

# DIGITALISASI KATALOG KARYA MAHASISWA DESAIN DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DAN PAMERAN SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN APRESIASI KARYA

**Khamadi<sup>1</sup>, Agus Setiawan<sup>2</sup>, Dwi Puji Prabowo<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>*Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro*

e-mail: khamadi@dsn.dinus.ac.id<sup>1</sup>, agus.setiawan@dsn.dinus.ac.id<sup>2</sup>,  
dwi.puji.prabowo@dsn.dinus.ac.id<sup>3</sup>

## **Abstrak**

*Pameran bagi mahasiswa desain komunikasi visual menjadi sarana unjuk karya hasil pembelajarannya sebagai wujud evaluasi dan apresiasi karya. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk merancang katalog digital yang berisi karya-karya pameran mahasiswa sebagai proses apresiasi karya dan dokumentasi karya yang berkelanjutan. Pameran yang biasanya terbatas durasi waktu penyelenggaraannya akan menjadi “kekal” dengan dokumentasi terstruktur dan mudah diakses melalui katalog digital. Metode penelitian menggunakan metode kualitatif yang lebih ditekankan pada observasi, wawancara, dokumentasi. Melalui implementasi pameran berbasis project learning dan perancangan digitalisasi katalog, capaian pembelajaran dalam peningkatan kualitas apresiasi karya dapat tercapai.*

**Kata Kunci:** e-katalog, Pameran, *Project Based Learning*

## **I. PENDAHULUAN**

Pameran adalah suatu metode penyediaan dan penyampaian informasi yang mencakup segala aspek kegiatan yang secara sadar dan aktif dan diusahakan dalam bentuk visualisasi dan atau peragaan baik yang bersifat statis maupun dinamis sehingga menimbulkan suatu perhatian, *interest*, keinginan, keputusan, dan tindakan/*action* bagi masyarakat yang menjadi sarannya [1]. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa obyek pameran berwujud visual. Hal ini senada dengan produk yang dihasilkan oleh mahasiswa desain komunikasi visual yang berbasis visual seperti produk gambar, ilustrasi, poster, foto, video dan sebagainya. Oleh karena itu penting untuk membudayakan kegiatan pameran bagi mahasiswa desain komunikasi visual. Selain untuk menampilkan produk karya yang mereka sebagai hasil pembelajaran juga sebagai media apresiasi karya untuk meningkatkan kesadaran penghargaan terhadap sebuah karya.

Proses pembelajaran yang berorientasi pada luaran telah diterapkan di sebagian besar mata kuliah praktek pada program studi Desain Komunikasi Visual – Universitas Dian Nuswantoro. Pembelajaran yang dilakukan berbasis proyek atau project based learning dimana mahasiswa baik sebagai individu maupun tim menjadi pusat pembelajaran yang aktif dan memiliki kemampuan dalam berkarya. Kemampuan tersebut adalah kemampuan merumuskan masalah, mendeskripsikan dan mengidentifikasi data, menganalisis permasalahan berdasarkan data yang kemudian mampu menghasilkan konsep dan gagasan yang terstruktur dan sistematis. Selanjutnya mahasiswa dibawah arahan dan bimbingan dosen mampu mengungkapkan konsep-konsep ide dan cara berpikirnya dalam sebuah produk karya visual yang dapat menjawab permasalahan awal. Melihat proses panjang dalam produksi karya visual dalam pembelajaran berbasis proyek, maka produk yang dihasilkan harus dapat dievaluasi sebagai kelayakan produk. Oleh karena itu pameran sangat dibutuhkan sebagai proses evaluasi terhadap kelayakan produk yang dihasilkan. Kelayakan produk yang dimaksud disini adalah bagaimana produk tersebut dapat menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan.

Namun, selama ini kesadaran membentuk iklim pameran masih rendah. Produk karya mahasiswa hasil pembelajaran *project based learning* masih bersifat pemenuhan tugas yang terkumpul di meja dosen. Dorongan mencipta dan kritik belum menjadi iklim bagi mahasiswa desain komunikasi visual. Mahasiswa masih enggan menyajikan karya mereka dalam bentuk pameran. Tidak pungkiri bahwa belum terbentuknya iklim pameran berdampak pada ketidaktahuan bagaimana mahasiswa dalam mempertanggungjawabkan atas karya yang mereka hasilkan. Melalui pameran, mahasiswa mampu mencapai kemampuan menyimak dalam artian menghayati sebuah karya, kemampuan berbicara dalam artian mampu melakukan sebuah kritik, kemampuan membaca dalam artian mampu mendiskripsikan dan pemahaman makna, kemampuan menulis dalam artian mampu mengungkapkan konsep-konsep berpikir dan interpretatif, serta kemampuan manajemen dalam bentuk pameran.

Masalah selanjutnya adalah karya tidak cukup hanya dipajang dan disaksikan dalam kurun waktu yang terbatas. Keberadaan karya dalam kurun waktu penyajian yang terbatas harus mampu memancing budaya membaca dan menulis, serta terciptanya ruang dialog yang saling mengisi. Melalui katalog pameran, karya akan terdokumentasi dan dapat dinikmati selepas pameran. Sehingga fungsi karya pameran sebagai bahan referensi dapat terpenuhi bagi mahasiswa desain. Karya yang dipamerkan melewati kurasi dan seleksi karya sehingga dapat dikatakan sebagai karya yang terbaik dan dapat dijadikan referensi bagi pembuatan karya yang sejenis. Melihat perkembangan teknologi dan informasi, kebutuhan untuk mendigitalisasikan katalog pameran sangat penting agar mudah diakses dan tidak mudah hilang.

## II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif untuk mendeskripsikan pameran sebagai wadah pembelajaran berbasis proyek dengan tahapan pengambilan data dari sumber data yang sudah ditentukan. Metode kualitatif merupakan proses penelitian dan pemahaman dengan melibatkan diri yang berdasarkan pada metode yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Pendekatan akan menghasilkan suatu gambaran permasalahan dengan meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan informan atau narasumber, dan melakukan studi pada situasi yang alami [2] [3]. Sumber data dari penelitian ini adalah mahasiswa desain komunikasi visual yang menempuh mata kuliah praktek di semester genap 2018/2019. Metode perancangan digitalisasi katalog pameran adalah metode pengembangan multimedia Lutter dalam Hakim dkk [4] yaitu *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari 6 tahap yaitu: *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Karya Akhir Semester sebagai Hasil Pembelajaran *Project Based Learning*

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Baysha dan Astuti [5] bahwa *project based learning* merupakan metoda pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media, hal ini sangat sesuai dengan pendekatan pembelajaran di desain komunikasi visual yang mengedepankan karya sebagai perwujudan akhir hasil proses kreasi visual. Sebagian besar mata kuliah di program studi Desain Komunikasi Visual berupa mata kuliah praktek dan praktikum, dimana selain dituntut pemahaman dan pengetahuan, mahasiswa juga harus mampu melahirkan ide yang solutif dari masalah atau tugas berupa karya desain yang komunikatif. Sejalan dengan pemahaman ini, maka konteks pameran sebagai kegiatan untuk mengkomunikasikan suatu produk atau karya yang berupa karya mahasiswa dengan tujuan sebagai apresiasi karya.

Capaian pembelajaran mahasiswa dalam satu semester idealnya dapat diukur secara maksimal dari hasil ujian akhir semester. Dalam konteks produk karya sebagai tugas ujian akhir semester mata kuliah praktek dan praktikum, maka kualitas kekaryaannya mahasiswa idealnya dapat tercermin dari karya tugas akhir semester tersebut. Karya tugas akhir semester merupakan hasil dari pemahaman, pengetahuan, dan kemampuan yang didapat dan dimiliki mahasiswa selama satu semester. Selama ini karya tugas akhir hanya diapresiasi dalam bentuk nilai mata kuliah dari dosen pengampu. Hal ini dirasa kurang sesuai dengan teknik penilaian dalam *project based learning* yang hanya mengedepankan penilaian analitik yaitu dosen sebatas menilai hasil produk berdasarkan kriteria yang diberikan. Sehingga diperlukan penilaian secara holistik untuk mendapatkan kesan dari karya yang dihasilkan yaitu berupa ketersampaian pesan dan kemampuan memecahkan masalah. Hal ini dikarenakan tidak sedikit

terdapat karya desain yang tidak harus memenuhi semua kriteria tertentu untuk dapat menyampaikan pesan dan dapat dipahami oleh penonton.

Peran dosen pengampu menjadi sangat penting untuk memacu dan memberikan motivasi kepada mahasiswa untuk dapat menghasilkan karya tugas akhir yang terbaik. Dalam konteks pembelajaran berbasis proyek, dosen berperan sebagai fasilitator, pelatih, penasehat dan perantara untuk mendapatkan hasil yang optimal sesuai dengan daya imajinasi, kreasi dan inovasi dari mahasiswa

Melalui apresiasi karya tugas akhir lewat pameran selain memberikan apresiasi yang lebih terhadap tugas mahasiswa juga memberikan motivasi kepada mahasiswa untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya dalam berkarya. Hal ini dikarenakan tidak semua karya mahasiswa dapat ditampilkan di pameran melainkan melalui proses kuratorial yang mengeliminasi karya-karya yang dirasa kurang. Lewat apresiasi pameran ini juga mendorong standarisasi teknis ukuran karya yang harus dibuat mahasiswa. Sebagai contoh jika sebelumnya karya tugas mata kuliah menggambar 1 dibuat dalam ukuran A3 maka dengan pameran ini juga dapat merubah spesifikasi teknis penugasan dengan karya dibuat dalam ukuran A2 sebagai contoh. Atau bukan dengan mengganti ukuran karya tetapi memberikan syarat tambahan tugas yaitu memberikan frame pada karya sesuai kebutuhan display pameran nantinya. Hal ini tentunya disesuaikan konsep pameran yang akan dilaksanakan di akhir semester.

## 2. Pameran dalam Pembelajaran Apresiasi Karya

Sebagaimana konsep *project based learning*, pameran dibuat sebagai evaluasi dari hasil pembelajaran juga sebagai sarana apresiasi. Pameran diselenggarakan disamping untuk mengeluarkan ide gagasan mahasiswa sebagai desainer juga sebagai wadah apresiasi dari pengunjung yang memberi penilaian terhadap karya seni yang dipamerkan. Pameran ini dibuat agar dapat menumbuhkan dan menambah kemampuan apresiasi terhadap desain baik untuk penonton maupun mahasiswa sebagai desainer. Pameran diselenggarakan di akhir semester dengan sebutan pameran Pamungkas (akronim: Pameran Unggulan Akhir Semester).

Pameran Pamungkas ini diselenggarakan dengan memperhatikan beberapa prinsip apresiasi karya yaitu

- Prinsip Interaksi, yaitu prinsip yang harus berorientasi pada kepentingan penyelenggara dan pengunjung dalam penyelenggaraan pameran. Sebagaimana tujuan pameran ini diadakan yaitu memberikan apresiasi terhadap karya mahasiswa dan juga memberikan referensi bagi penonton pameran yaitu mahasiswa desain komunikasi secara luas tentang karya-karya desain yang baik. Hal ini tentunya akan menambah pengalaman dan pengetahuan penonton terkait standar karya yang baik, juga dapat memicu mahasiswa lain untuk dapat berkarya lebih baik agar kedepan karyanya dapat dipajang sebagai karya terbaik pula.
- Prinsip inisiatif, yaitu penyelenggaraan pameran yang mengambil inisiatif serta menentukan langkah-langkah yang sistematis dan terencana ke arah pendekatan khalayak ramai pada pameran yang sedang diselenggarakan.
- Prinsip repetisi, yaitu prinsip penyelenggaraan pameran yang dilakukan secara berulang-ulang. Prinsip ini terpenuhi dengan adanya penyelenggaraan pameran yang rutin setiap akhir semester. Hal ini tentunya memberikan kesadaran bagi mahasiswa untuk selalu meningkatkan kemampuannya berkarya agar karya yang dihasilkan memenuhi standar pameran.



Gambar 1. Pameran Akhir Semester sebagai Bentuk Apresiasi Karya

- d) Prinsip integritas, yaitu prinsip penyelenggaraan yang menampilkan banyak koleksi pameran. Jenis pameran ini yaitu pameran heterogen dengan menampilkan berbagai jenis karya desain sesuai dari hasil akhir pencapaian pembelajaran masing-masing mata kuliah seperti karya Menggambar, karya ilustrasi, hingga karya multimedia dan audio visual. Hal ini dapat memberi pengalaman dan wawasan sebagai proses referensi berkarya.
- e) Prinsip efisiensi, yaitu penyelenggaraan pameran dengan melakukan penulisan secara sistematis agar tidak merepotkan penyelenggara dan pengunjung. Prinsip ini dilakukan pada pelabelan karya yang ringkas tetapi jelas.

### 3. Digitalisasi Katalog Pameran sebagai Dokumentasi Berkelanjutan

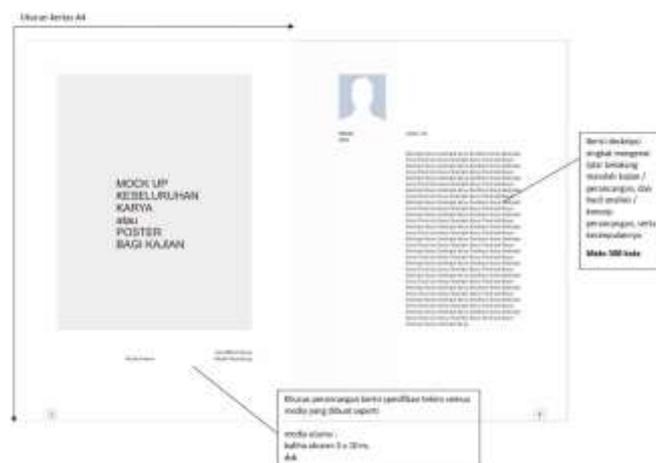
Katalog pameran berisi kuratorial atau teks pernyataan/gagasan kurator terhadap tema dan karya yang dipamerkan, gambar dan teks pernyataan/gagasan desainer terhadap karya yang diperlihatkan pada pameran. Fungsi katalog adalah untuk memudahkan penonton mengenali karya dan maksud pembuatan desain tersebut. Dalam perancangan digitalisasi katalog pameran ini melalui beberapa tahapan yaitu:

#### 1) *Concept*

Pada tahap ini dirumuskan bentuk digitalisasi katalog atau e-katalog yang diinginkan dan tujuan pembuatan e-katalog. Judul katalog disesuaikan dengan judul pameran Pamungkas yaitu Terungku. Tujuan pembuatan e-katalog pameran ini sebagai panduan, dokumentasi, dan media referensi bagi mahasiswa dalam merancang karya. Pengguna (*Users*) utama e-katalog ini adalah pengunjung khususnya mahasiswa desain. Bentuk e-katalog berupa media interaktif yang berbasis web. E-katalog akan dipasang di web [dkv.dinus.ac.id](http://dkv.dinus.ac.id). E-katalog ini lebih mengedepankan tujuannya untuk mendokumentasikan karya dan kemudahan akses sehingga software yang digunakan adalah anyflip yang memudahkan file bentuk dokumen menjadi bentuk majalah interaktif. Sifat dari e-katalog sendiri pada dasarnya linear yaitu harus mengikuti alur yang diberikan, tetapi melalui software anyflip pengguna dapat mengendalikan halaman yang ingin dituju dengan tombol yang tersedia.

#### 2) *Design*,

Tahap desain ini adalah merancang susunan dokumen e-katalog yang terdiri dari; (1) Halaman Judul, (2) Kata Pengantar, (3) Deskripsi Pameran, (4) Daftar Isi, (5) Konten Karya Pameran, dan (6) Halaman Penutup. Adapun desain inti dari dokumen e-katalog ini adalah halaman konten yang digambarkan pada gambar 2 berikut:

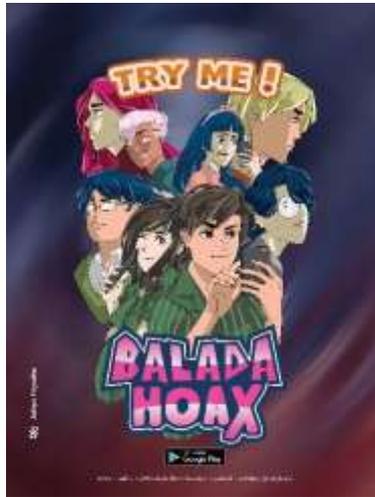


Gambar 2. Desain Tampilan Halaman Konten E-katalog

Halaman konten memperlihatkan gambaran produk karya visual, desainer, dan deskripsi tentang karya baik deskripsi teknis maupun deskripsi analisis.

3) *Material Collecting*,

Tahap ini adalah mengumpulkan seluruh material yang akan menjadi konten dalam e-katalog. Material utama dari e-katalog ini adalah produk karya yang dipamerkan. Material ini didapatkan dari dokumentasi terhadap karya yang dipamerkan sebelum dipajang. E-katalog dibuat sebelum pameran diselenggarakan, sehingga pada saat pameran dilaksanakan pengunjung dapat mengakses e-katalog untuk memudahkan mengenali dan menikmati karya yang dipamerkan.



Gambar 3. Salah Satu Produk Poster Karya Aplikasi “Balada Hoax” oleh Aditya Priyudha

4) *Assembly*

Tahap *assembly* atau implementasi yaitu pembuatan e-katalog sesuai dengan konsep dan mengikuti hierarki yang telah disusun kemudian material-material desain dilayout sesuai dengan konsep tampilan konten. Hasil akhir dari proses layout ini adalah katalog berbentuk pdf. Selanjutnya katalog *diconvert* menggunakan software anyflip menjadi sebuah e-katalog dalam format majalah.



Gambar 4. Tampilan Awal E-katalog yaitu Halaman Kata Pengantar dan Deskripsi Konsep Pameran (Kuratorial)

Gambar 4 menunjukkan tampilan halaman kata pengantar dari tim penyusun dan halaman kuratorial pameran yaitu deskripsi tentang pameran Terungku. Bentuk e-katalog dalam format majalah menggunakan interaksi user dengan menslide halaman per halaman atau dapat menggunakan tombol yang ada dibawah yaitu tombol *play*, *next*, *back*, *first*, *last*, *thumbnail*, dan pilih halaman. Gambar 5 menunjukkan tampilan utama halaman katalog karya yang dibuat sesuai dengan desain awal. Konten katalog karya dibuat dengan menerapkan prinsip estetika dan desain yang sesuai konsep karya masing-masing desainer.



Gambar 5. Tampilan halaman konten dalam format majalah

#### 5) *Testing*

Tahap pengujian dilakukan kepada pengunjung pameran dan mahasiswa pada khususnya. E-katalog ditampilkan lewat monitor yang disiapkan pada saat pameran. Pengunjung juga dapat langsung mengakses melalui smartphone yang mereka miliki dengan mengakses website [dkv.dinus.ac.id](http://dkv.dinus.ac.id) dimana e-katalog ini dapat diakses. Melalui e-katalog ini sebagian besar pengunjung terbantu mengenai informasi dari karya yang ditampilkan.

#### 6) *Distribution*

Sebagaimana dijelaskan pada tahap testing yaitu e-katalog disediakan pada saat pameran dan juga dapat diakses melalui website [dkv.dinus.ac.id](http://dkv.dinus.ac.id)



Gambar 6. E-katalog dapat diakses melalui website resmi prodi DKV yaitu [dkv.dinus.ac.id](http://dkv.dinus.ac.id)

### IV. KESIMPULAN

Pameran Pamungkas dengan tema Terungku mengedepankan tujuan untuk mengapresiasi karya mahasiswa yang dihasilkan selama proses pembelajaran berbasis proyek dalam satu semester melalui mata kuliah praktek dan praktikum. Konsep pembelajaran berbasis proyek ini sebenarnya bukan hal yang baru di metode pembelajaran yang dilakukan di mata kuliah praktek dan praktikum DKV. Namun dalam tata kelola pameran Pamungkas, hal ini menjadikan standarisasi bagi karya yang harus dibuat mahasiswa. Standarisasi ini bukan hanya di aspek proses dan hasil karya yang diharapkan tetapi juga aspek teknis dan tata artistik karya yang harus dihasilkan mahasiswa.

Digitalisasi katalog pameran atau perancangan e-katalog ini memudahkan bagi pengunjung untuk mengenal karya yang dipamerkan. Hal ini tentunya membantu pengunjung untuk memberikan apresiasi terhadap karya dikarenakan telah tersedia secara detail konsep dari karya yang dipajang melalui e-katalog. Kemudahan akses e-

katalog melalui website secara tidak langsung menghemat biaya cetak katalog dan karya terdokumentasi dengan baik. Katalog yang dibuat secara digital dan online memudahkan bagi mahasiswa untuk mencari referensi yang berkualitas.

## V. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Dian Nuswantoro atas hibah penelitian internal skema penelitian pengembangan institusi yang diberikan kepada penulis.

## VI. REFERENSI

- [1] Widuri, Noorika Retno. (2014). “Pameran, Media Komunikasi Antara Perpustakaan Dengan Pengguna.” *BACA: JURNAL DOKUMENTASI DAN INFORMASI* 28(2):120–26.
- [2] Creswell, J. W. 1998. *Qualitatif Inquiry and Research Design*. California: Sage Publication, inc.
- [3] Creswell, John W. 2016. *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Dan Campuran*. keempat. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [4] Hakim, F. N., Solechan, A., & Migunani, M. 2015. Perancangan Katalog Digital Pada UMKM Sentra Bordir Desa Padurenan Kudus. *Jurnal Informatika Upgris*, 1(2 Desember).
- [5] Baysha, Husein and Endah Resnandari Puji Astuti. 2016. “Implementasi Pameran Fotografi Berbasis Project Based Learning Program Studi Teknologi Pendidikan Di Mataram.” *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 1(2):40–51.