

**LAPORAN PENELITIAN  
KATEGORI B**



**PEMANFAATAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
PADA AKTIFITAS PEMBELAJARAN DALAM  
PENDIDIKAN ARSITEKTUR**

**Tim Penyusun**

Tito Haripradianto, ST. MT.  
Bagus Suryo Atmojo  
Alvath Tembria

NIDN. 0013107603  
NIM. 115060500111007  
NIM. 12506050011106

Dilaksanakan atas biaya DIPA Tahun Anggaran 2015  
Fakultas Teknik Universitas Brawijaya berdasarkan kontrak  
Nomor 91/UN10.6/PG/2015  
Tanggal 4 Mei 2015

**JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
OKTOBER 2015**

## HALAMAN PENGESAHAN

**Judul Penelitian** : **Pemanfaatan Desain Komunikasi Visual pada Aktifitas Pembelajaran dalam Pendidikan Arsitektur**

**Kategori Penelitian** : **B**

**Ketua Tim Pengusul**

- a. Nama Lengkap : Tito Haripradianto, ST. MT.
- b. NIDN : 0013107603
- c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
- d. Program Studi : Arsitektur
- e. No. HP : 0811313020
- f. Alamat surel : [titohari@ub.ac.id](mailto:titohari@ub.ac.id) dan [titoharipradianto@gmail.com](mailto:titoharipradianto@gmail.com)

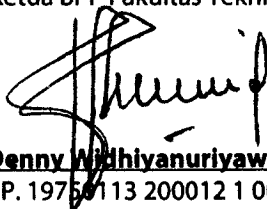
**Anggota Peneliti (2 & 3)**

- a. Nama Lengkap : Bagus Suryo Atmojo
- b. NIM : 115060500111007
- c. Nama Lengkap : Alvath Tembria
- d. NIM : 12506050011106
- e. Perguruan Tinggi : Universitas Brawijaya

**Lama Penelitian Keseluruhan** : **Empat Bulan**

**Biaya Penelitian Keseluruhan** : **Rp 5.000.000,00**

Mengetahui,  
Ketua BPP Fakultas Teknik



Dr. Eng. Denny Widhiyanuriyawan, ST. MT.  
NIP. 19750113 200012 1 001

Malang, 13 Oktober 2015  
Ketua Peneliti,



Tito Haripradianto, ST. MT.  
NIP. 19761013 200501 1 003

Menyetujui,  
Dekan Fakultas Teknik Universitas Brawijaya



Pitoyo Tri Juwono, MT.  
NIP. 19700721 200012 1 001

## IDENTITAS PENELITIAN

1. Judul Usulan : Pemanfaatan Desain Komunikasi Visual pada Aktifitas Pembelajaran dalam Pendidikan Arsitektur
2. Kategori Penelitian : B
3. Ketua Tim Pelaksana
  - a. Nama Lengkap : Tito Haripradianto, ST. MT.
  - b. Bidang Keahlian : Komunikasi dan Digital Arsitektur
  - c. Jabatan Struktural : Kepala Lab. Komunikasi dan Digital Arsitektur
  - d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
  - e. Fakultas/Jurusan : Teknik/Arsitektur
  - f. Alamat Surat : Jl. MT. Haryono 167 Malang 65145
  - g. Telepon/Faks : (0341) 567486/(0341) 567486.
  - h. Alamat surel : [titohari@ub.ac.id](mailto:titohari@ub.ac.id) dan [titoharipradianto@gmail.com](mailto:titoharipradianto@gmail.com)
4. Anggota tim pelaksana :
  - a. Mahasiswa
    1. Mahasiswa 1 : Bagus Suryo Atmojo
    2. Mahasiswa 2 : Alvath Tembria
5. Obyek penelitian : Dosen dan Mahasiswa
6. Masa pelaksanaan penelitian
  - a. Mulai : Bulan Mei 2015
  - b. Berakhir : Bulan September 2015
7. Anggaran yang diusulkan : Rp 5.000.000,00 (Lima Juta rupiah)
8. Lokasi penelitian : Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya Malang
9. Hasil yang ditargetkan : Penggunaan prinsip-prinsip dan metode Desain Komunikasi Visual dan konteks pemanfaatannya dalam pembelajaran di bidang Arsitektur

## RINGKASAN

Perkembangan pendidikan Indonesia saat ini masih jauh dibawah negara-negara berkembang lainnya. Masih banyak hal yang harus dibenahi. Mulai dari sistem proses belajar mengajar, hingga masalah pedagogi. Di sisi lain, perkembangan antarmuka (*interface*) perangkat lunak di bidang Desain Komunikasi Visual di Indonesia yang sangat pesat, memungkinkan Desain Komunikasi Visual akan menjadi solusi yang baik untuk mengembangkan pendidikan di Indonesia. Akan tetapi, seringkali beberapa perangkat lunak yang dimanfaatkan sebagai salah satu elemen pedagogi dalam pembelajaran, kurang dimanfaatkan secara optimal, baik oleh pengajar maupun mahasiswa. Sehingga diperlukan identifikasi dan evaluasi metode pedagogi digital dan konteks pemanfaatan Desain Komunikasi Visual yang digunakan secara empirik, untuk kemudian dilakukan perumusan kembali pemanfaatan yang sesuai dengan metode pedagogi digital yang tepat.

Sebagaimana kita ketahui, Bidang Studi Desain Grafis belakangan ini telah berkembang menjadi Desain Komunikasi Visual. Jika Desain Grafis hanya berorientasi pada grafis dua matra, maka jangkauan Desain Komunikasi Visual telah meliputi media-media beragam yang populer, yang disebut dengan istilah "multimedia". Di sisi lain, masyarakat juga semakin merasakan betapa perlunya ilmu Desain Komunikasi Visual sebagai salah satu bagian dari teknik berkomunikasi. Bukan hanya sekedar sarana komunikasi, tetapi juga pemberi citra (*image*) terhadap sesuatu yang akan dikomunikasikan. Dengan demikian, penerima informasi bukan hanya berubah dari tidak tahu menjadi tahu, tetapi sekaligus "dipengaruhi" melalui pesan yang akan disampaikan. Hal itu sangat besar pengaruhnya karena citra yang tepat, yang disampaikan kepada seseorang, akan mampu mengubah rasa kurang senang menjadi senang, dan rasa tidak percaya menjadi yakin.

Secara akar, Desain Komunikasi Visual merupakan salah satu cabang Seni Rupa. Namun ada perbedaan yang signifikan antara Seni Rupa Murni dengan Desain Komunikasi Visual. Konsep umum Seni Rupa Murni adalah suatu ekspresi seni dari seorang perupa (secara subyektif) yang ingin disalurkan kepada penikmat karyanya melalui kesamaan pandang maupun cita rasa, sedangkan Desain Komunikasi Visual adalah sebuah bidang studi yang berdasarkan pada 3 konsep utama (*main conceptual*), yaitu:

1. Konsep Komunikasi
2. Konsep Kreatifitas

### 3. Konsep Multimedia

Tujuan akhir dari ketiga konsep tersebut diatas adalah "Komunikasi". Kedua konsep berikutnya merupakan pendukung terjadinya komunikasi atau tersampainya pesan. Jadi jelas sekali bahwa Desain Komunikasi Visual justru berlaku sebaliknya, yaitu tidak bersifat subyektif.

Didalam konteks pembelajaran di Arsitektur, dimana 72% materi pembelajaran menuntut produk multimedia, keberadaan Desain Komunikasi Visual menjadi sangat penting, dan menjadi salah satu kompetensi yang memang harus dimiliki oleh seorang arsitek. Sehingga sangatlah penting jika elemen dosen menguasai Desain Komunikasi Visual dalam penyampaian pedagoginya, dan elemen mahasiswa dalam penyampaian produk akhirnya (*product delivery*).

Kata kunci: *desain komunikasi visual, digital, pedagogi.*

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

Segala hal yang berkaitan dengan pemanfaatan desain komunikasi visual dalam pembelajaran, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Otak lebih cepat menangkap informasi dalam bentuk gambar. Karena setiap informasi yang hanya menggunakan teks tanpa gambar akan membuat pikiran bekerja dahulu untuk menerjemahkan setiap kata menjadi gambar dalam pikiran dan informasi tidak langsung diserap sebagaimana informasi yang langsung menggunakan gambar visual dan teks.
2. Teks hanya diproses oleh bagian memori jangka pendek, sehingga informasi mudah dilupakan. Sedangkan gambar visual diproses langsung oleh memori jangka panjang sehingga informasi lebih lama dalam ingatan audiens. (*Sumber: The Power of Visual Communication*)
3. Separuh dari fungsi otak manusia khusus untuk memproses informasi yang disampaikan secara visual. Sehingga informasi yang diterima dengan cara dilihat mata akan lebih ramah diproses dalam otak. (*Sumber: Professor Mriganka Sur of MIT's Department of Brain and Cognitive Sciences*)
4. Orang hanya akan mengingat 10% dari informasi tanpa gambar visual yang disampaikan 72 jam yang lalu. Jika informasi tersebut ditambahkan informasi visual, maka orang akan mengingat lebih banyak sebesar 65% dari informasi tersebut.
5. 90% informasi ditransfer ke otak secara visual dengan kecepatan 60.000 kali lebih cepat diproses otak daripada informasi yang hanya dalam bentuk teks. (*Sumber: 3M Corporation and Zabisco*)
6. Kita cenderung lebih mudah mengingat-ingat memori dalam bentuk gambar visual. Faktanya gambar visual lebih mudah diingat (sebesar 84%) daripada teks (hanya sebesar 44%). (*Sumber: Picture Superiority Effect*)
7. Ilmuwan dalam bidang pendidikan meyakini bahwa 83% manusia belajar semua hal secara visual/melalui gambar.

8. 40% orang lebih efektif memberi tanggapan terhadap informasi dalam bentuk gambar visual daripada informasi dalam bentuk teks saja.
9. Survey membuktikan bahwa orang-orang lebih banyak menghabiskan waktu ber-internet dengan melihat video secara *online*.
10. Trainer atau pembicara yang menggunakan gambar visual sebagai perangkat presentasi, 43% lebih efektif dalam menggerakkan audiens untuk melakukan aksi dari informasi tersebut. (Sumber: 3M)

Segala hal yang berkaitan dengan pemanfaatan desain komunikasi visual dalam pembelajaran, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penyampaian kompetensi/capaian pembelajaran sebagai materi pembuka (*opening*) dari materi yang akan dijelaskan, merupakan hal yang penting untuk dilakukan bagi pengajar/fasilitator. Akan tetapi, secara keseluruhan, hanya 49,97% responden yang menyatakan bahwa pengajar/fasilitator menyampaikan kompetensi sebagai pembukaan penyampaian materi.
2. Kesimpulan yang berfungsi untuk memberikan *recency effect* yang mendukung penguasaan audiens terhadap materi yang disampaikan, juga masih harus diupayakan lebih besar lagi, mengingat hanya 69,95% responden yang menganggap bahwa pengajar/fasilitator yang menyampaikan kesimpulan.
3. Himbauan untuk bertindak (*call to action*) dapat diperoleh dari pernyataan renungan (*closing statement*) yang kuat. Pembiasaan untuk membuat pernyataan renungan sangat perlu untuk dibudayakan, mengingat hanya 1,79% responden yang menyatakan bahwa pengajar/fasilitator selalu mengutarakan pernyataan renungan (*closing statement*).
4. Warna merupakan salah satu elemen desain yang memiliki peran dalam *attention grabber*. Upaya pemanfaatan warna dalam desain latar belakang *slide* juga masih harus ditingkatkan, mengingat 46,81% responden menyebutkan bahwa pengajar/fasilitator sudah menggunakan prinsip warna sebagai latar belakang dengan baik.
5. Prinsip komposisi warna dalam tipografi dan elemen visual lainnya merupakan syarat mudah atau tidaknya sebuah *slide* dipahami isinya. Mengingat hanya

- 15,92% responden yang menyatakan bahwa pengajar/fasilitator yang menggunakan prinsip komposisi warna dalam desain tipografi dengan baik.
6. *Layout*/pengaturan (kesatuan, keseimbangan, dll) juga merupakan elemen penting dalam mendesain *slide*. Upaya tersebut juga perlu ditingkatkan mengingat hanya 16,76% responden yang menyatakan pengajar/fasilitator menggunakan prinsip pengaturan dengan baik.
  7. Tipografi juga merupakan salah satu unsur penting dalam desain komunikasi visual, selain elemen visual dan elemen tak terlihat (*invisible element*). Hal tersebut juga merupakan elemen yang perlu dicermati untuk diupayakan diperbaiki, mengingat 81,45% responden menyatakan bahwa ukuran *font* yang digunakan dalam desain *slide* terlalu kecil.
  8. Proporsi jumlah tulisan dan besar gambar, juga merupakan faktor yang mempengaruhi tingkat pemahaman audiens terhadap sebuah materi yang dituangkan dalam slide. Dari hasil kuesioner, menyebutkan bahwa 74,9% responden menyebutkan jumlah tulisan dan proporsinya masih lebih banyak (atau lebih luas areanya) dibandingkan dengan proporsi gambar.
  9. Dari beberapa prinsip desain komunikasi visual yang kurang terpenuhi dan terencana dengan baik, ternyata 14,43% responden menyebutkan mengalami kelelahan mata atau kekurangnyamanan pada penglihatan saat menerima materi tersebut.
  10. Waktu tatap muka perkuliahan yang rata-rata lebih dari 1 jam, juga ditentukan oleh faktor durasi pemahaman audiens kepada 1 *slide*, mengingat jumlah *slide* yang ada pada setiap materi yang disampaikan rata-rata lebih dari 20 *slide*. Dan dari hasil kuesioner disebutkan bahwa hanya 7,87% responden yang menyebutkan bahwa materi tiap *slide* bisa dipahami dalam waktu kurang dari 5 detik.
  11. Elemen peralihan dalam slide, meskipun fiturnya disediakan oleh beberapa perangkat lunak, ternyata 47,53% responden menganggap tidak penting/tidak signifikan dalam membantu pemahaman terhadap sebuah materi/*slide*.
  12. Mengenai penerapan prinsip desain komunikasi visual, dianggap penting oleh audiens, sebanyak 79,67% responden menyatakan penting untuk diterapkan.



13. Dengan desain *slide* hasil sampel yang diambil, ternyata populasi terbanyak (31,78%) hanya menguasai materi sebesar kurang lebih 50% saja.
14. Untuk desain yang optimal, 95,5% responden menyatakan bahwa prinsip desain (pengaturan, pembagian, dll) memang harus diterapkan dan dipertimbangkan dalam desain *slide*.
15. 91,06% responden menyatakan bahwa desain *slide* yang baik, memang menuntut waktu persiapan yang lama. Dengan kata lain, waktu persiapan/perencanaan desain *slide* berbanding lurus dengan kualitas *slide* yang dihasilkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Hafiz dkk.. 2006. *Histeria! Komikita*. Jakarta: PT Elex Media Kompetindo.
- Azhar mind. 2012. Kualitas Pendidikan Indonesia Ranking 69 Tingkat Dunia [online]. Tersedia: <http://azharmind.blogspot.com/2012/02/kualitas-pendidikan-indonesia-ranking.html>. [11 Januari 2013].
- Duarte, Nancy. 2008. *Slide:ology: The Art and Science of Creating Great Presentation*. Canada: O'Reilly Media.
- m-edukasi. 2011. Apa yang Dimaksud Desain Komunikasi Visual? [online]. Tersedia: <http://www.m-edukasi.web.id/2011/10/pengertian-dkv-desain-komunikasi-visual.html>. [11 Januari 2013]
- Safanayong, Yongki. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sukadji, S. 2000. *Psikologi Pendidikan dan Psikologi Sekolah*. Depok: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi (LPSP3) Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Suyatno. 2012. Benang Kusut Pendidikan Indonesia [online]. Tersedia: <http://www.umm.ac.id/en/detail-4-benang-kusut-pendidikan-indonesia-opini-umm.html>. [11 Januari 2013].
- Wasilah, Iis. 2008. Kepribadian Pendidikan di Indonesia [online]. Tersedia: <http://duniapendidikan.wordpress.com/2008/01/28/kepribadian-pendidikan-indonesia/>. [10 Januari 2013].