

DURASI PEMBELAJARAN DAN DAMPAKNYA
Studi Kasus 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 merupakan hasil melihat ulang pembelajaran praktek terutama tentang durasi pembelajarannya. Umum diselenggarakan perkuliahan tatap muka digelar satu kali dalam satu pekan, dan dua kali dalam satu pekan terutama untuk mata kuliah berbobot SKS tinggi. Kebiasaan durasi pertemuan tersebut mau ditinjau ulang. Tujuannya, mencari model pembelajaran yang lebih memadai dengan situasi zaman. Usaha dalam meninjau ulang yang penulis lakukan berasal dari pembelajaran mata kuliah pilihan Desain Layout. Dari peninjauan ulang tersebut ditemukan beberapa aspek yang menjadi wawasan dasar dalam pembelajaran ke depan seperti sifat pengetahuan, kecakapan, cara penciptaan pengetahuan dalam pembelajaran, sisi kreativitas dalam mengkonstruksi pengetahuan mandiri oleh mahasiswa, tingkatan kompleksitas materi dan karya. Hasilnya berupa tawaran dalam merancang ulang durasi pembelajaran yang berbeda dari yang selama ini umum diterapkan. Kesesuaian dengan sub tema “Desain dan Kreativitas untuk Pendidikan Berkualitas” yakni dalam aspek ketepatan metode pembelajaran, pengaturan durasi pembelajaran dan bentuk penugasan yang mengajak setiap mahasiswa untuk membangun sendiri pengetahuan yang akan dipelajarinya. Berbagai aspek tadi dimulai melalui pembelajaran praktik secara manual dan berujung pada pembelajaran praktek secara digital. Singkatnya, mengevaluasi dan menawarkan kebiasaan baru untuk pendidikan desain komunikasi visual yang berkualitas dan berbasis pada pengalaman yang didukung teori pembelajaran serta perspektif dari para pemerhati pendidikan desain komunikasi visual.

Kata Kunci: Durasi, Estetika, Kompleksitas, Praktek

ABSTRACT

This article is the result of reviewing practical learning, especially the duration of learning. Generally, face-to-face lectures are held once a week, and twice a week, especially for courses with high credits. The habit of meeting duration is to be reviewed. The goal is to find a learning model that is more adequate to the current situation. The author's efforts in reviewing came from learning the elective course Layout Design. From the review, several aspects were found that became basic insights in future learning such as the nature of knowledge, skills, how knowledge is created by learning, the creative side in constructing independent knowledge by students, the level of complexity of materials and works. The result is an offer in redesigning the duration of learning that is different from what has been commonly applied so far. Compliance with the sub-theme "Design and Creativity for Quality Education" namely in terms of the accuracy of learning methods, setting the duration of learning and the form of assignments that invite each student to build their own knowledge that they will learn. The various aspects above begin with manual practical learning and end with digital practical learning. In short, evaluating and offering new habits for quality visual communication design education that is based on experience supported by learning theory and perspectives from observers of visual communication design education.

Keywords: Duration, Aesthetics, Complexity, Practice

PENDAHULUAN

Tulisan ini dimulai dengan menyimak lagi sebuah tulisan yang memaparkan permasalahan-permasalahan dalam perkembangan pendidikan tinggi desain komunikasi visual di Indonesia, termasuk metode pembelajaran atau metode pendidikan desain komunikasi visual yang ideal. Ditulis oleh Arief

Adityawan S. tulisan tersebut terbit di situs Desain Grafis Indonesia pada akhir 2007. Dalam sebuah paragrafnya disampaikan pendapat dari desainer grafis profesional dan dari pengajar desain komunikasi visual. Singkatnya, paragraf tersebut tentang karakter pendidikan desain komunikasi visual terutama tentang jumlah mahasiswa dalam satu kelas. Kita, khususnya para pengajar desain komunikasi visual, dan para pembelajar, rasa-rasanya bisa membayangkan apa yang dijelaskan (dan diperjuangkan) dalam paragraf tersebut.

“Kita juga telah mengetahui bersama bahwa metode pembelajaran, sebagai sebuah aplikasi di lapangan dari sebuah konsep besar, tidak kalah pentingnya dari visi-misi, karakter lembaga, ataupun kurikulum. Kurikulum sebaik apapun akan sia-sia bila metode pembelajaran di muka kelas tidak berjalan baik. Oleh sebab itu jumlah mahasiswa dalam satu kelas menjadi hal yang sangat penting untuk diperhatikan. Karakter pendidikan seni rupa dan desain yang bersifat afektif dan individual, menjadi pembeda dari pendidikan dalam bidang teknik dan eksakta. Sifat pendidikan DKV seperti itulah yang menyebabkan pentingnya kelas kecil dengan pendekatan personal, dimana kemampuan dan kelebihan tiap mahasiswa dapat terpantau dengan baik. Hermawan Tanzil misalnya, sebagai seorang desainer grafis profesional, mengaku hanya bersedia mengajar di program studi DKV yang memiliki kelas tidak lebih dari 30 orang. Bahkan Prijanto S. menyatakan bahwa kelas DKV yang ideal terdiri dari maksimum 15 orang mahasiswa.”¹ (Arief Adityawan S. dalam tulisannya berjudul “Beberapa Permasalahan dalam Perkembangan Pendidikan Tinggi DKV di Indonesia” (Adityawan, 2007)

Di tempat saya mengajar, yakni di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Yogyakarta mata kuliah Desain Layout baru digelar sejak tahun ajaran 2023-2024 (semester genap). Mata kuliah Desain Layout ini adalah mata kuliah pilihan, atau mata kuliah minor, yakni mata kuliah yang tidak wajib diambil oleh mahasiswa jika memang ia tidak ingin mengambilnya. Jauh sebelumnya tentang desain layout pernah diajarkan dalam mata kuliah wajib bernama Komputer Grafis yang mana di dalamnya terdapat tiga pilihan *software* yaitu Adobe Photoshop, Adobe Illustrator dan Adobe Indesign. Hanya berjalan beberapa tahun ajaran dikarenakan setelah itu kurikulum berubah Adobe InDesign tidak lagi diajarkan. Walau mata kuliah pilihan Desain Layout belakangan baru kembali digelar namun saya pernah mengadakan pelatihan desain layout di luar pembelajaran formal kampus.

Pelatihan desain layout yang saya berikan yakni desain layout *multiple pages* seperti desain layout buku dan majalah. Pihak yang mengundang saya untuk memberikan pelatihan desain layout umumnya pers mahasiswa. Jumlah peserta yang turut kelas pelatihan tidak banyak, biasanya perwakilan redaksi dan bagian desainer media yang mengundang. Pelatihan tersebut untuk memberi bekal pergantian kepengurusan media penerbitan pers mahasiswa. Pernah pula saya membuka kelas liburan semester. Kelas ini tidak wajib, digelar guna mengisi waktu selama liburan, dan biasanya yang meminta mahasiswa (awalnya). Tiga kali saya gelar kelas liburan semester, *yang pertama* pesertanya mahasiswa yang mau diwisuda. Mahasiswa yang mau diwisuda menanti masa-masa diwisuda sambil belajar desain layout. Dampaknya, dari yang turut kelas tadi ada yang diterima di penerbitan tak lama setelah mereka diwisuda, ada pula yang melanjutkan menekuni desain layout sebagai desainer lepas waktu. *Yang kedua*, kelas desain layout saat liburan semester gasal ke genap dengan waktu sekitar dua pekan liburan. *Yang ketiga*, saat liburan tahun ajaran dengan waktu libur lebih panjang yakni selama dua bulan (bulan Juli hingga bulan Agustus). Baik pada pelatihan desain layout untuk pers mahasiswa maupun kelas liburan keduanya diikuti sejumlah orang, tidak lebih dari lima belas.

Arief Adityawan S. memaparkan jumlah mahasiswa dalam setiap kelas dalam pembelajaran formal desain grafis atau desain komunikasi visual, dan dalam tulisan saya ini mencoba melihatnya dari sisi durasi atau tenggang waktu pembelajaran. Ada perbedaan pembelajaran nama mata kuliah tersebut berdasarkan *software* dengan berdasarkan jenis desain, antara Adobe InDesign dengan Desain Layout. Yang pertama akan memulai diri melalui penjelasan tentang *software*, yang kedua memulai diri dari penjelasan apa itu desain layout dan *software* menjadi alat dalam mewujudkannya. Saya pernah menjalani keduanya dan yang kedua yang lebih tepat bagi pembelajaran di lingkungan rumpun keilmuan tempat saya mengajar, disamping faktor sejarahnya yakni sebagai kampus seni (rupa) tertua di Indonesia.

¹ Wawancara Prijanto S. Majalah Desain Grafis “Concept, Vol 02 Edisi 11/2006, halaman 15.

METODOLOGI

Dari berbagai pengalaman memberikan kelas tadi selanjutnya saya membuat evaluasi. Evaluasi tertuju pada dua hal. *Pertama*, metode pembelajaran. *Kedua*, metode durasi pembelajaran. Dari keduanya memunculkan pemikiran untuk melakukan perubahan durasi pembelajaran pada mata kuliah praktik sejenis, tidak untuk semua mata kuliah praktik walau terbuka kemungkinan untuk dicoba diterapkan. *Pertama*, metode pembelajaran. Pembelajaran Desain Layout terdiri atas wawasan teoritik dan praktek. Jumlah sesi pertemuan kelas praktek lebih banyak dibanding jumlah sesi pertemuan kelas teoritik. Walau lebih sedikit namun peran kelas wawasan teoritik sangat menentukan. Disamping itu idealnya ada syarat untuk mengikuti kelas Desain Layout. Syaratnya yakni mahasiswa sudah lulus Desain Elementer (Nirmana), Tipografi, dan Menggambar.

Perkuliahan Desain Elementer memberi bekal tentang unsur dan prinsip visual. Perkuliahan Tipografi memberi bekal seluk beluk huruf dan penerapannya. Tipografi juga memberi wawasan dasar untuk berbagai ketentuan atau terapan huruf di media *multiple pages*. Dari kelas Menggambar memberi bekal misal merancang ilustrasi untuk kebutuhan desain layout. Menggambar juga mampu menjadi dasar tentang wawasan ilustrasi dalam desain *multiple pages* seperti infografis, *digital imaging*, *digital painting*, serta bahasa rupa lainnya. Menggambar juga membekali diri mahasiswa dalam mencipta sketsa layout secara manual. Desain Elementer menjadi salah satu wawasan teoritik penting disamping wawasan teoritik lain tentang desain layout yang bisa dipelajari dari desain *multiple pages* seperti gaya selingkung dan pemerian (pem-bab-an). Wawasan teoritik ini akan menjadi konsep dalam mendesain, baik konsep tentang seni mengelola huruf, gaya layout, estetika serta kreativitas. Selanjutnya tentang pembelajaran praktek.

Pembelajaran praktek dikerjakan dalam beberapa tingkatan. Tingkatan pertama bisa berupa layout manual *single page* ke layout digital. Tingkatan berikutnya layout manual *multiple pages* ke layout digital. Tingkatan selanjutnya yakni sketsa layout manual ke layout digital. Kompleksitasnya bisa berbeda-beda, misal layout buku, majalah, atau yang lebih kompleks seperti layout ensiklopedia.

Kedua, dari metode pembelajaran tadi (teoritik dan praktek) memunculkan kebutuhan waktu atau durasi pembelajaran. Setelah saya lakukan evaluasi rupanya mahasiswa berpendapat bahwa mata kuliah praktek seperti Desain Layout ideal jika diajarkan dalam durasi waktu perjumpaan yang rapat misal dua kali dalam satu minggu dibanding satu kali dalam seminggu. *Apa alasannya?* Alasannya karena pengetahuan dan keterampilan teknis akan semakin mudah dikuasai jika jarak pembelajarannya tidak terlampau lama atau berdekatan. Jarak kuliah satu kali dalam seminggu lebih lama dibanding dua kali dalam seminggu dan oleh karena itu kurang ideal dan akan menjadi ideal jika dilaksanakan dua kali dalam seminggu. Ditinjau dari jenis pengetahuan kiranya hal itu merupakan wujud dari dimensi psikomotorik. Boleh jadi dimensi ini akan semakin mudah dipelajari dan dipahami jika jarak durasi pembelajarannya berdekatan.

PEMBAHASAN

Dari sudut pandang filsafat konstruktivisme dalam pendidikan, terdapat dua teori belajar menurut Ausubel. *Pertama*, belajar bermakna, *kedua*, belajar menghafal (Suparno, 1997, 53). Dijelaskan oleh Suparno bahwa, “*Belajar bermakna terjadi bila pelajar mencoba menghubungkan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan mereka. Ini terjadi melalui belajar konsep, dan perubahan konsep yang telah ada, yang akan mengakibatkan pertumbuhan dan perubahan struktur konsep yang telah dipunyai si pelajar.*” (Suparno, 1997, 54) Dalam pembelajaran desain layout fase belajar bermakna berlangsung saat mahasiswa memahami konsep-konsep misalkan prinsip-prinsip desain elementer yang akan diterapkan menjadi hirarki huruf berdasarkan ukuran. Masih dari filsafat konstruktivisme hal itu berlangsung sebagai sebuah proses asimilasi², bahwa si pembelajar memperluas konsep-konsep yang sebelumnya telah dikenalnya dan menerapkannya ke situasi yang baru.

² Dalam bukunya yang berjudul *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan* Suparno menjelaskan bahwa, “*Asimilasi adalah proses kognitif yang dengannya seseorang menginterpretasikan persepsi, konsep, ataupun pengalaman baru ke dalam skema atau pola yang sudah ada di dalam pikirannya.*” (Suparno, 1997, 31) Sedangkan tentang akomodasi dijelaskan, “*Dapat*

Dari sisi belajar menghafal yang berlangsung yakni mahasiswa kelas Desain Layout mengenali berbagai perangkat atau *tools* dalam *software* yang digunakan untuk pertama kalinya. Pengenalan inilah yang membutuhkan durasi waktu yang lebih rapat agar apa yang barusan dikenalnya tidak mudah dilupakan. Hal ini merupakan bentuk asimilasi maupun akomodasi dalam diri si mahasiswa. Jika sesuatu yang dipelajarinya sama sekali baru dan baru kali itu mahasiswa mengenalnya maka itu akomodasi. Jika sudah cukup akrab dan tinggal memperluasnya maka itu asimilasi, mengingat saat ini GUI (*graphic user interface*) kian akrab terutama bagi Generasi Z.

Ada yang membandingkan durasi di atas dengan pembelajaran bahasa. Pembelajaran bahasa juga perihal keterampilan dalam berbahasa. Oleh karena itu baik pembelajaran bahasa maupun kelas praktek seperti Desain Layout akan lebih memadai (ideal) jika dilaksanakan dua kali dalam seminggu dibanding satu kali dalam seminggu.³ Pengalaman saya dalam memberikan lokakarya layout untuk pers mahasiswa cukup memberikan *insight*. Memberikan lokakarya artinya kita dibatasi oleh waktu. Dari terbatasnya waktu kita perlu memikirkan metode pembelajarannya dan capaian atau tujuannya. Dari situ saya mendapatkan durasi waktu yang ideal untuk memberikan lokakarya desain layout. Dari situ pulalah saya menerapkannya sewaktu membuka mata kuliah pilihan Desain Layout. Tentu saja ada penekanan materi atau wawasan teoritik yang berbeda antara pers mahasiswa dengan mahasiswa desain grafis, hanya saja pengetahuan teknik melayout sama terutama jika *software* yang digunakan juga sama atau mirip-mirip.

Apakah pemikiran di atas tak lain bias saya karena sebelumnya telah mengajarkan desain layout dalam bentuk lokakarya yang durasinya lebih pendek dibanding jika dalam perkuliahan klasikal? Sebelumnya saya telah mencermati buku-buku tentang desain layout yang dituliskan dari sudut pandang menggunakan *software*nya. Pembagian isi babnya bisa diterapkan untuk membuka kursus desain layout. Artinya, adanya kursus membutuhkan buku tersebut, atau adanya buku tersebut membutuhkan kursus agar buku digunakan. Bedanya, buku-buku kursus memulai diri dari pengenalan *tools software*, sedang saya memulai diri dari teori desain layout dan tentang *tools* akan diproduksi sendiri oleh setiap pembelajar disamping saat ini mereka (dan kita) kian terbiasa dengan GUI (*graphic user interface*). Keragaman isi buku ini merupakan hal umum, kuliah pun demikian selama kebebasan dalam memilih membaca buku tetap utama disamping disarankan beberapa buku wajib untuk dipelajari.

Buku-buku berbasis *software* cukup banyak beredar dan tujuannya menginformasikan apa saja *tools* dalam Adobe InDesign dan tahapan mengenalinya. Contoh, buku berjudul “*Adobe InDesign*”, buku lainnya “*Mudah Belajar Adobe InDesign - Solusi Belajar Layout untuk Pemula*”. Keduanya menggunakan nama Adobe InDesign, dan meski pada buku kedua menyertakan kata “layout” akan tetapi isi buku ini bersifat *tutorial* praktis. Buku-buku seperti ini boleh jadi memiliki target pembacanya tersendiri, akan tetapi dalam konteks pembelajaran desain layout terdapat pilihan *software* selain Adobe InDesign seperti Affinity Publisher, QuarkXPress, Microsoft Publisher, Canva, dan sebagainya. Buku-buku tadi tidak menerapkan durasi waktu pembelajaran dan memilih memberikan urutan dalam mengenali *software* Adobe InDesign. Nama mata kuliah Desain Layout artinya tidak sebatas mengajarkan pengenalan *software* dan akan lebih baik jika pembelajar mengenalinya sendiri *software* yang akan digunakan dengan cara membuat tahapan dalam mempelajarinya. Lain hal jika nama mata kuliahnya Adobe InDesign menjadi masuk akal jika isi pembelajarannya seperti isi buku-buku tadi.

Perluasan

Saya rasa durasi pembelajaran mata kuliah terutama mata kuliah praktek di program studi desain komunikasi visual perlu dievaluasi. Boleh jadi dari evaluasi tersebut akan memberi hasil yang berbeda dari durasi pembelajaran pada umumnya. Bagi saya hal ini bisa dijadi dan menjadi berbeda bukan berarti berperilaku aneh tetapi memang mengenali apa yang dipelajari, metode atau bagaimana

terjadi bahwa dalam menghadapi rangsangan atau pengalaman yang baru, seseorang tidak dapat mengasimilasikan pengalaman yang baru itu dengan skema yang telah ia punyai. Dalam keadaan seperti itu orang itu akan mengadakan akomodasi, yaitu (1) membentuk skema baru yang dapat cocok dengan rangsangan yang baru atau (2) memodifikasi skema yang ada sehingga cocok dengan rangsangan itu” (Suparno, 1997, 32)

³ Tanya jawab singkat bersama mahasiswa angkatan 2023 DKV ISI Yogyakarta, Annisa Dela Widhiastuti., tentang kursus bahasa atau pembelajaran bahasa asing. Dhias juga pernah turut kelas liburan Desain Layout yang pernah saya gelar di kampus. Kakak Dhias adalah pengajar bahasa Korea.

mengajarkannya, durasi dan tujuan mempelajarinya. Boleh jadi di kampus lain hal ini sudah diterapkan, boleh jadi jarang atau bahkan belum pernah diterapkan. Selanjutnya kita coba menyusun tabel perbandingan durasi pembelajaran satu kali dalam seminggu dengan dua kali dalam seminggu dengan jumlah pertemuan enam belas kali dalam satu semester. Dari tabel tersebut kita bisa mengelola waktu pembelajaran dalam satu semester. *Mengapa ini penting?* Ini penting karena saat ini kita hidup dalam durasi waktu yang serba cepat. Melakukan pembelajaran praktek Desain Layout dua kali dalam satu minggu bukan berarti mempercepatnya tetapi mencari durasi pembelajaran yang ideal. Adanya sisa waktu setengah semester lainnya bisa digunakan untuk (1) mata kuliah lainnya yang serupa, (2) kualitas waktu luang mahasiswa dan dosen untuk mempelajari hal lain atau melakukan aktivitas lainnya karena saat ini mencari waktu demikian kian sulit akibat berbagai percepatan hampir di banyak bidang.

Waktu luang kian dikomodifikasi dan oleh karena itu waktu luang perlu diadakan untuk mengelola kualitas hidup. Apalagi belakangan ini dosen semakin banyak ditimbuni oleh berbagai hal administratif. Administrasi perlu, substansi pembelajaran dan pendidikan itulah yang utama. Dari apa yang saya kerjakan dan bersama evaluasi dari mahasiswa sejauh ini durasi keterampilan teknik perlu lebih rapat dan tanpa meninggalkan pengetahuan teoritik yang menyertainya. Mengutip William dan Dunn (dalam Ghufro, 2014, 137) bahwa, *“Belajar adalah suatu aktivitas yang memerlukan energi tinggi. Jika tidak berlatih, informasi baru akan mulai memudar setelah 30 detik. Adalah penting bagi pengajar dengan sedikit waktu menutup informasi baru dengan metode yang bervariasi.”* Pernyataan ini menggambarkan betapa berbagai informasi yang berdatangan bisa memperlemah ingatan seseorang tentang apa yang telah dipelajari sebelumnya, terutama di jaman ketika informasi dengan mudahnya hadir melalui perangkat digital seperti saat ini. Membuat semakin rapat durasi pembelajaran praktik seperti pada kelas Desain Layout mengurangi mudahnya mahasiswa lupa pada materi ajar yang baru dan sedang dipelajarinya.

Tabel 1. Durasi Pekan dan Jumlah Pertemuan

Satu Semester			
Durasi Pertemuan	Jumlah Pekan	Semester	Pengelolaan Waktu
Satu kali/minggu	Butuh 16 pekan untuk menyelesaikan semua materi pembelajaran	Satu semester penuh	Tidak ada sisa waktu dalam satu semester, semua berjalan sama
Dua kali/minggu	Butuh delapan pekan untuk menyelesaikan semua materi pembelajaran	Setengah semester	Ada sisa waktu setengah semester dalam satu semesternya, bisa mencari mata kuliah lain yang serupa sebagai pengisi estafet waktu setengah semester lainnya, bisa pula kosong
Keterangan: Durasi pekan ini belum tentu berjalan ideal terutama untuk kelas atau pembelajaran yang membutuhkan (1) riset mendalam, (2) dinamika kelompok, (3) studi lapangan dsb terutama kelas teori. Ada kelas praktek yang sepertinya kurang ideal menerapkan durasi ini (dua kali dalam sepekan) seperti Tipografi Desain atau Tipografi Terapan, Ilustrasi Desain, dsb yang lebih banyak melibatkan waktu untuk mempertimbangkan, konsultasi, serta waktu untuk proses mengerjakan-menyelesaikan karya. Kebijakan dalam mengelola serta menyusun ragam durasi itulah yang akan memperlihatkan kurikulum pembelajaran yang ideal dan kontekstual dengan tiap program studi mengingat kondisi dan warna tiap program studi bisa berbeda-beda antara satu kampus dengan lainnya.			

Sumber: Koskow (2024, 2025).

Uniknya belajar desain grafis yakni cara belajarnya melibatkan praktek dan teori, melibatkan aspek afektif dan individual. Ada wawasan teori dalam praktek yang hasilnya kembali akan memperkaya wawasan teori setiap mahasiswa. Tulis Arief Adityawan S., *“Karakter pendidikan seni rupa dan desain yang bersifat afektif dan individual, menjadi pembeda dari pendidikan dalam bidang teknik dan eksakta. Sifat pendidikan DKV seperti itulah yang menyebabkan pentingnya kelas kecil dengan pendekatan personal, dimana kemampuan dan kelebihan tiap mahasiswa dapat terpantau dengan baik.”* (Adityawan, 2007) Tabel Durasi Pekan dan Jumlah Pertemuan di atas cukup sederhana. Bagi

mereka yang berbeda pandangan tabel tersebut bisa dianggap menyederhanakan kompleksitas seluruh pembelajaran dalam satu semester. Walau demikian ada *insight* yang bisa dipetik dari tabel tersebut, dan jika dikelola dengan baik harapannya akan memberi dampak baik termasuk bagaimana menciptakan waktu luang yang berkualitas. Ini penting terutama bagi pendidikan yang berbasis kreativitas di tengah gempuran media yang kian mudah merampok fokus, waktu dan perhatian dan menggerogoti sisi otentik diri.

Usulan

Tulisan ini belum selesai sebagai sebuah usaha tuntas dalam melihat ulang durasi pembelajaran beserta berbagai tahapan dan tingkatan kompleksitas di dalamnya. Umum diterapkan durasi pembelajaran bahwa dalam satu minggu sekali berlangsung satu kali pertemuan tatap muka, dan dua kali pertemuan tatap muka pada mata kuliah dengan bobot SKS besar. Berkaca dari pengalaman dalam mengampu kelas pilihan Desain Layout pembagian durasi pembelajaran dalam setiap minggunya bisa ditentukan dari beberapa faktor seperti sifat keilmuan dan kecakapan yang menyertainya. *Apakah sebuah mata kuliah praktek memang harus memiliki kerapatan durasi pertemuan ataupun cukup satu kali dalam satu pekannya?* Mata kuliah praktek seperti menggambar, atau ilustrasi lebih tepat digelar pertemuan satu kali dalam setiap pekannya dengan memberi waktu pembelajaran mandiri mengerjakan tugas diluar jam perkuliahan klasikal. *Mengapa?* Menggambar dan ilustrasi membutuhkan pemikiran imajinatif, pengetahuan konseptual dan keterampilan yang dilatih melalui kesabaran dalam mengenali teknik, alat, dan bahan atau material termasuk kebebasan dalam melakukan eksperimen terutama pada ilustrasi. Singkatnya, aspek individual mendapat porsi waktu lebih. Oleh karena ini bukan tentang *muscle memory* sebagai faktor tunggal dalam menyusun durasi pembelajaran mengingat pembelajaran Desain Elementer, Menggambar, Ilustrasi, dan Desain Layout melibatkan kecakapan psikomotorik. Pada pembelajaran Desain Layout dan pembelajaran lain yang menggunakan perangkat digital misal yang dekat dengan *desktop publishing* ini lebih pada soal medium yang digunakan yakni kefasihan dalam menggunakan perangkat digital beserta *software* di dalamnya. Di sini teknologi menjadi perpanjangan tubuh manusia dan karena itu tubuh kita perlu beradaptasi. Adanya kode tombol beserta *shortcut* mempercepat proses kerja. Maksudnya, dalam kerja psikomotorik tersebut juga melibatkan daya ingat (kognitif) untuk mengenali sistem dan cara kerja perangkat digital yang digunakan. Kompleksitas belajar sebuah pengetahuan sekaligus keterampilan dalam menerapkannya, yang dalam hal ini pembelajaran praktek Desain Layout, menggambarkan bahwa pengetahuan tersebut tak sebatas mencakup aspek atau sisi teknis tetapi juga mencakup aspek atau sisi filosofis (estetika).

Sebagai gambaran tingkatan pembelajaran berikut ini akan diperlihatkan tahap pertama pembelajaran desain layout. Selanjutnya akan ditampilkan tahap lebih lanjutnya. Pada tahap pertama mahasiswa menyusun sebuah komposisi desain layout yang disusun dari potongan tulisan dan gambar, biasa disebut dengan teknik kolase. Hal penting dalam tahap ini yakni setiap mahasiswa akan menghasilkan komposisi yang berbeda satu sama lain. Keragaman komposisi dan terutama kreasi penempatan teks akan menghasilkan keragaman wawasan *tools* perangkat lunak yang nanti digunakan. Pendekatan ini penerapan dari pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa. Kian beragam kreasi kolase teks dan gambar akan berkontribusi pada keragaman dan keluasan wawasan perangkat lunak yang akan digunakan. Aspek penting lainnya dalam tahap dan cara pembelajaran ini yakni mahasiswa akan merasakan langsung perbedaan layout manual dan layout setelah mengalami digitalisasi. Biasanya, ada antusiasme sewaktu membandingkan langsung kedua layout tersebut. Antusiasme inilah yang juga penting karena ia muncul dari dalam diri sehingga pengalaman pembelajaran yang sudah dijalani akan tersimpan sebagai memori jangka panjang. Pada tahap tingkat lanjut pembelajaran desain layout *multiple pages* mencakup penyiapan atau penciptaan teks dan penciptaan ilustrasi didukung penerapan gaya desain. Jika di tahap pembelajaran menekankan proses adaptasi menggunakan perangkat digital maka pada tahap selanjutnya adaptasi diterapkan pada karakter media *multiple pages* yang dirancang. Berbagai pengetahuan yang mendasari dalam tahap ini antara lain Desain Elementer, Tipografi, Ilustrasi atau fotografi bagi yang memilih visual fotografi dan tentu saja teori layout.

Mengingat pembelajaran desain layout dalam tulisan ini berhubungan dengan penggunaan teknologi maka perlu untuk mengenali keilmuan tentang itu, yakni TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Dalam TIK terdapat tiga komponen yakni perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan

manusia (*brainware*). Perangkat keras misal komputer yang kita gunakan untuk mendesain. Perangkat lunak mencakup sistem operasi hingga *software* yang digunakan misal Windows dan Adobe InDesign. Faktor penting lainnya yakni manusia (*brainware*). (Hidayatullah, 2021: 4) Pentingnya pembelajaran Desain layout yang memulai diri dari cara manual sebagai sebuah cara beralih ke digital menggambarkan pengoptimalan aspek *brainware*. Cara tersebut penting karena, mungkin, kebanyakan buku-buku tentang InDesign dan sejenisnya lebih dekat sebagai pengetahuan bagaimana mengoperasikan *software*. Dalam konteks pembelajaran desain, pengetahuan teknis tersebut penting namun bukan sebagai satu-satunya pengetahuan dalam menjalani diri sebagai desainer yakni sebagai sosok yang bertugas dalam memecahkan masalah komunikasi visual desain *multiple pages*. Itulah mengapa Desain Elementer, Menggambar, Tipografi menjadi prasyarat penting bagi pembelajaran Desain Layout.

Jika kita mengacu lagi pada filsafat konstruktivisme, dalam pendidikan saat ini kita dan terutama mahasiswa, sepertinya kita sudah terbiasa dengan perangkat teknologi digital. Kita kian akrab dengan GUI. Penggunaan *software* mengakomodir berbagai kemudahan bagi penggunanya. Justeru pengenalan *hardware* itulah yang perlu adaptasi mengingat ada perbedaan kebiasaan saat menggunakan aplikasi di *gadget* dengan *software* di komputer (laptop). Komponen, atau aspek *brainware* yakni si manusia menghadapi komponen atau aspek *hardware* dan *software* sekaligus. Singkatnya, perlu durasi waktu pembelajaran yang lebih rapat untuk membiasakan akomodasi pengetahuan *hardware*, sedang pada *software* bisa terjadi asimilasi atau akomodasi, dan dalam aspek *brainware* bisa berlangsung asimilasi dan akomodasi seturut perluasan wawasan atau konsep dasar pengetahuan yang akan diterapkan ke kompleksitas desain oleh masing-masing pembelajar.



Gambar 1. (kiri) Layout manual dengan teknik kolase tulisan dan gambar untuk satu halaman (*single page*) karya Sherina BR. Bangun. Sumber: Kelas Pilihan Desain Layout DKV ISI Yogyakarta Semester Genap 2024-2025. (kanan) Digitalisasi layout manual teknik kolase tulisan dan gambar. Digitalisasi diterapkan pada tulisan. Karya Sherina BR. Bangun. Sumber: Kelas Pilihan Desain Layout DKV ISI Yogyakarta Semester Genap 2024-2025.



Gambar 2. (Kiri) Layout manual dengan teknik kolase tulisan dan gambar untuk satu halaman (*single page*). (Kanan) Digitalisasi layout manual teknik kolase tulisan dan gambar. Digitalisasi diterapkan pada tulisan. Karya Mutiara Alya Zhafira (angkatan 2022). Sumber: Kelas Pilihan Desain Layout DKV ISI Yogyakarta Semester Genap 2024-2025.



Gambar 3. Karya desain layout tahapan lanjut, menerapkan keragaman teks dan ilustrasi yang dirancang sendiri, mengkomodir rencana mahasiswa dalam menentukan media sebagai proyek akhir pembelajaran. Sumber: Kelas Pilihan Desain Layout DKV ISI Yogyakarta Semester Genap 2024-2025. Karya di atas karya Mutiara Alya Zhafira (angkatan 2022), seorang mahasiswa yang menaruh perhatian pada desain majalah sejak SMP disamping juga seorang pembaca novel.

Dalam situasi jaman yang serba cepat, distraksi yang kian tinggi, metode pembelajaran yang selama ini diterapkan perlu dilihat ulang bahkan ditransformasi menjadi metode pembelajaran yang lebih kontekstual. Tulisan ini bertujuan ke sana, dengan cara mengelaborasi apa yang sudah ditulis oleh Arief Adityawan S., “*Kurikulum sebaik apapun akan sia-sia bila metode pembelajaran di muka kelas tidak berjalan baik.*” (dgi.or.id, Desember 2007) Jika kita meyakini bahwa perubahan senantiasa ada maka cara kita dalam melaksanakan pembelajaran sedikit banyak perlu meninjau perubahan tersebut. Ada hal-hal yang substansial yang tetap dipertahankan, ada pula hal-hal yang perlu ditransformasikan. Aspek penting dalam durasi waktu yang dibicarakan dalam tulisan ini yakni kita perlu waktu luang

dalam waktu pembelajaran setiap semesternya agar otak kita tetap *fresh* dan bukan sebaliknya dipenuhi dengan kerja administrasi dan berbagai distraksi. Mengelola durasi pembelajaran yang lebih kontekstual bisa menjadi strategi waktu untuk menjalankan pembelajaran yang berkualitas. Bukan sebaliknya, menciptakan ilusi produktivitas misal melalui jumlah jurnal yang diterbitkan dan kuantitasnya sebagai salah satu patokan akreditasi kampus yang semuanya dikerjakan dalam himpitan waktu yang kian menyedasi ruang hidup. (@conversationidn, 2025)

KESIMPULAN

Pemikiran durasi pembelajaran ini belum tentu merupakan hal baru. Besar kemungkinan durasi tersebut sudah diterapkan di kampus lain. Hal barunya yakni melihatnya dari aspek konstruksi pembelajaran, dan bukan sebatas dari kebiasaan dan besaran SKS. Pemikiran tentang durasi pembelajaran seperti yang dijabarkan dalam tulisan ini juga terbuka untuk diterapkan pada siswa jenjang Sekolah Menengah Kejuruan terutama bagi siswa yang memilih jurusan Desain Komunikasi Visual. Disamping membekali diri dengan kecakapan teknis operasional siswa juga akan dibekali dengan pengetahuan filosofis seperti konsep desain yang mencakup penerapan unsur dan prinsip Desain Elementer hingga konsep tentang keindahan dalam desain layout terutama layout *multiple pages* baik dalam pemilihan huruf, penerapan ruang kosong, infografis dan ilustrasi. Singkatnya, tentang gaya desain. Perbedaannya dengan tingkatan pembelajaran untuk mahasiswa yakni dalam aspek konsep desain beserta kompleksitasnya sebagai sebuah pemecahan masalah komunikasi visual.

Dari sisi filsafat konstruktivisme dalam pendidikan pembelajaran desain layout yang dijelaskan dalam tulisan ini hadir dalam aspek asimilasi dan akomodasi. Dikatakan asimilasi jika pembelajar menggunakan konsep yang selama ini sudah dimilikinya dan kemudian memperluasnya. Dikatakan akomodasi jika apa yang sedang dipelajarinya merupakan sesuatu yang baru. Penggunaan *software* baru disamping sudah dikenali beberapa *tools*nya namun ada hal baru yang baru dikenalnya, ada asimilasi sekaligus akomodasi. Penerapan wawasan tentang desain elementer, tipografi, gambar bentuk yang diperluas ke perancangan desain layout bisa menggambarkan adanya perluasan konsep (asimilasi) bisa pula menjadi wawasan baru (akomodasi) dengan melihat kompleksitas desain yang dipilihnya.

Dari sisi TIK, *hardware* baru perlu adaptasi untuk mengenalinya. *Software* baru meski bahasa GUI cukup akrab akan tetapi cara kerja *softwar*nya bisa sama sekali baru. Keduanya membutuhkan durasi pembelajaran yang rapat. Dari sisi gaya belajar, metode bermula dari layout manual ke layout digital menempatkan pembelajaran mencari cara mereka sendiri untuk mempelajari desain layout. Dari sisi ini mendukung berlangsungnya model konstruktivisme dalam pembelajaran. Keduanya berpeluang membangun ingatan dalam jangka panjang. Berbagai hal tadi akan semakin menguat dengan durasi pembelajaran yang rapat, dua kali perjumpaan dalam setiap pekannya. *Pertama*, mengakrabkan tubuh dengan teknologi, atau adaptasi dan mengurangi distraksi (pemikiran fokus) serta faktor mudah lupa (*muscle memory*). *Kedua*, memperkuat tanggapan pada proses dan hasil pembelajaran tiap pembelajar, atau evaluasi dan apresiasi sehingga pengetahuan yang dipelajarinya tersimpan kuat dan menghuni dalam kamar *long term memory*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adityawan S., A. 2007. *Beberapa Permasalahan dalam Perkembangan Pendidikan Tinggi DKV di Indonesia*. Desain Grafis Indonesia. Diakses pada 15 Juli 2025, dari <https://dgi.or.id/academic-writing/beberapa-permasalahan-dalam-perkembangan-pendidikan-tinggi-dkv-di-indonesia.html>
- Ghufron, M. N. 2014. *Gaya Belajar - Kajian Teoretik* (Vol. 2). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hidayatullah, S. 2021. *Teknologi Informasi dan Komunikasi - Pendekatan Teoritis dan Praktis dalam Pengajaran Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa*. Jakarta: TareBooks.
- <https://books.google.co.id/>
- https://www.instagram.com/p/DL9dD5MzTdS/?img_index=1
- Suparno, P. 1997. *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.