MENDESAIN DARI LAPANGAN
Aspek Etik dan Estetik pada Pembelajaran Desain Layout

FX. Widyatmoko 'Koskow'

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa & Desain,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
koskowbuku@gmail.com

ABSTRAK

Tulisan ini kelanjutan tulisan berjudul *"Durasi Pembelajaran dan Dampaknya – Studi Kasus Pembelajaran Desain Layout"* dalam SNADES 2025 sub tema *"Desain & Kreativitas untuk Pendidikan Berkualitas"*. Kali ini ulasan akan ditempatkan dalam sub tema *"Etika dan Estetika Desain dalam Dunia Pendidikan"* yang disusun dalam dua bagian. Bagian pertama tentang evaluasi metode pembelajaran desain layout. Bagian kedua membincangkan pembelajaran desain layout dalam lensa etika dan estetika, terutama dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan desain komunikasi visual. Kesimpulan yang ditawarkan menyangkut pembelajaran seperti apa yang memperkuat sisi etis bagi pembelajar, serta bagaimana estetika dibangun dari pengalaman belajar di kelas dan di lapangan.

Kata Kunci: Etika, Estetika, Pembelajaran Desain, Pengalaman

ABSTRACT

This article is a continuation of the paper titled "Learning Duration and Its Impact: A Case Study of Layout Design Instruction," presented at SNADES 2025 under the sub-theme "Design & Creativity for Quality Education." Here, the discussion is framed within the sub-theme "Design Ethics and Aesthetics in Education" and is organized into two parts. The first part evaluates layout design teaching methods. The second part examines layout design instruction through the lenses of ethics and aesthetics, particularly within the context of education—specifically, visual communication design education. The conclusions offered address the types of instruction that strengthen the ethical dimension for learners and explore how aesthetics are cultivated through learning experiences both in the classroom and in the field.

Keywords: *Ethics, Aesthetics, Design Learning*, *Experience*

PENDAHULUAN

Tulisan ini dibagi dalam dua bagian. Bagian pertama memaparkan evaluasi pembelajaran mata kuliah pilihan Desain Layout di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta semester genap 2025-2026. Bagian kedua memperluas evaluasi pembelajaran ke aspek etika dan estetika. Kedua bagian tersebut mau melihat hubungan metode pembelajaran dengan etika serta estetika. Singkatnya, dari aspek teknis ke filosofis. Data yang digunakan yakni data pembelajaran kuliah Desain Layout semester genap tahun 2026, baik data berupa karya maupun dokumentasi proses pembelajaran.

BAGIAN PERTAMA: EVALUASI PEMBELAJARAN

Dalam tulisan saya sekitar setahun yang lalu digagas perkuliahan dua kali dalam sepekan dengan jumlah keseluruhan pertemuan 16 kali pertemuan seperti umumnya jumlah pertemuan perkuliahan di perguruan tinggi (S-1). Durasi perkuliahan dua kali dalam satu pekan ini bisa tepat bagi pembelajaran yang melibatkan pengenalan alat, atau dalam hal ini perangkat lunak. Tujuannya, agar tubuh kita semakin cepat mengenali dan mengingat penggunaan *tools*, memudahkan mengoperasikan perangkat lunak mendesain yang dalam konteks ini perangkat lunak desain *multiple pages* seperti Adobe InDesign, atau Affinity Publisher. Kemudahan dalam mengingat tersebut turut mendukung kelancaran dalam mendesain menggunakan perangkat lunak. Singkatnya, yang teknis turut memperlancar yang estetis.

Pada semester Genap 2025-2026 perkuliahan Desain Layout di Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta mulai menerapkan durasi pembelajaran dua kali dalam sepekan. Pembelajaran tersebut mencoba menerapkan evaluasi pengamatan dari pembelajaran setahun sebelumnya yang mana dalam diskusi di kelas bersama mahasiswa saat itu (semester genap 2025-2025) terdapat perbincangan bagaimana seandainya perkuliahan dua kali dalam sepekan apakah akan akan lebih efektif. Tanggapan kelas yakni sependapat, dua kali dalam sepekan akan efektif.

Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang diterapkan sama seperti pembelajaran Desain Layout setahun sebelumnya, dan di tahun 2026 metode pembelajaran yang dijalankan tetap bertahap, hanya saja terdapat hal baru yakni tahap lapangan. Tahapan tersebut yakni *pertama*, pengenalan wawasan desain layout dan teori desain layout *multiple pages*. *Kedua*, praktek layout manual. *Ketiga*, praktek layout digital. *Keempat*, studi lapangan meliputi perencanaan, pencarian data, dan proses desain. Hasilnya, mahasiswa merasa cepat dan mudah dalam menggunakan perangkat lunak desain *multiple pages* (terutama Adobe InDesign, sebagian menggunakan Affinity Publisher). Pembelajaran bertahap tersebut disertai konsep belajar, yakni dari melihat ke pemikiran abstrak. Agar lebih jelas perlu penulis paparkan pentingnya tahapan dalam pembelajaran tersebut.

Tahap pengenalan wawasan desain layout dan teori desain layout *multiple pages* merupakan tahap pembuka pembelajaran mata kuliah pilihan Desain Layout.

Selanjutnya, tahap praktik layout manual, mahasiswa membuat dua layout manual (potong dan tempel manual di kertas). Yang pertama layout manual satu halaman yang hasilnya dipindai dan diikuti secara digital. Tujuannya, untuk mengenali berbagai *tools* perangkat lunak yang akan digunakan. Yang kedua, mahasiswa membuat layout manual yang lebih terstruktur, menerapkan judul, sub judul, *bodyteks*, gambar, ruang kosong (potong dan tempel manual di kertas). Tujuannya, mengenali desain *multiple pages*. Hasil layout manual tidak dipindai, cukup dilihat. Dua pendekatan layout manual ini dicirikan dengan adanya fase meniru, meski yang ditiru yakni karya sendiri.

Selanjutnya, tahap layout digital. Mahasiswa tidak melakukan praktek layout manual (meninggalkan potong dan tempel manual di kertas). Mahasiswa membuat sketsa layout, atau bisa dibayangkan dalam pikiran masing-masing. Pendekatan ini mulai meninggalkan fase meniru karena yang "dilihat" yakni sketsa atau abstraksi, atau gambaran layout di pikiran.

Terakhir, mendesain layout secara konseptual. Mahasiswa menentukan konsep desain yang akan dirancang yang kali ini tentang lima destinasi di Solo. Setelah konsep terbangun dilanjutkan tahap studi lapangan ke lima destinasi, dengan hasil berupa foto, gambar sketsa, serta berbagai catatan yang nanti diwujudkan menjadi desain layout *multiple pages*.

Arsip Pembelajaran

Kembali pada evaluasi durasi pembelajaran desain layout. Gagasan yang coba ditawarkan dalam tulisan setahunan yang lalu dan yang dalam prakteknya baru diterapkan setahun kemudian–yakni di tahun 2026–hasilnya durasi dua kali dalam satu pekan berdampak positif. Tabel dan gambar-gambar berikut adalah arsip pembelajaran Desain Layout pada semester gasal 2025-2026.

Tabel 1. Tahap pembelajaran

Projek	Aksi	Acuan	Keterangan
Pembelajaran Tahap 1	Wawasan teoritik tentang desain layout	Teori, pengalaman, referensi/pustaka	Wawasan teoritik dari berbagai sumber
Pembelajaran Tahap 2 & 3	Potong tempel manual dipindai (*scan*)	*Scan* atau difoto, dipindai, lalu diwujudkan menggunakan perangkat lunak digital	Di sini terlihat bahwa di awal membutuhkan acuan langsung, semakin ke belakang kita beralih ke berpikir

	Potong tempel dan tidak dipindai, cukup dilihat	Manual potong tempel sebagai acuan, hanya dilihat, tidak dipindai	abstraksi yakni dengan membuat sketsa layout, atau membayangkan layout di pikiran
	Tidak melibatkan potong tempel manual	Sketsa pola layout (di kertas, atau dibayangkan di pikiran)	
Pembelajaran Tahap 4	Di lapangan	Konsep desain yang akan diwujudkan	Pada tahap 4 mulai melibatkan perencanaan, pencarian data di lapangan, dan mewujudkan desain. Singkatnya, berpikir konseptual
Catatan: Semakin ke belakang tahap kerja beralih ke berpikir abstrak disusul berpikir konseptual. Projek terakhir (studi lapangan) adalah berpikir konseptual, dimulai merancang konsep desain, studi lapangan, dan desain akhir.			





Gambar 1. Layout manual, dipindai, lalu diwujudkan secara digital. (arsip mata kuliah pilihan Desain Layout, karya Fairuz angkatan 2023)





Gambar 2. Layout manual, dipindai, lalu diwujudkan secara digital. (arsip mata kuliah pilihan Desain Layout, karya Sarah angkatan 2023)



Gambar 3. Hasil layout digital dari layout manual, sketsa layout tidak dipindai, cukup dilihat, lalu diwujudkan secara digital. (arsip mata kuliah pilihan Desain Layout, karya Keisha angkatan 2023)



Gambar 4. Layout digital hasil studi lapangan. Data visual berupa foto dan ilustrasi, hasil dari studi di lapangan. (arsip mata kuliah pilihan Desain Layout, karya Athalla Naufal angkatan 2023)



Gambar 5. Layout digital hasil studi lapangan. Hasil atau data visual yang diproduksi di lapangan dan digunakan untuk mendesain layout berupa foto. (arsip mata kuliah pilihan Desain Layout, karya Dzulkifli angkatan 2023)



Gambar 6. Layout digital hasil studi lapangan. Pengalaman di lapangan disimpan dicatat dan disimpan dalam wujud gambar sketsa. Gambar sketsa diterapkan untuk kebutuhan desain layout. (arsip mata kuliah pilihan Desain Layout, karya Lunar angkatan 2023)



Gambar 7. Layout digital hasil studi lapangan. Hasil atau data visual yang diproduksi di lapangan dan digunakan untuk mendesain layout berupa foto. (arsip mata kuliah pilihan Desain Layout, karya Amel Pratiwi angkatan 2023)

Pengalaman sewaktu berada di lapangan (lima destinasi di kota Solo) sebagian besar direkam dalam bentuk foto, sebagian lainnya dalam bentuk gambar sketsa, sebagian dalam bentuk catatan tulisan. Di sini nampak ada ruang untuk membangun pilihan estetik, baik berupa jenis visualnya (foto, gambar sketsa, gambar dekoratif) maupun gaya menulisnya (deskriptif, naratif). Foto-foto berikut adalah dokumentasi sewaktu studi di lapangan, disusul dokumentasi sesi terakhir proses mendesain layout *multiple pages* di Lab. Komputer kampus.



Gambar 8. Dokumentasi studi lapangan (di Solo) (arsip MK Pilihan Desain Layout Prodi DKV ISI Yogyakarta, 2026)



Gambar 9. Dokumentasi sesi terakhir mendesain layout *multiple pages* hasil studi di lapangan (di Lab. Komputer kampus) (arsip MK Pilihan Desain Layout Prodi DKV ISI Yogyakarta, 2026)

BAGIAN KEDUA: ETIKA DAN ESTETIKA DALAM PEMBELAJARAN DESAIN LAYOUT

Bagian ini mencoba melihat metode lapangan dalam pembelajaran desain layout. Metode ini diterapkan karena berbagai alasan, antara lain agar mahasiswa membiasakan diri mencari data langsung dari lapangan, mengaktifkan penggunaan fotografi dan gambar sketsa sebagai bahasa visual, membangun narasi desain layout *multiple pages* dari pengalaman di lapangan. Singkatnya, mahasiswa dibiasakan untuk mengakses sumber primer dan terutama pengalaman dirinya sendiri sebagai subyek yang meng*input* data dari lapangan.

Etika

Mendesain dari lapangan menjadi penting terutama dengan menyimak bahwa hari ini kita dimudahkan mengunduh data dari berbagai sumber terutama dari internet, maupun dari penggunaan kecerdasan buatan. Kemudahan inilah yang bisa menjadi persoalan etis, misal jika kita mengunduh data dan menggunakannya tanpa menyertakan informasi dari mana sumbernya. Dalam konteks sejarah (diakronik) kita merepresentasikan sebuah objek namun tidak aktual karena data objek (terutama foto) yang kita ambil dari sumber sekunder, misal dari internet, yakni data dari masa lalu, sedangkan kita menggunakannya untuk merepresentasikan kondisi terkininya. Persoalan etis lainnya misal kita menggunakan data yang dari sumbernya sama sekali tidak memberikan izin untuk digunakan oleh pihak lain. Contoh lain, kita memanipulasi foto sehingga nampak lebih bagus, sedang praktek manipulasi tersebut merupakan sebuah simulasi yang menciptakan jarak sebuah imaji dari realitas asalnya sebagai sebuah dokumentasi.

Harapannya, secara tidak langsung pengalaman mengambil data dari lapangan menumbuhkan kesadaran untuk menghargai berbagai data yang dibuat oleh orang lain. Bahwa di sana terdapat orang lain yang membuat data dari lapangan dan menyediakannya untuk kita dengan berbagai ketentuannya. Dalam kalimat lain, membangun etika profesi sebagai seorang desainer.

Dalam bukunya yang berjudul *Etika Umum* (Kanisius, 2013) J. Sudarminta menuliskan, *"Objek material ilmu etika adalah tingkah laku atau tindakan manusia sebagai manusia; sedangkan objek formalnya adalah segi baik-buruknya atau benar-salahnya tindakan tersebut berdasarkan norma moral."* (halaman 4) Di sini terdapat sebuah sistem nilai, yakni jika kita menggunakan sesuatu dari sumber orang lain, misal foto, maka sudah menjadi keharusan kita menyertakan dari mana sumbernya, bahkan dalam konteks tertentu meminta persetujuan dari pemilik foto, atau memenuhi berbagai persyaratan yang ditentukan oleh pihak pemilik foto tersebut. Jika kita tidak melakukannya, kita bisa disebut sebagai pencuri foto. Tindakan menggunakan dan pengutipan tadi merupakan tingkah laku atau tindakan kita sebagai manusia yang bisa dinilai baik-buruk atau benar-salahnya berdasarkan norma moral, dalam konteks ini kepemilikan karya.

Kasus lain juga bisa terjadi pada gambar yang mana kita menirunya dan membuat gambar baru dengan tingkat kemiripan tinggi, sedang kita tidak mengakui bahwa gambar kita mengacu pada gambar tadi. Tindakan peniruan tersebut sering kita kenal sebagai plagiasi. Pengalaman di lapangan memang tidak serta merta menghilangkan tindakan pencurian *image* atau plagiasi, namun pengalaman di lapangan bermaksud menumbuhkan kesadaran untuk menghargai apa yang kita sendiri lakukan dan dari situ tumbuh pula kesadaran untuk menghargai terhadap apa yang sudah orang lain lakukan. Dalam etika, kesadaran tadi dilandasi prinsip keadilan, yakni *"memberikan kepada setiap orang apa yang menjadi haknya."* (Sudarminta, 2013: 174)

Kepercayaan juga menjadi dasar bagi etika profesi. Hubungan kaum profesional dengan klien dibangun atas kepercayaan itu. Etika profesi juga dilandasi berbagai nilai keutamaan (*virtue*). Dalam desain, dan dalam pandangan penulis, keutamaan tersebut antara lain keterusterangan proses, baik dalam hal ide atau konsep, serta penggunaan berbagai data. *"Dalam konteks profesi, ethos adalah nilai-nilai luhur dan sifat-sifat baik, termasuk keutamaan, yang menandai sebuah profesi."* tulis K. Bertens dalam bukunya yang berjudul *Etika Profesi* (Kanisius, 2024: 101)

Estetika

Dalam mengelaborasi tentang estetika penulis menggunakan buku Budi Hardiman yang berjudul *Tubuh yang Mengetahui – Belajar dari Fenomenologi di Era Mesin Meniru Segalanya* (Kanisius, 2026). Meski tidak spesifik membahas tentang estetika dalam pembelajaran desain layout akan tetapi dalam buku ini perbincangan tentang tubuh jadi hal penting dan bisa kita hubungkan dengan pengalaman di lapangan.

Kuliah di lapangan melibatkan pengalaman, tubuh langsung berada di lokasi. Persoalan tubuh dalam buku Hardiman tersebut dilihat secara filosofis. Buku *Tubuh yang Mengetahui* ditulis dari sudut pandang filsafat fenomenologi Merleau-Ponty. Disampaikan oleh Hardiman bahwa,

> *"Studi seperti ini tidak ingin menyempitkan diri pada fakta objektif sebagaimana dicari oleh sains, melainkan membuka diri terhadap realitas sejauh menampakkan diri dalam kesadaran. Jadi, fenomenologi berbeda dari sains. Namun, kita salah memahami fenomenologi kalau kita beranggapan bahwa fenomenologi memusuhi sains…Yang dilakukan fenomenologi bukan menghapus penjelasan-penjelasan ilmiah, melainkan mengembalikan mereka kepada pengalaman yang dihidupi oleh manusia.* (hal. 20-21)*...Fenomenologi membuktikan bahwa tahap pra-ilmiah suatu pengetahuan jauh lebih kaya dan lebih lengkap daripada tahap ilmiah pengetahuan, dan walaupun memberi lebih banyak ketajaman dan kejelasan dari aspek kausalitas, tahap ilmiah pengetahuan tidak dapat menggantikan pengetahuan pada tahap pra-ilmiah itu.* (hal. 22)*"*

Pengetahuan pra-ilmiah ini bisa dibangun melalui pengalaman di lapangan. Berbagai pengalaman di lapangan sewaktu mengenali lokasi memberi banyak hal yang belum tentu dapat digantikan oleh pengetahuan ilmiah. Desain layout yang dihasilkan merupakan akumulasi atas pengalaman di lapangan ditambah data. Oleh karena itu, objek yang sama bisa berbeda sewaktu dirancang oleh mahasiswa yang berbeda. Objeknya sama, waktu berada di lapangan juga sama, hasilnya belum tentu sama. Perbedaan ini bisa disebabkan konsep atau rancangan awal, dan terutama disebabkan pengalaman sewaktu berada di lapangan yang dihayati secara berbeda oleh setiap mahasiswa.

Perbedaan desain ini bisa menggambarkan pentingnya pengalaman tubuh selama berada di lapangan. Pengalaman tersebut tidak tergantikan oleh kecerdasan buatan (*artificial intelligence*). Hasilnya, estetika desain layout yang dihasilkan, disamping mengakomodir sisi konsep masing-masing mahasiswa memuat arketip pengalaman di lapangan atau pengetahuan pra-ilmiah. Hal ini bisa terlihat jelas pada, terutama, desain layout yang menerapkan fotografi dan gambar manual.

Foto selalu memotret dari pandangan tertentu. Menggambar sketsa di lapangan juga berarti menggambar dari posisi tertentu. Tubuh kita hanya satu, kita perlu berpindah lokasi atau arah pandang untuk mendapatkan sudut foto atau panorama sketsa gambar yang berbeda. Foto dan gambar sketsa merekam jejak keberadaan kita di situ. Objek apa yang kita layout mengartikan bahwa saat itu (saat berada di lapangan) kita sedang berada di hadapan objek tersebut, berada di sekitarnya. Kita adalah saksi karena kita saat itu berada di lapangan bersama dengan objek. Desain pun bisa menjadi pengalaman yang otentik, dan yang otentik inilah yang etis dalam menanggapi godaan efisiensi desain berkecerdasan buatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan metode pembelajaran pada bagian satu, dan elaborasi etik dan estetik pada bagian selanjutnya, bisa dilihat bahwa pembelajaran mata kuliah pilihan Desain Layout di semester genap tahun ajaran 2025-2026 tidak sebatas persoalan waktu. Durasi dua kali pertemuan dalam setiap pekan memperkuat dan berdampak pada daya ingat mahasiswa dalam mengoperasikan perangkat lunak mendesain.

Metode lapangan membangun aspek konseptual perancangan desain layout *multiple pages*. Dari yang awalnya melihat contoh (layout manual yang dipindai, dilihat) memperlihatkan metode meniru. Peniruan ini mulai digeser dengan membuat sketsa layout, atau mengabstraksikan layout di pikiran. Tahap selanjutnya, terutama yang melibatkan pencarian data di lapangan memperlihatkan metode perancangan yang konseptual dan melibatkan aktivitas memproduksi data (foto, sketsa gambar) di lapangan. Singkatnya, tahapan mendesain layout bermula dari melihat contoh atau acuan, menuju ke pemikiran abstrak, lalu ke pemikiran konseptual dan otentik.

Kesadaran untuk mengalami langsung pencarian data menjadi dasar untuk menghargai pencarian data yang dilakukan oleh orang lain. Harapannya, dari situ terbangun kesadaran untuk menghargai data yang dibuat oleh orang lain. Aspek *virtue* seperti keadilan dan transparansi proses bisa ditumbuhkan dari pengalaman pra-ilmiah tubuh yang terlibat langsung dalam memproduksi data dan pengetahuan di lapangan.

Kesimpulannya, apa yang kemudian dinamai sebagai proses belajar yakni suatu usaha yang, sedikit demi sedikit, meninggalkan fase peniruan dan menuju pemikiran otentik. Dalam yang estetik terkandung yang etis, yang kali ini pembelajarannya dibangun dari lapangan. Dengan begitu, hal baru dalam pembelajaran desain layout dalam tulisan ini yakni pada durasi pembelajaran, metode pembelajaran, dan dampak pembelajaran yang mengoptimalkan kesadaran akan tubuh yang bergerak, merasa dan berpikir.

REFERENSI

Bertens, K. 2024. *Etika Profesi*. Yogyakarta: Kanisius.

Hardiman, F. Budi, 2026. *Tubuh yang Mengetahui – Belajar dari Fenomenologi di Era Mesin Meniru Segalanya*. Yogyakarta: Kanisius.

Sudarminta, J. 2-13. *Etika Umum - Kajian tentang Beberapa Masalah Pokok dan Teori Etika Normatif*. Yogyakarta: Kanisius.

Widyatmoko, FX. 2025. Durasi Pembelajaran dan Dampaknya - Studi Kasus Pembelajaran Desain Layout. SNADES 2025. Surabaya: UPN Jawa Timur. https://snades.upnjatim.ac.id/eprosiding/index.php/snades/article/view/48/59