- **Tahap 3: Penerapan**

Mahasiswa mengaplikasikan Prinsip Gestalt sebagai keputusan hasil akhir foto suatu objek atau suasana yang berada di lokasi tersebut melalui *smartphone*, kemudian mengunggahnya ke media sosial Instagram masing-masing dan menandai akun @dkvitenas serta tagar #dkvitenas. Pada tahap ini tim dosen kelas turut mengamati dan memeriksa hasil foto di Instagram melalui format *hashtag* untuk mengetahui tingkat ketercapaian belajar.

- **Tahap 4: Review**

Proses review dilakukan *peer to peer* (antar mahasiswa) dan terbuka untuk publik melalui *likes button* maupun interaksi pada kolom komentar. Adapun pada proses *review* ini, tim dosen kelas memberikan *feedback* pada pertemuan akhir kuliah saat tugas dikumpulkan.

## 2.2 Focus Group Discussion

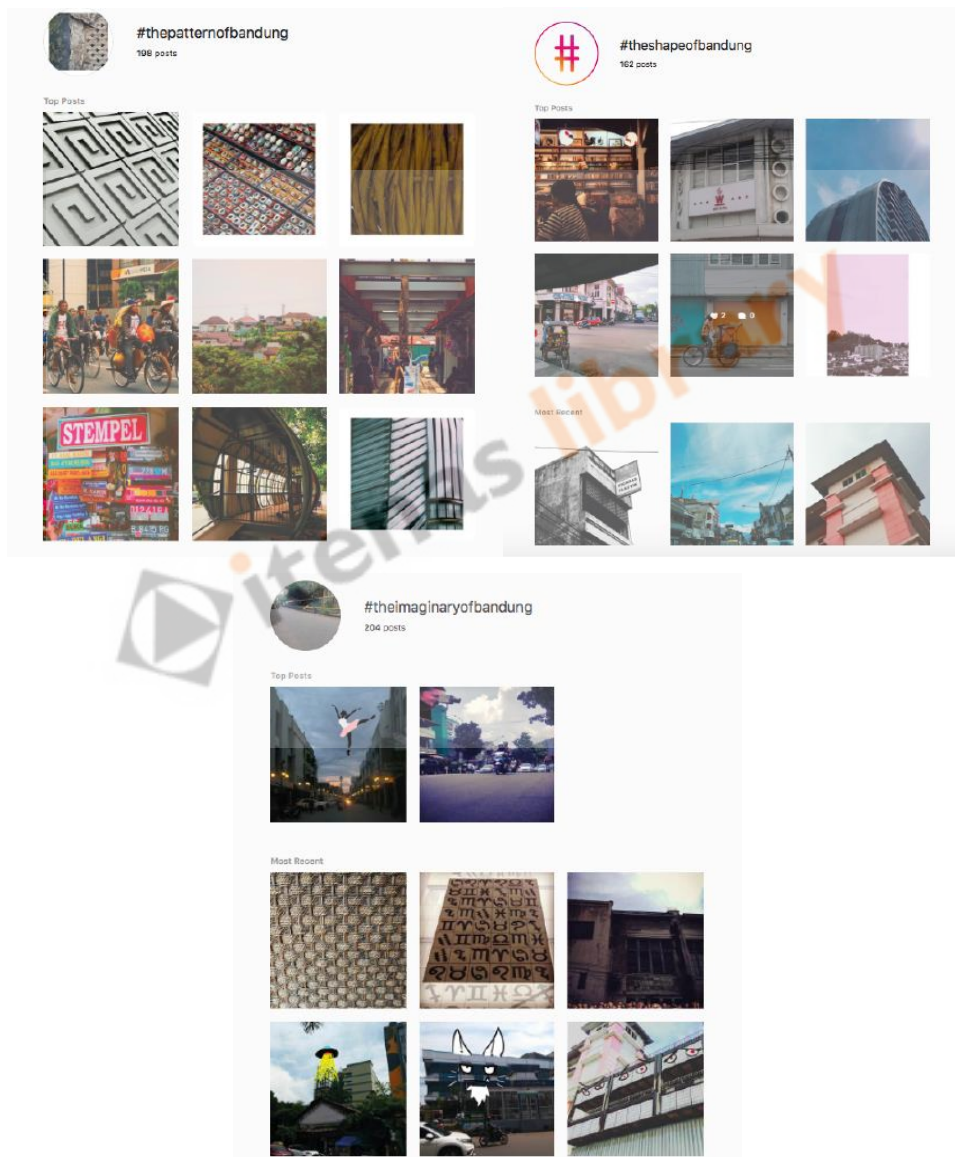
Dilakukan sesi FGD untuk mengetahui respon dari para mahasiswa dalam menggunakan media Instagram terhadap proses dan hasil pembelajaran yang kemudian respon para mahasiswa ini dikaji melalui lima pilar Konsorsium Sloan. Dari 95 mahasiswa kelas Literasi Visual, dikerucutkan menjadi 20 mahasiswa untuk mengikuti FGD yang dilakukan di kelas pada saat eksperimen berakhir.

## 3. Diskusi

Mata kuliah Literasi Visual di DKV Itenas merupakan mata kuliah yang menitikberatkan pada mengasah kemampuan mahasiswa dalam menguraikan, menafsirkan makna visual hingga mampu membangun suatu wujud visual. Hal tersebut dijelaskan pada capaian pembelajaran Literasi Visual yaitu "*mahasiswa mampu*

*membangun makna melalui bahasa visual yang dihasilkan melalui proses menciptakan, menggabungkan, dan menata bahasa visual menjadi sebuah pesan yang dapat dimengerti oleh audiens”.*

Pada prosesnya mata kuliah ini menuntut mahasiswa agar mampu membaca visual dan mampu berpikir *out of the box*. Sementara luaran dari mata kuliah ini adalah mahasiswa mampu mengolah dan menampilkan gagasan dalam wujud rancangan. Dalam desain komunikasi visual, pendidikan literasi visual merupakan dasar bagi mahasiswa untuk belajar berkomunikasi melalui visual, yang merupakan modal seorang perancang DKV dalam memecahkan permasalahan dengan mengedepankan nilai kebaruan dan kreativitas. Terkait dengan nilai kebaruan dan kreativitas, teknologi dalam pendidikan juga merupakan aspek yang mengalami perubahan, hal ini lah yang dilakukan pada eksperimen tugas Literasi Visual. Mengubah gaya belajar di ruang kelas dengan menambahkan keterlibatan *smartphone* dan akses internet.



Gambar 3. Contoh hasil tugas Visual Journal

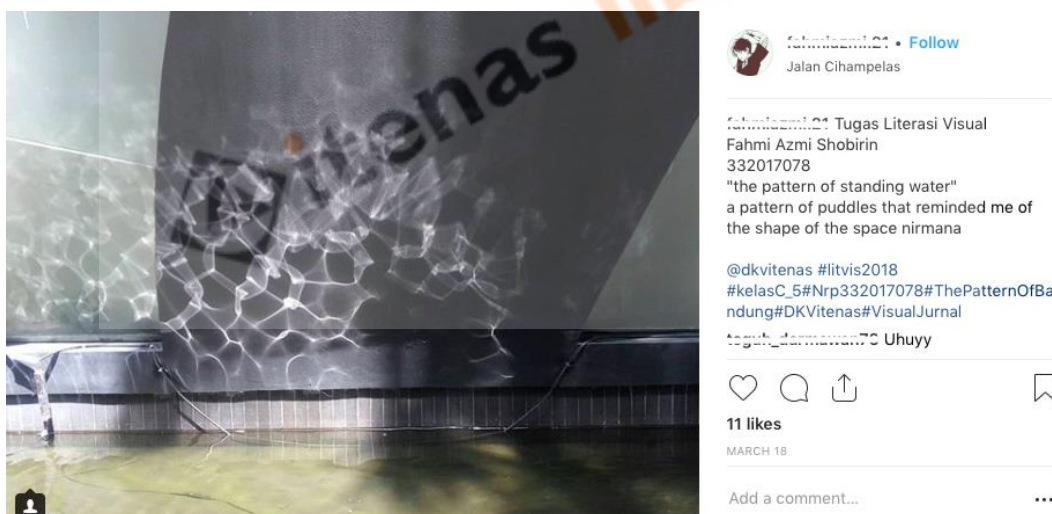


Dari rangkaian eksperimen dan FGD yang kemudian diolah melalui kerangka Lima Pilar Konsorsium Sloan yang berfokus pada peranan media Instagram sebagai penunjang media *experiential learning*, menunjukkan hasil sebagai berikut ini:

1. **Efektivitas Pembelajaran.** Ditemukan dua buah aspek utama yang terkait dengan efektivitas pembelajaran yaitu, bertambahnya wawasan baru bagi mahasiswa maupun dosen dan yang kedua adalah ketepatan penerapan teori yang digunakan dalam hal ini adalah prinsip gestalt. Wawasan baru yang diperoleh mahasiswa dari pengalamannya, diharapkan mampu menambah pembendaharaan kamus visual pada dirinya. Dari pengamatan langsung selama dilokasi, mahasiswa belajar hal-hal baru yang ditemuinya kemudian menampilkannya melalui media Instagram agar dapat dipahami oleh audiens, dalam hal ini audiens dapat berarti *followers*-nya, teman-teman kelas, maupun tim dosen. Sementara wawasan baru yang diperoleh tim dosen yaitu berupa pengalaman memantau kegiatan mahasiswa dari keaktifan media sosial Instagram.

Prinsip gestalt dalam penerapannya pada tugas ini, mahasiswa berupaya menangkap satu situasi hidup menjadi wujud dua dimensi tidak bergerak (foto) sehingga mengandalkan fitur editing yang ada pada *smartphone*-nya masing-masing untuk menyempurnakan tampilan foto. Misalnya, ketika sedang berada di lokasi mereka mengambil beberapa alternatif foto sudut pandang maupun objek kemudian stok foto tersebut diseleksi dan dilakukan teknik editing seperti *cropping* dan *contrast* untuk mendapatkan ketepatan penerapan prinsip gestalt dan kesesuaian tema tugas.

Dari aspek-aspek tersebut, dapat dikatakan efektivitas pembelajaran cukup terwakili secara baik melalui media Instagram. Aspek wawasan baru maupun penerapan teori dapat berjalan secara bersamaan serta menghasilkan output bahasa visual yang dapat dipahami.



Gambar 4. Salah satu tampilan karya Visual Journal di Instagram

2. **Efektivitas Biaya.** Secara efektivitas biaya, sebetulnya biaya yang dikeluarkan secara keseluruhan dapat dikatakan rendah dan terjangkau. Pada poin ini terdapat dua aspek yang mendukung efektivitas biaya, selain biaya yang dihabiskan juga dampaknya terhadap *brand recognition* DKV Itenas. Bagi mahasiswa, biaya yang paling mempengaruhi dalam melakukan tugas ini adalah biaya transportasi. Sementara untuk lokasi yang mereka kunjungi merupakan area publik yang gratis. Dari segi biaya untuk proses dan pengumpulan tugas pada media Instagram mahasiswa membutuhkan data internet. Dalam hal ini mahasiswa hanya perlu unggah satu buah foto ke Instagram per pertemuan, untuk melakukan hal tersebut sangatlah mudah dan tidak memakan jumlah data internet yang besar. Sementara bagi staf pengajar, ditemui hal yang hampir serupa yaitu biaya yang paling mempengaruhi adalah data internet, diperlukan untuk memantau dan memeriksa tugas ketika mahasiswa selesai mengunggah tugasnya ke Instagram.

Dampak positif yang ditemui dari tindakan mahasiswa mengunggah tugasnya ke Instagram dengan ketentuan tagar yang diwajibkan yaitu tagar #dkvitenas dan menandainya ke akun Instagram @dkvitenas, yaitu meningkatkan *brand recognition* DKV Itenas di mata publik. Hal ini tentu baik dilakukan untuk menunjukkan eksistensi serta posisi DKV Itenas dengan biaya yang rendah.

3. **Akses.** Dalam hal ini yang paling diperlukan adalah akses menuju lokasi dan juga akses internet. Selain kemudahan transportasi, kemudahan teknologi navigasi membantu mereka untuk menuju lokasi. Sementara dari sisi penggunaan media Instagram, respon mahasiswa dalam pembelajaran tersampaikan dengan lebih cepat. Misalnya, ketika rekan sekelas memanfaatkan fitur *likes* dan komentar untuk mengutarakan pendapat terhadap karya rekan lainnya. Namun sejauh ini isi komentar masih bersifat apresiasi.
4. **Kepuasan Pembelajar.** Pembelajar atau mahasiswa merasa tugas *Visual Journal* ini menyenangkan karena mereka mampu keluar kelas, eksplorasi lokasi yang jarang mereka datangi sambil melakukan penyegaran. Kecenderungan mengobservasi lokasi secara berkelompok, selain memicu rasa kompetitif ketika bertugas juga meningkatkan *social bonding* antar mahasiswa. Secara umum mahasiswa juga puas dengan tingkat kemudahan tugas ini, ibarat diberi misi untuk berburu foto. *Output* yang sederhana berupa unggah foto ke Instagram, jika dibandingkan dengan tugas lainnya mahasiswa merasa memiliki kendali dan keleluasaan untuk mengatur waktu dan tenaga mereka.
5. **Kepuasan Staf Pengajar.** Staf Pengajar dalam hal ini adalah Tim Dosen Mata Kuliah Literasi Visual, merasa puas dengan memanfaatkan media Instagram, baik dari segi pemanfaatan waktu, efektivitas pemantauan dan pemeriksaan tugas, juga *output* tugas yang hasilnya baik menandakan tingkat pemahaman mahasiswa. Ketika mahasiswa belajar mandiri di luar kelas, tim dosen dapat memanfaatkan waktu untuk evaluasi maupun berkoordinasi seputar pelaksanaan mata kuliah ini secara umum dan tugas *Visual Journal* secara khusus. Hal ini penting sehingga komunikasi antar tim dosen kelas mampu tersampaikan bersamaan dengan permasalahan yang ditemukan.

#### 4. Kesimpulan.

Mahasiswa memanfaatkan proses *experiential learning* ini sebagai bagian dari pengalaman personal. Sehingga selain menambah pembendaharaan literasi visual dari hasil pengamatan, mahasiswa pun diupayakan turut memiliki kendali dalam mengeksplorasi ide hingga mewujudkannya. Pada eksperimen tugas *Visual Journal* diatas, dapat disimpulkan penggunaan Instagram dengan fiturnya yang tersedia mampu mendukung *experiential learning*. Hal tersebut nampak dari hasil lima pilar Konsorsium Sloan yang berhasil dicapai, yaitu:

- Media Instagram cukup efektif dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan berinteraksi terutama bagi mahasiswa. Namun kelemahan dari pemanfaatan media Instagram ini adalah masih perlu didukung dengan dilakukannya *brief* dan proses tanya jawab di grup *chat online* kelas. Sementara Instagram belum memiliki fitur grup *chat* yang mumpuni.
- Dengan memanfaatkan media Instagram, biaya yang dihabiskan untuk tugas *Visual Journal* rendah.
- Respon mahasiswa dalam pembelajaran masih berada pada tahap apresiasi, sehingga perlu didorong agar lebih memiliki motivasi atau berani mengutarakan kritik atau saran kepada sesama rekan.
- Karena tugas ini masih dikategorikan mudah bagi mahasiswa maka ada kemungkinan untuk menyesuaikan levelnya secara bertahap.
- Tim dosen merasakan kemudahan dengan memanfaatkan media Instagram.

#### 5. Referensi

Graham, C. R., & Dziuban, C. (2015, February 6). *Blended Learning Environments*. Retrieved August 8, 2018, from [https://www.researchgate.net/publication/267774009\\_Blended\\_Learning\\_Environments](https://www.researchgate.net/publication/267774009_Blended_Learning_Environments) ResearchGate:

- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2015, May 2017). *Experiential Learning Theory: A Dynamic, Holistic Approach to Management Learning, Education and Development*. Retrieved September 6, 2018, from ResearchGate:  
[https://www.researchgate.net/publication/267974468\\_Experiential\\_Learning\\_Theory\\_A\\_Dynamic\\_Holistic\\_Approach\\_to\\_Management\\_Learning\\_Education\\_and\\_Development](https://www.researchgate.net/publication/267974468_Experiential_Learning_Theory_A_Dynamic_Holistic_Approach_to_Management_Learning_Education_and_Development)
- Lorenzo, G., & Moore, J. (2002). *The Sloan Consortium Report to the Nation: Five Pillars of Quality Online Education*. Retrieved Agustus 10, 2018, from <https://www.sloan-c.org/effective/pillarreport1.pdf>
- Pranata, M. (2014, Maret 22). *MENYOAL KECOCOKTIDAKAN GAYA PEMBELAJARAN DESAIN*. Retrieved September 5, 2018, from ResearchGate:  
[https://www.researchgate.net/publication/43330460\\_MENYOAL\\_KECOCOKTIDAKAN\\_GAYA\\_PEMBELAJARAN\\_DESAIN](https://www.researchgate.net/publication/43330460_MENYOAL_KECOCOKTIDAKAN_GAYA_PEMBELAJARAN_DESAIN)

 itenas library