

RANCANGAN APLIKASI BIDANG KEILMUAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PADA KEGIATAN *COMMUNITY OUTREACH PROGRAM*

Listia Natadjaja

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Kristen Petra, Surabaya
E-mail: listia@petra.ac.id

Abstrak

Universitas Kristen Petra telah melaksanakan *Community Outreach Program* (COP) untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat khususnya di Kabupaten Kediri. Kegiatan yang dilakukan tidak hanya berfokus pada program fisik tetapi juga non fisik. Sayangnya, dalam kenyataan di lapangan bidang desain tampaknya kurang mendapat perhatian pada pengabdian masyarakat, padahal jika dianalisa dan diamati banyak peran-peran desainer yang dapat menyempurnakan program COP ini. Tulisan ini hadir karena keprihatinan penulis akan minimnya aplikasi bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual (DKV) dan mencoba menggali apa saja yang dapat dilakukan oleh mahasiswa DKV dan bagaimana hendaknya mereka berperan dalam program COP. Diharapkan ke depannya mahasiswa DKV dapat lebih berperan aktif dalam program COP dan karya-karya desain tidak dipandang sebelah mata pengaruhnya pada kegiatan pengabdian masyarakat.

Kata Kunci: Desain Komunikasi Visual, Community Outreach Program, Service-Learning

Abstract

Petra Christian University has conducted Community Outreach Program (COP) to improve the welfare of society especially in Kediri district. The activities in COP are not only focused on the physical but also non physical program. Unfortunately, design field doesn't seem to attract much attention in practice, but if we analyze and observe there are many designers' roles that can refine this COP program. This paper is made because of my concerns about the lack of the application in scientific field of Visual Communication Design. I try to explore many things that can be done by Visual Communication Design students and how they can play an important role in COP program. In the future, the Visual Communication Design students are expected to be more active in COP program and their designs' works can give more impact to the society.

Keywords: Visual Communication Design, Community Outreach Program, Service-Learning

LATAR BELAKANG

Community Outreach Programme (COP) telah dijalankan oleh Universitas Kristen Petra (UKP) sejak 15 tahun yang lalu. Sejak itulah UKP telah menjalin kerjasama dan menjalankan COP dengan Korea Selatan yang kemudian dilanjutkan dengan negara-negara lain, antara lain dari Hongkong, Jepang, Belanda dan China. Sistem pengabdian masyarakat yang dijalankan tidak berbeda jauh dengan yang sebelum-sebelumnya, meskipun mulai ada usaha perbaikan dari segi pembelajaran dengan mengadopsi metode *Service-Learning* (S-L). Saat ini metode S-L telah diimplementasikan dan terus-menerus disempurnakan.

Salah satu program S-L bernama *Community Outreach Program* (COP) dilaksanakan oleh Pusat Pengabdian Masyarakat (PPM) yang merupakan lembaga penunjang akademik

bagian dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (LPPM). PPM terus menerus ingin menyempurnakan metode S-L ini dalam penerapannya di COP. Dengan mengimplementasikan metode S-L ini, maka mahasiswa juga diwajibkan menulis refleksi. Penulisan refleksi ini sangat baik untuk evaluasi kegiatan guna mendapatkan masukan-masukkan dari mahasiswa yang terlibat langsung pada program ini. S-L merupakan metode pengajaran yang efektif, karena merupakan sebuah jembatan yang menghubungkan pelayanan dan pembelajaran melalui sebuah proses refleksi. Selain memperoleh kesempatan untuk berkembang dalam segi spiritual dan sosial (Arifin, 2009). Saat ini usaha-usaha untuk melibatkan sebanyak mungkin mahasiswa dari berbagai jurusan telah mulai dilakukan. Dalam beberapa tahun mayoritas peserta COP adalah mahasiswa dari jurusan Arsitektur, tetapi ke depan alangkah baiknya apabila banyak jurusan yang bisa melibatkan mahasiswanya dalam program ini. Keinginan UKP menjadi Universitas yang global dan peduli patut didukung dengan sistem yang selalu mencerminkan visi tersebut. Metode S-L yang diimplementasikan dalam COP haruslah dapat dirasakan dan dialami semua mahasiswa yang belajar di UKP. Dalam studi Eyler, J dan Giles, D. E. Jr. (1999) dijelaskan bahwa S-L memberikan banyak segi positif bagi perkembangan pribadi mahasiswa, yaitu *personal and interpersonal development; understanding and applying knowledge; engagement, curiosity, and reflective practice; critical thinking; perspective transformation, and citizenship*. Sedangkan studi dari Arlinah (2009) juga menunjukkan bahwa metode S-L memberikan dampak perkembangan *soft skill* mahasiswa, seperti *Caring, Creative and Critical Thinking, Leadership, Teamwork, dan Communication skills*

S-L juga memberi kesempatan untuk menjembatani hubungan antara ilmu yang dipelajari di kelas, dikaitkan secara pribadi oleh mahasiswa dalam praktek dunia nyata. Sayangnya saat ini COP terkesan hanya memperhatikan kebutuhan masyarakat saja dan kurang memperhatikan kebutuhan pembelajaran mahasiswa, khususnya pembelajaran yang sesuai dengan bidang ilmu mahasiswa. Hal ini juga dialami oleh Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) dimana saat ini DPL seringkali mendampingi, mengawasi dan memberi saran yang tidak berhubungan langsung dengan bidang ilmunya. Padahal mahasiswa mengharapkan pendampingan dari dosen yang ahli di bidangnya. Saat ini pembangunan fisik masih menjadi prioritas, tetapi DPL yang mendampingi mahasiswa bisa berasal dari berbagai bidang ilmu. Dengan waktu kunjungan yang terbatas, peran DPL dan mahasiswa seharusnya bisa lebih maksimal. Apabila ke depan metode S-L ini diterapkan pada COP mendatang, maka perlu adanya kesesuaian bidang ilmu dengan pengajaran dan pengabdian masyarakat.

Pada tulisan ini penulis mencoba menggali peran bidang DKV pada program COP. Penulis melihat bahwa bidang desain tampaknya kurang mendapat perhatian pada pengabdian masyarakat, padahal jika dianalisa dan diamati banyak peran-peran desainer yang dapat menyempurnakan program COP. Di sini penulis mencoba mengemukakan beberapa gagasan berupa rancangan aplikasi bidang keilmuan DKV yang dapat diwujudkan oleh mahasiswa maupun DPL. Diharapkan ke depannya mahasiswa DKV dapat lebih berperan aktif dalam program COP dan karya-karya desain tidak dipandang sebelah mata pengaruhnya pada kegiatan pengabdian masyarakat ini.

SERVICE-LEARNING

Di dalam aplikasi *Service-Learning* sebagai sebuah metode pengajaran, sering timbul pertanyaan apa bedanya *Service-Learning* dengan *community service*? Pertanyaan ini sering muncul karena tema program yang dilakukan adalah *Community Outreach Program* (COP) sedangkan metodenya menggunakan *Service-Learning* (S-L). Beberapa literatur memberikan panduan bahwa *community service* merupakan bentuk pengabdian masyarakat yang tidak didasarkan pada sebuah disiplin ilmu. Walaupun sebenarnya melalui pengabdian, mahasiswa juga mampu belajar tentang sesuatu dari kelompok masyarakat yang dilayani, namun pemahaman pembelajaran ini tidak disadari atau tidak terstrukturkan dalam sebuah refleksi. Di dalam *Service-Learning*, model pengabdian masyarakat bertitik tolak dari sebuah aplikasi ilmu pengetahuan yang dipelajari di dalam kelas untuk diterapkan di dunia nyata. Bentuk pengabdian ini harus disertai dengan catatan pribadi yang disebut refleksi untuk memberikan strukturisasi pengetahuan yang timbal balik antara mahasiswa dengan masyarakat. Mahasiswa memberikan pelayanan dalam rangka untuk belajar dari kelompok masyarakat, dan sebaliknya masyarakat menerima pengabdian para mahasiswa dan memberikan pelajaran yang berharga dalam kehidupan mahasiswa untuk tumbuh.

Robert Sigmon (1994) memberikan sebuah studi sintaksis terhadap kata *service* dan *learning*, yang sangat membantu dalam memberikan pemahaman hubungan di antara dua kata tersebut, dan juga pemaknaan baru sebagai sebuah istilah baru.

“Service-LEARNING: Learning goals primary; service outcomes secondary.

SERVICE-Learning: Service outcomes primary; learning goals secondary.

service learning: Service and learning goals completely separate.

SERVICE-LEARNING: Service and learning goals of equal weight and each enhances the other for all participants.”

Menanggapi tipologi kata service-learning, Furco, A.(1996) dalam bukunya “*Expanding Boundaries: Serving and Learning*”, yang diterbitkan oleh Florida Campus Compact, mengatakan:

“the typology is helpful not only in establishing criteria for distinguishing service-learning from other types of service programs but also in providing a basis for clarifying distinctions among different types of service-oriented experiential education programs, e.g., school volunteer, community service, field education, and internship programs.”

Beberapa literatur juga membedakan antara metode S-L ini dengan program magang kerja (*internship*), karena tujuan untuk terjun ke lapangan yang tidak sama. Di dalam proses magang, mahasiswa lebih banyak mencari dan mempelajari ilmu yang ingin di dapat, bukan memberikan sebuah pengabdian.

“Unlike internships, service-learning is a classroom-related exposure to careers in the real world rather than a capstone experience at the end of one’s studies. It also places the student into a community agency for 15-40 hours of service during a semester, allowing the student to carry a normal academic load of other major and general education classes, and has no financial benefits for the student”.(<http://www2.byui.edu/ServiceLearning/subpages/fgdefinition.ht>)

Jadi pengertian kunci dari *Service-Learning* adalah membawa “*learning*” dari dalam kelas menuju ke lapangan untuk memperoleh sebuah pengalaman, pada sebuah kelompok masyarakat yang membutuhkan “*service*”, dengan sebuah siklus pembelajaran yang harus disadari dalam sebuah catatan refleksi.

Service-Learning, penyatuan pengabdian secara terstruktur dalam kurikulum, dapat dijabarkan sebagai berikut :

- Ada kaitannya dengan kurikulum, sehingga sebuah *service* dilakukan berdasarkan pada sebuah kemampuan atau beberapa disiplin ilmu yang mengembangkan tujuan belajar dan memenuhi standard pendidikan dan peka terhadap perubahan ilmu

pengetahuan, ketrampilan dan perilaku yang dapat dirasakan sebagai proses dalam pengerjaan proyek.

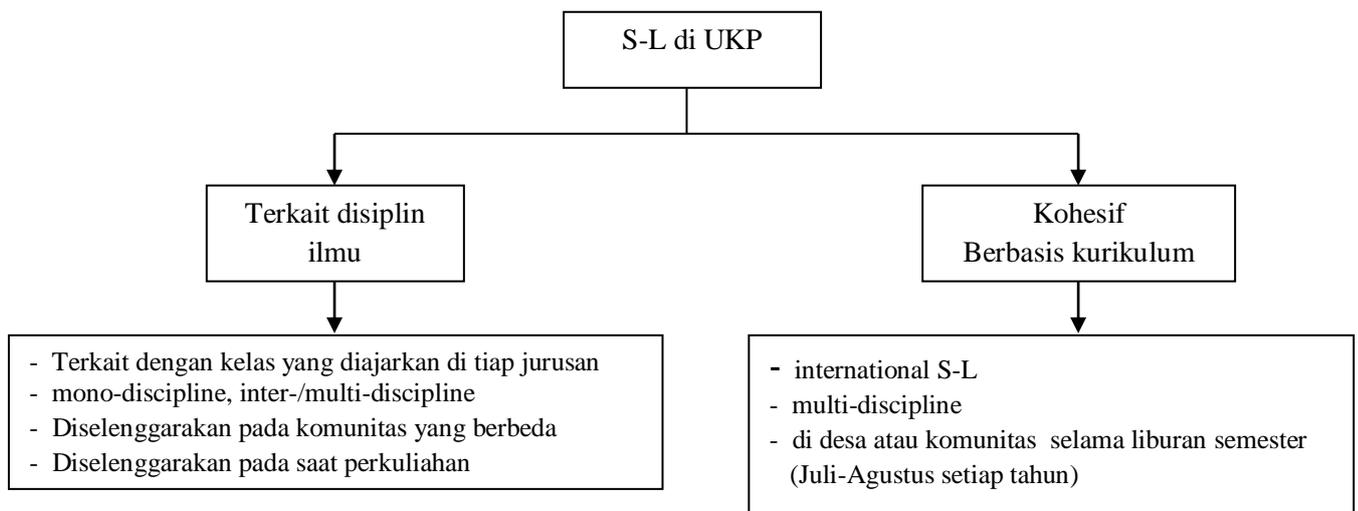
- Mahasiswa secara mandiri aktif dalam perencanaan dan pelaksanaan proyek yang menjawab kebutuhan masyarakat.
- Refleksi dilakukan, sebagai bagian dari proses pembelajaran yang berkelanjutan untuk menciptakan lingkaran PIKIR-BICARA-TULIS. Keseimbangan antara tugas pelayanan sebagai aplikasi ilmu dengan refleksi akan memberikan WAKTU untuk menyadari dampak dari sebuah pelayanan.

Service-Learning bukanlah:

- Program sukarelawan
- Penambahan pada kurikulum pada sekolah bersangkutan
- Memiliki syarat pemenuhan sejumlah waktu tertentu untuk kelulusan
- Hukuman yang diberikan oleh pengadilan atau sekolah.
- Hanya untuk murid SMA atau Universitas
- Menguntungkan satu pihak saja: murid atau masyarakat.

Tipe Service-Learning di UK. Petra.

Saat ini terdapat dua jenis penyelenggaraan S-L di Universitas Kristen Petra dan COP adalah termasuk tipe kohesif, berbasis kurikulum.



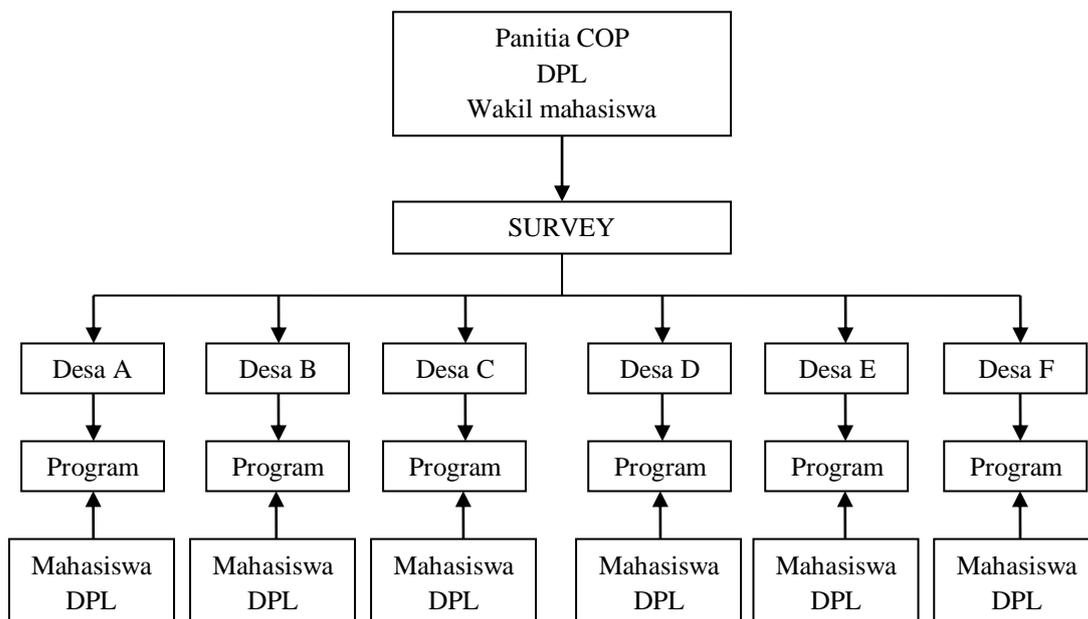
Gambar 1. Tipe Program Service-Learning di Universitas Kristen Petra

KEGIATAN COP DI KEDIRI

Para peserta program COP akan ditempatkan di 8-10 desa di Kediri dan tinggal selama sebulan di rumah penduduk desa. Tiap rumah akan ditempati 2-3 peserta yang

berbeda negara. Para peserta yang berlainan negara dan bahasa ini akan bekerjasama membuat program di desa tersebut. Mengikuti COP memberikan banyak pengalaman untuk mahasiswa. Beberapa perguruan tinggi asing yang mengikuti COP saat ini berasal dari InHolland University Belanda, DongSeo University Korea, Hong Kong Baptist University, Chinese University serta dua perguruan tinggi asal Jepang St Andrew University dan International Christian University. Di COP mahasiswa belajar bagaimana berinteraksi dengan masyarakat desa, kerjasama tim yang beda negara, mendapatkan teman-teman baru dari negara yang berbeda (Dwipekan, 2004; Rosa, 2011).

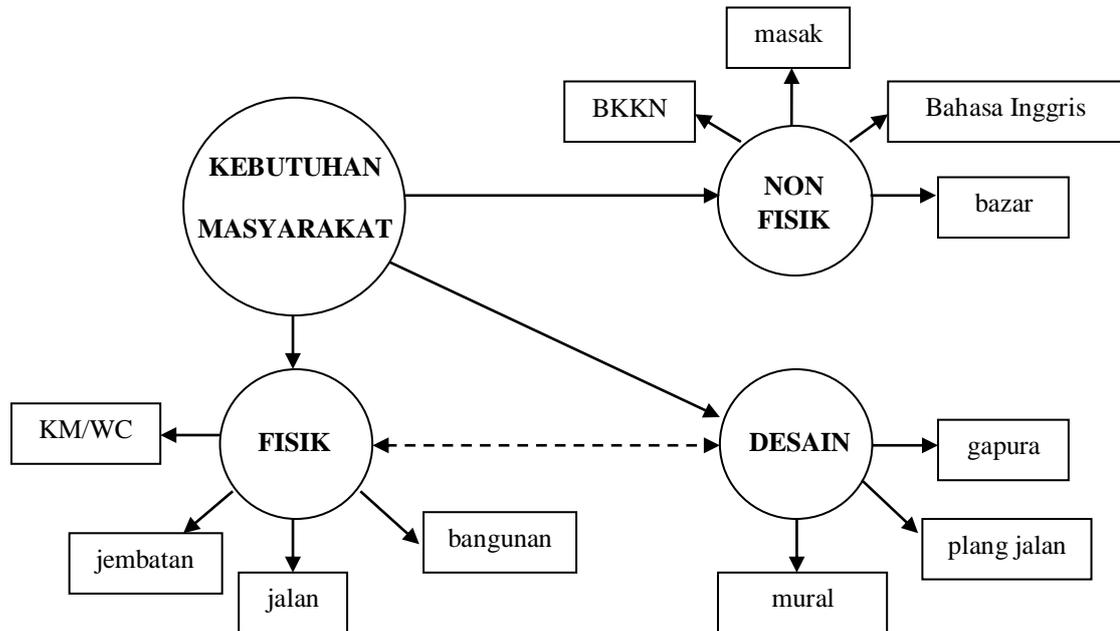
Penulis adalah salah satu Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yang ditugaskan untuk mendampingi mahasiswa di desa Sumber Dawung, Kabupaten Kediri pada bulan Juli-Agustus 2010. Selama COP, penulis mencatat, mengamati dan terlibat selama 10 hari dalam kegiatan yang dilakukan mahasiswa dan masyarakat. Sebelum melakukan pengabdian masyarakat perwakilan mahasiswa dan DPL melakukan kunjungan ke desa-desa untuk mengidentifikasi kebutuhan masyarakat. Berdasarkan pengalaman penulis, kebutuhan yang ditanyakan hanyalah kebutuhan fisik, sedangkan kebutuhan non fisik belum direncanakan.



Gambar 2. Pelaksanaan COP

Di Sumber Dawung program fisik yang merupakan kebutuhan prioritas masyarakat di desa meliputi: perbaikan pagar jembatan, perbaikan plengsengan batu kali di tepi sungai, dan perbaikan jalan. Sedangkan kebutuhan non-fisik yang lebih diartikan kebutuhan akan ketrampilan, meliputi: pengajaran bahasa Inggris di sekolah dan pengajaran memasak pada masyarakat desa. Kebutuhan non-fisik ini tidak dibicarakan di awal program dan

pelaksanaannya hanya sepihak dalam arti direncanakan dan dikerjakan hanya oleh mahasiswa. Seringkali kedua program tersebut tidak berhubungan satu dengan yang lain. Sedangkan pekerjaan desain yang pernah dikerjakan lebih kearah program fisik dan terkadang seperti berdiri sendiri.



Gambar 3. Desain dalam Pelaksanaan COP

Sebenarnya pekerjaan desain pada waktu sebelumnya dan saat ini sudah dikerjakan oleh mahasiswa peserta COP, hanya saja pekerjaan desain kurang begitu fungsional dan tingkat kepentingannya seolah-olah berada di bawah yang lain. Padahal bila desain dianggap sebagai bagian dari kebutuhan fisik dan non fisik, program desain pasti bisa direncanakan sejak awal. Seringkali terjadi program yang menyangkut desain hanya dianggap sebagai pelengkap atau untuk menghabiskan dana, sehingga terkadang pengerjaannya tidak selesai atau asal-asalan. Menurut pengamatan peneliti, sebenarnya ada tiga hal yang paling berpengaruh dan melatarbelakangi fenomena ini. Pertama, jumlah mahasiswa DKV yang jauh lebih sedikit dibandingkan dengan mahasiswa jurusan lain khususnya arsitektur. Kedua, konsep COP program masih mengacu kepada konsep tradisional Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang masih berfokus pada pembangunan kebutuhan fisik. Hal ini tidak terlepas dari konsep pengabdian masyarakat yang selalu dikaitkan dengan wujud fisik yang “bernilai” guna langsung pada masyarakat. Dengan pembangunan fisik ini tidak jarang masyarakat menjadi objek dari suatu proyek yang seringkali berlangsung hanya sesaat. Ketiga, pengabdian masyarakat sebagian besar hanya berfokus pada kekurangan, kelemahan atau aspek negatif dari masyarakat suatu daerah, sehingga peserta COP seringkali lupa untuk menggali potensi

daerahnya. Padahal daerah Kediri mempunyai berbagai potensi pertanian dan perkebunan antara lain: padi sawah, padi Gogo, jagung, kedelai, kacang tanah, kelapa; kopi, tebu. Potensi peternakan yaitu: sapi perah, sapi potong, kambing/ domba, ayam buras, ayam ras dan juga penghasil buah-buahan seperti: nanas, pisang, mangga, rambutan, jambu air, semangka/melon/ketimun, melinjo, papaya, durian, nangka, cabe dan sukun (Sulastri, 1999). Berdasarkan observasi penulis dan informasi dari mahasiswa COP, Desa Sumber Dawung mempunyai potensi pertanian dan perkebunan yaitu padi, jagung, tebu, ubi, mangga, kunyit, juga ada peternakan lebah dan sebagian masyarakatnya memelihara sapi, kambing, ayam dan bebek. Sayangnya potensi-potensi tersebut sama sekali tidak disentuh dalam pelaksanaan COP, karena program ini pada awalnya sudah berfokus pada pembangunan fisik yang belum dimiliki daerah tersebut. Padahal jika digali, tidak hanya mahasiswa DKV saja yang bisa dilibatkan tetapi penggarapan potensi ini dapat menjadi program yang multidisiplin seperti melibatkan mahasiswa teknik industri untuk mengolah hasil bumi dan peternakan secara lebih variatif maupun kreatif, mahasiswa DKV dapat berperan dalam membuat desain kemasan atau promosi penjualannya dan selanjutnya mahasiswa ekonomi dapat membantu dalam strategi pemasarannya, dan lain-lain. Selain berkaitan dengan bidang ilmu, kerjasama ini juga dapat membantu masyarakat untuk meningkatkan kesejahteraannya.

APLIKASI KEILMUAN DKV DI LOKASI COP

Mahasiswa DKV yang mengikuti COP tiap tahun sangat sedikit jumlahnya. Berdasarkan data LPPM jumlah mahasiswa DKV peserta COP tahun 2009-2010 hanya satu orang, tahun 2011 berjumlah empat orang dan tahun 2012 berjumlah tujuh orang. Hal ini disebabkan karena tidak adanya keharusan mengikuti COP. Jadi dapat dipastikan bahwa mahasiswa yang mengikuti COP adalah murni motivasi mahasiswa yang bersangkutan. Sejak tahun 2012, mahasiswa DKV dapat memilih untuk mengikuti mata kuliah pilihan atau COP dengan bobot sks yang sama yaitu 3 sks. Mahasiswa DKV yang mengikuti COP ini adalah mahasiswa semester 6, yang diharapkan sudah mempunyai pengetahuan dan keterampilan yang cukup untuk terjun di masyarakat.

Menurut pengamatan penulis, karena jumlah mahasiswa DKV yang tidak terlalu signifikan peran mereka seringkali terlupakan dan tidak diperhitungkan. Pada saat menjadi DPL, penulis melihat peluang perlunya aplikasi bidang keilmuan DKV, khususnya dalam hal edukasi ke masyarakat. Edukasi tidak dapat berjalan dengan baik apabila tidak disertai dengan informasi. Informasipun tidak tersampaikan apabila tidak komunikatif, di sinilah pentingnya mahasiswa DKV untuk menyampaikan pesan yang komunikatif melalui sebuah

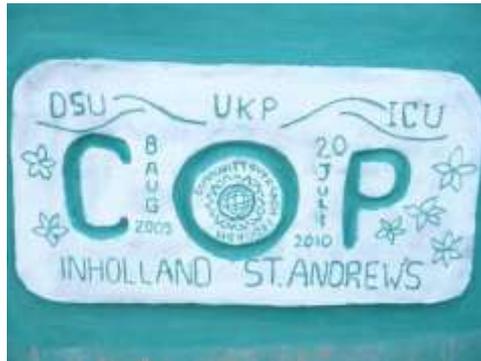
media. Pengertian DKV adalah perancangan bahasa visual mengenai pengungkapan ide atau pesan yang disampaikan melalui bentuk-bentuk visual kepada penerima pesan (*target audience*) (Visual, 2012). Jika informasi yang mengedukasi dapat dijalankan melalui sebuah sarana desain, maka masyarakat diharapkan tidak hanya menggunakan fasilitas tetapi juga merawat fasilitas yang dibuat oleh mahasiswa. Seperti pada gambar 4 di bawah ini, masyarakat mengeluh pagar jembatan rusak karena sering diduduki oleh masyarakat, bahkan ada yang terjatuh waktu duduk di pagar tersebut. Maka program perbaikan pagar jembatan menjadi prioritas. Setelah pagar tersebut selesai diperbaiki, mungkin saja perilaku bersandar pada pagar masih dilakukan, hal ini tentunya membuat pagar tersebut tidak bertahan lama dan juga membahayakan orang yang bersangkutan. Penulis melihat perlu adanya informasi untuk pemeliharaan jembatan tersebut. Informasi tersebut dapat diaplikasikan dalam media berupa papan anjuran atau larangan yang bisa ditempel di tembok atau digantung di pagar jembatan untuk tidak duduk di dinding atau pagar jembatan. Alternatif media lainnya adalah membuatnya informasi tersebut di tembok jembatan seperti halnya logo COP (gambar 5). Hal ini terlihat sepele, tetapi dengan adanya media informasi maka diharapkan dapat meminimalisir kerusakan dan juga korban jatuh dari jembatan.



Gambar 4. Pekerjaan Fisik Memperbaiki Pagar Jembatan

Saat ini desain masih berfungsi sebagai sarana dokumentasi atau bersifat monumental, seperti misalnya tugu dengan logo COP dan identitas peserta COP, seperti pada gambar 5 dimana mahasiswa membuat logo COP pada tembok jembatan. Desain logo yang dibuat seringkali memperlihatkan arogansi dari peserta COP dan lupa akan partisipasi masyarakat tempat pengabdian masyarakat. Logo ini dibuat di tembok jembatan, seolah-olah memperlihatkan bahwa perbaikan jembatan tersebut adalah hasil karya mahasiswa saja. Perlu

dipikirkan kembali bagaimana desain bisa merangkul masyarakat agar mereka dapat merasa memiliki dan bertanggung jawab atas segala usaha dan pekerjaan fisik yang dilakukan.



Gambar 5. Desain di Tembok Jembatan sebagai Kenang-kenangan

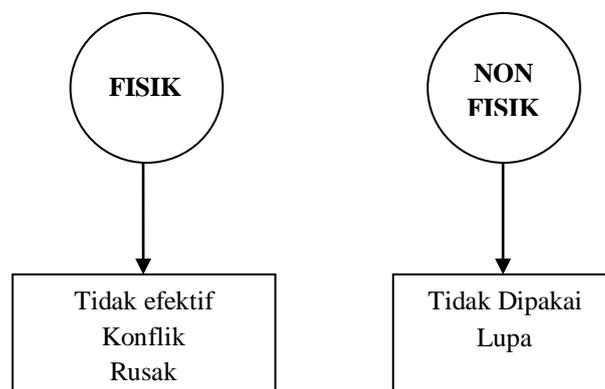
Kegiatan non fisik seperti masak memasak dan mengajar di Sekolah Dasar (SD) akan begitu saja terlupakan jika tidak ada dokumentasi yang dibuat. Masyarakat akan lupa bagaimana memasak masakan asing, mereka hanya bisa mencicipi masakan tersebut tanpa bisa membuatnya. Hal ini menjadikan acara memasak bukan sebagai suatu edukasi yang dapat meningkatkan taraf hidup masyarakat, tetapi hanya merupakan acara bagi-bagi makanan dan itupun terbatas. Mahasiswa DKV dapat berperan membuat katalog proses memasak yang disertai foto-foto, dapat juga dibuat brosur atau flyer untuk informasi resep dan cara memasak. Desain tersebut dapat dibuat melalui program grafis di komputer tetapi dapat juga dibuat dengan manual tetapi tetap informatif.

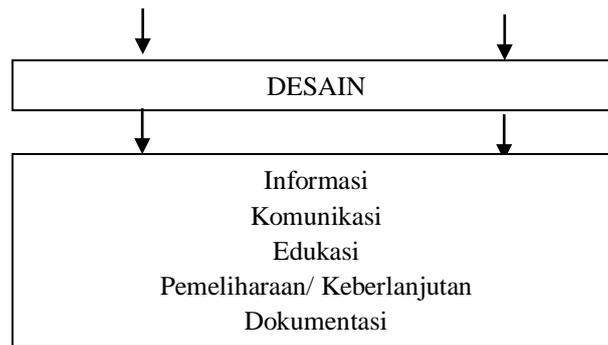
Demikian pula kegiatan mengajar di Sekolah Dasar, banyak program-program, permainan maupun lagu-lagu yang diajarkan ke murid Sekolah Dasar, yang tidak terdokumentasikan. Bahan yang diajarkan hanya tercatat di papan tulis dan setelah dihapus akan dilupakan. Apalagi selama mahasiswa COP mengajar, tidak ada satu pun guru yang ikut berpartisipasi di kelas. Di sini mahasiswa DKV dapat berperan membuat buku mengenai apa saja yang diajarkan ketika COP atau membuat alat peraga atau permainan edukatif untuk siswa SD. Karya-karya tersebut tentunya selain menjadi portfolio mahasiswa dapat pula disumbangkan dan berguna bagi siswa dan guru SD tersebut.



Gambar 6. Pekerjaan Non Fisik Memasak dan Mengajar

Peranan desain sangat penting dalam memelihara keberlangsungan dari proyek-proyek yang sudah dijalankan. Hal ini sangat terkait dengan perilaku masyarakat penggunanya. Dalam tulisan ini penulis ingin menggagas agar desain dapat berperan sebagai penunjang kerja fisik dan non fisik yang sudah dijalankan dan mendukung keberlangsungannya. Berdasarkan data di lapangan, pembangunan fisik yang telah dikerjakan dalam jangka waktu lama dapat tidak efektif, menimbulkan konflik dan dibiarkan rusak. Hal ini pernah terjadi pada pembuatan pipa saluran air, dimana karena pembangunan saluran tersebut dirasa tidak adil, maka menimbulkan masalah antara dua desa yang berujung rusaknya pipa air tersebut. Demikian pula dalam kasus pagar jembatan, yang setelah selesai menjadi tempat bersandar atau bahkan kembali diduduki warga. Suatu kecelakaan sempat terjadi ketika jalan sudah disemen dan menjadi halus, masyarakat yang terbiasa dengan jalan yang berbatu lupa bahwa jalan tersebut lebih licin dari biasanya, sehingga ketika dipakai malah memakan korban seorang ibu dan anak terjatuh saat mengendarai motor. Seharusnya untuk menunjang pengerjaan fisik ini, mahasiswa DKV dapat berperan lebih aktif, seperti misalnya membuat poster tentang manfaat dan perawatan pipa air atau desain peringatan yang menarik supaya tidak duduk atau bersandar di jembatan atau papan peringatan supaya berhati-hati. Dokumentasi untuk pekerjaan fisik dan non fisik memang penting, tetapi fungsi desain sebagai pemberi informasi sebaiknya lebih diutamakan.





Gambar 7. Fungsi Desain sebagai Keberlangsungan Pekerjaan Fisik dan Non Fisik

Penulis menyadari bahwa untuk mewujudkan rancangan aplikasi bidang keilmuan DKV secara efektif tidaklah mudah. Berikut usulan penulis untuk mewujudkan harapan tersebut, antara lain: pertama, jurusan DKV perlu memikirkan lagi jenis pekerjaan apa saja yang bisa dihasilkan oleh mahasiswa DKV yang bukan sekedar indah tetapi juga bermanfaat pada awal program. Kedua, meskipun COP bukanlah mata kuliah wajib bagi mahasiswa DKV, tetapi perlu ada perhatian khusus dari jurusan melalui dosen yang ditunjuk untuk memastikan bahwa mahasiswa DKV dapat berperan lebih aktif, tidak sekedar ikut-ikutan tetapi juga dapat menghasilkan karya yang bermanfaat. Perlu uji coba di lapangan sinergi antara mahasiswa DKV dan DPL dari jurusan DKV untuk mulai menghasilkan suatu karya desain yang konseptual dan fungsional. Dengan demikian S-L yang berbasis disiplin ilmu, sesuai dengan kurikulum dan bermanfaat bagi masyarakat dapat terwujud. Ketiga, perlu adanya penghargaan khusus bagi mahasiswa DKV yang menghasilkan karya yang dapat berupa nilai, sertifikat, surat keterangan ataupun ucapan terima kasih atas karya yang dibuat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Bila melihat yang terjadi di lapangan, mahasiswa DKV belum dapat belajar dan melayani sesuai dengan bidang ilmu sesuai dengan tujuan S-L. Pekerjaan fisik menjadi prioritas utama dan menjadi lahan yang menantang bagi mahasiswa teknik sipil dan arsitektur. Peran desain seolah-olah menjadi nomor sekian, padahal bila dikaji dan dikaitkan dengan masyarakat peran desain sangat penting. Sebaiknya kebutuhan fisik dan kebutuhan non fisik dapat bersama-sama diprioritaskan, sehingga nantinya ada sinkronisasi antara pembangunan yang dikerjakan dan edukasi-edukasi yang diberikan.

Desain dapat menjadi penunjang program fisik dan non fisik. Saat ini desain masih banyak berperan sebagai media yang monumental berupa tulisan atau tugu peringatan, monument, gapura atau mural. Padahal desain juga penting sebagai sarana informasi seperti: papan peringatan untuk berhati-hati, ajakan untuk buang air di WC, larangan untuk buang sampah sembarangan, atau buang hajat di sungai, larangan untuk tidak duduk di pagar dan lain-lain yang berfungsi mengajak atau mengingatkan masyarakat akan kegunaan dan pemeliharaan bangunan fisik. Sedangkan untuk pekerjaan non fisik, mahasiswa DKV dapat membuat suatu media informasi yang berupa buku petunjuk, katalog, brosur, flyer, mural, komik yang dapat dibaca atau dipelajari lagi oleh masyarakat.

Di dalam tulisan ini penulis lebih banyak mengusulkan rancangan aplikasi DKV yang bersifat manual, meskipun penulis juga melihat peluang untuk media digital seperti website, film ataupun CD interaktif. Hal ini dikarenakan beberapa hal, yaitu: keterbatasan sarana dan prasarana yang dapat dibawa mahasiswa, juga keterbatasan alat yang dimiliki masyarakat yang saat ini belum banyak yang mempunyai komputer, belum lagi budaya masyarakat yang belum kearah digital. Hal ini diasumsikan dapat menyebabkan kurang efektifnya penggunaan media digital. Selanjutnya untuk mengetahui keefektifan media-media yang dibuat oleh mahasiswa DKV, maka media tersebut dapat diujicobakan pada masyarakat sesaat media tersebut dibuat ataupun pada COP tahun berikutnya.

Kedepannya diharapkan rancangan aplikasi dalam bidang keilmuan DKV ini tidak berhenti sebatas tulisan ini tetapi dapat diaplikasikan secara nyata sehingga mahasiswa DKV dapat berperan lebih besar lagi dalam pelaksanaan COP. Demikian pula DPL yang terlibat, hendaknya dapat memberikan sumbangan saran dan nasihat yang juga berhubungan dengan bidang ilmunya. Rancangan aplikasi bidang keilmuan DKV ini tidak terbatas pada kegiatan COP di Kediri saja tetapi dapat diimplementasikan di lokasi manapun dan disesuaikan dengan konteksnya. Sebaiknya dalam membangun dan memberikan sesuatu juga harus bijaksana dan dapat berkelanjutan, salah satu caranya adalah dengan membuat media yang dapat menjadi penghubung antara saat ini dan masa mendatang. Adanya aplikasi berbagai media tersebut dapat membuka peluang penelitian di bidang komunikasi atau di bidang media dan budaya. Desain dapat menjadi sarana informasi, edukasi, komunikasi, pemeliharaan/keberlanjutan dan juga dokumentasi. Disinilah bidang keilmuan DKV sangat dibutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Lilianny Sigit., Kuntjara, Esther., Raharjo, Arlinah., Natadjaja, Listia. (2009). *Research Report: 'Service-Learning' Teaching Method Investigation at Petra Christian University*. Surabaya: Petra Christian University Research and Community Outreach Centre

Dwipekan no 04/ thn. XXVIII, 19 Oktober-1 November 2004. Ayo Daftar COP 2005. Diunduh pada 22 Juni 2012 di http://www3.petra.ac.id/dwipekan/edisi04_xxviii/agenda.html.

Eyler, J & Giles, D. E. Jr. (1999). *Where's the Learning in Service-Learning?*. Jossey-Bass Publishers, San Francisco, California.

Furco, Andrew. "Service-Learning: A Balanced Approach to Experiential Education." *Expanding Boundaries: Service and Learning*. Washington DC: Corporation for National Service, 1996. 2-6.

Jurusan Deskomvis. (2006). *Buku Panduan Jurusan Deskomvis Fakultas Seni dan Desain*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.

Rahardjo, Arlinah. (2009). The Effectiveness of Applying Service-Learning in Teaching Values and Softskills : An Analysis of Students' Reflective Journals, prosiding *6th Pan-Asian Initiative on Service-Learning 2nd Asia-Pacific Regional Conference on Service-Learning*, Lingnan University, HongKong.

Rosa/ Aj. (2011). *Opening Ceremony COP: Ketika Budaya Lima Negara Bersua dalam Muara COP*. Diunduh pada 17 Mei 2012 di <http://www.petra.ac.id/berita/opening-ceremony-cop-ketika-budaya-lima-negara-bersua-dalam-muara-cop/>

Sigmon, Robert. (1994). Serving to Learn, Learning to Serve. *Linking Service with Learning*. Council for Independent Colleges Report.

Sulastri, Sri., Hasyim, Sofwani dan Soemarno. (1999). Analisis Potensi Produk Unggulan Bidang Agrokomples Di Wilayah Kabupaten Kediri. *Agritek*, 7 (4), 109-137.

Visual Communication Design. (2012). Apa itu DKV? Diunduh pada 18 Mei 2012 di <http://dkv.petra.ac.id/penelitian.html>

<http://www2.byui.edu/ServiceLearning/subpages/fgdefinition.htm>