

Kolaborasi Ruang Multi Disiplin Ilmu melalui S-L di Era Pandemi

by Listia Natadjaja

Submission date: 13-Sep-2021 11:19PM (UTC+0700)

Submission ID: 1647524886

File name: Jurnal_listia_UKP5.pdf (275.03K)

Word count: 5386

Character count: 35031

Kolaborasi dalam Ruang Multi Disiplin Ilmu melalui Service-Learning di Era Pandemi

2

Listia Natadjaja

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Kristen Petra, Surabaya
Email: listia@petra.ac.id

Abstrak

Program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) tidak bisa lepas dalam ruang multi disiplin ilmu, teknologi dan industri. Masa pandemi ini "memaksa" dunia pendidikan Desain Komunikasi Visual untuk beradaptasi dengan kondisi yang disebut dengan *new normal* ini. Metode pembelajaran yang tadinya dilakukan secara manual saat ini berubah menjadi digital. Bagaimanapun juga kualitas pembelajaran harus dapat ditingkatkan dengan fokus kepada *outcome*, dimana kontribusi civitas akademika diharapkan bisa lebih berdampak ke masyarakat. Prodi DKV sejak tahun 2006 telah melihat perlunya mahasiswa beraktivitas di luar kampus dan mendedikasikan ilmunya sekaligus menggali ilmu dari dunia luar lewat program yang dinamakan *Service-Learning* (S-L). *Service-Learning* adalah suatu program dimana mahasiswa belajar sekaligus memberikan pelayanan kepada masyarakat dan dalam prosesnya membutuhkan refleksi. Proses ini melibatkan kolaborasi dengan berbagai pihak, baik dari mahasiswa, UMKM, dosen dan juga industri. Melalui kurikulum baru, prodi DKV Universitas Kristen Petra mengembangkan *Outcome Based Education Leadership Enhancement Program* (OBE LEAP) yang memberikan kebebasan pada mahasiswa untuk memilih jalur minat pada tugas akhirnya, sehingga *Service-Learning* yang dulunya hanya dilakukan di mata kuliah, saat ini banyak diangkat sebagai tugas akhir. Pemanfaatan media digital menjadi suatu keharusan untuk menggantikan cara-cara yang konvensional seperti diskusi dan konsultasi dengan tatap muka, pameran dan penjualan. Media digital ternyata dapat memberikan berbagai inovasi dan kreativitas yang selain berfungsi sebagai sarana komunikasi dapat memberikan nilai ekonomis. Bahkan peran media digital dapat membuat *Service-Learning* ini berkelanjutan.

Kata kunci: Kolaborasi, Multi Disiplin Ilmu, Media Digital, Era Pandemi

Pendahuluan

Pandemi telah merubah semua sistem pendidikan, yang tadinya bersifat konvensional dengan tatap muka atau disebut offline saat ini semua harus dilakukan secara online atau digital. Semua program studi tentunya terdampak karena pandemi ini, termasuk program studi Desain Komunikasi Visual (DKV). Apa yang diajarkan dan dipelajari di Desain Komunikasi Visual (DKV) tidak bisa lepas dalam ruang multi disiplin ilmu, teknologi dan industri. Suatu ilmu dapat mempunyai pendekatan monodisiplin, multidisiplin dan interdisiplin. Ciri

pendekatan monodisiplin adalah satu ilmu saja. Sedangkan pendekatan yang melibatkan banyak ilmu termasuk dalam multidisiplin atau interdisiplin (Sudikan, 2015). Pendekatan multidisiplin melibatkan beberapa disiplin ilmu yang berbeda dalam menyelesaikan suatu masalah, tetapi masih dalam batas ilmu masing-masing. Biasanya lebih dari dua ilmu yang berbeda digunakan untuk menganalisis masalah yang sama (Ratna dalam Sudikan, 2015). Tetapi seringkali cenderung terjadi kerjasama lintas ilmu, melintasi batas disiplin ilmu sehingga dapat menemukan pemahaman baru di antara ilmu-ilmu yang terlibat. Kondisi ini dapat dinamakan interdisiplin, dimana menggunakan tinjauan berbagai sudut pandang ilmu serumpun dalam pemecahan suatu masalah. Sedangkan istilah transdisiplin adalah membangun kaitan dan keterhubungan antar berbagai disiplin dalam upaya mengembangkan sebuah teori baru (Prentice, 1990). Menurut Lyons, pendekatan multidisiplin, interdisiplin dan transdisiplin sering “bertukar-tukar” (*interchangeably*) karena batasnya abstrak, yakni batas keilmuan, kepercayaan dan keyakinan (*trust and self confidence*). Dalam suatu kolaborasi yang melibatkan komunikasi yang intens, kerjasama lintas ilmu akan terjalin sesuai kebutuhan. Pembatasannya sulit dan seringkali tidak jelas, jadi terminologi ini tidak dibahas mendalam dalam tulisan ini. Faktor yang penting adalah memahami tujuan dari pendekatan multi disiplin ilmu ini adalah untuk menyelesaikan permasalahan yang kompleks yang dijumpai pada kondisi yang nyata, pendekatan ini menyediakan perspektif yang berbeda untuk dapat menciptakan kemungkinan-kemungkinan yang lebih luas dalam menciptakan serangkaian pertanyaan dalam penelitian dan mengembangkan kemungkinan pemecahan masalahnya (Choi & Pak, 2006).

Masa pandemi ini “memaksa” dunia pendidikan Desain Komunikasi Visual untuk beradaptasi dengan kondisi yang disebut dengan *new normal* ini. Prodi DKV Universitas Kristen Petra (UKP) mempunyai tiga penekanan dalam mata kuliahnya yaitu mata kuliah utama (*core*), mata kuliah ketrampilan (*skill*) dan mata kuliah kajian (*studies*). Ketiganya harus bersinergi, mata kuliah ketrampilan dan mata kuliah kajian harus dapat menunjang mata kuliah utama.

Di masa normal, *outcome* dari mata kuliah sedapat mungkin dapat diwujudkan secara nyata di masyarakat. Tetapi di era pandemi ini hal tersebut mempunyai tantangan tersendiri. Bagaimanapun juga kualitas pembelajaran harus dapat ditingkatkan dengan fokus kepada *outcome*, dimana kontribusi civitas akademika diharapkan bisa lebih berdampak ke masyarakat. Di era pandemi ini, tentunya masyarakat, pemerintah daerah, Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM), Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM), industri dan berbagai pihak lebih membutuhkan uluran bantuan dari institusi pendidikan. Pada awalnya tidak mudah bagi para dosen untuk mengimplementasikan konsep pembelajaran dan pelayanan ke masyarakat ini di

mata kuliah. Tetapi dengan berbagai mekanisme dan penyesuaian akhirnya beberapa program dapat dilaksanakan selama masa pandemi. Program ini disebut dengan program *Service-Learning* (S-L).

Prodi DKV UKP sejak tahun 2006 telah melihat perlunya mahasiswa beraktivitas di luar kampus dan mendedikasikan ilmunya sekaligus menggali ilmu dari dunia luar lewat program yang dinamakan *Service-Learning* (S-L). *Service-Learning* adalah suatu program dimana mahasiswa belajar sekaligus memberikan pelayanan kepada masyarakat dan dalam prosesnya membutuhkan refleksi. S-L bermula dari gagasan Dewey bahwa tujuan pendidikan adalah menjadikan peserta didik sebagai warga negara yang aktif dan bertanggung jawab di dalam masyarakat (Kolb, 1984; Kolb dan Kolb via Fleck et al., 2017:232—233). David Kolb, dengan *Experiential Learning Theory* (1984) percaya bahwa pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman. Gasasan atau pandangan seseorang dapat berubah ketika berada dalam sebuah keadaan tertentu. Keterlibatan mahasiswa dalam S-L dapat membentuk konsep atau gagasan baru yang tidak dapat diperoleh di kelas.

S-L mempunyai makna yang berbeda untuk orang yang berbeda. Menurut *Alliance for Service-Learning in Education Reform* (1993) “SL adalah metode di mana mahasiswa belajar dan berkembang melalui partisipasi aktif dalam pengalaman pelayanan yang terorganisir dengan baik yang memenuhi kebutuhan masyarakat yang riil, terkoordinasi dalam kolaborasi dengan institusi pendidikan dan masyarakat, terintegrasi ke dalam kurikulum akademik, terstruktur dengan jadwal yang baik bagi mahasiswa untuk berpikir, berbicara, dan menulis tentang apa yang dia lakukan dan lihat selama kegiatan. S-L memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk menggunakan keterampilan dan pengetahuan akademis yang baru diperoleh dalam situasi kehidupan nyata di komunitas mereka, meningkatkan apa yang diajarkan di universitas dengan memperluas pembelajaran di luar kelas, dan membantu menumbuhkan rasa peduli terhadap orang lain”. Betty Cernol (2007) mendefinisikan S-L sebagai alat pengajaran terikat dengan kurikulum akademik dengan proyek pengabdian masyarakat yang memperkuat dan memperluas pembelajaran, bertujuan untuk menciptakan pendidikan pengalaman bagi mahasiswa sehingga mereka dapat menghubungkan pembelajaran mereka dengan kehidupan mereka sendiri dan memberikan manfaat. kepada komunitas lokal atau global; metodologi pengajaran yang menggabungkan pengabdian masyarakat dengan tujuan pembelajaran akademis yang eksplisit, persiapan dan refleksi. J Herman Blake menjelaskan bahwa “S-L adalah pembelajaran timbal balik. Saya melayani agar saya dapat belajar dari anda, dan anda menerima pelayanan saya sehingga anda dapat mengajari saya”.

Demikian pula dalam ilmu Desain Komunikasi Visual dimana untuk pengembangan ilmu tidak cukup hanya berasal dari ruang kelas saja. Tidak ada sekolah yang dapat memenuhi semua persyaratan desain sesuai dengan praktik profesional. Studi desain muncul hari ini untuk alasan yang sama yaitu profesi desain mengalami kebangkitan: masalah langsung dalam mengintegrasikan desain ke dalam industri dan pertanyaan jangka panjang tentang peran desain di dunia modern dan potensinya untuk berkontribusi pada pengalaman manusia (Buchanan 1995).

Kegiatan S-L di masa sebelum dan saat pandemi tentunya menjadi sebuah tantangan tersendiri. Kolaborasi di era pandemi ini mengalami penyesuaian di materi pembelajaran, metode, media pembelajaran yang digunakan, maupun *output* dan *outcome* yang dihasilkan. Implementasi S-L yang dulunya hanya di mata kuliah baik di kelas-kelas dengan mahasiswa berjumlah banyak maupun sedikit, ternyata mengalami perkembangan. Melalui kurikulum baru, prodi DKV Universitas Kristen Petra mengembangkan *Outcome Based Education Leadership Enhancement Program* (OBE LEAP) yang memberikan kebebasan pada mahasiswa untuk memilih jalur minat pada tugas akhirnya, sehingga S-L yang dulunya hanya dilakukan di mata kuliah, saat ini mulai diangkat sebagai tugas akhir. Dengan demikian hasil S-L dapat ditingkatkan tidak hanya secara kuantitas tetapi juga kualitas. Tujuan dari penulisan artikel ini adalah membahas bagaimana kolaborasi yang dilakukan oleh prodi DKV UKP dalam ruang multidisiplin ilmu melalui S-L di era pandemi. Kolaborasi yang saat ini dilakukan mengalami perkembangan dengan adanya media digital, komunikasi antar pihak-pihak yang terlibatpun mengalami perubahan. S-L adalah tidak hanya menjadi sebuah teori tetapi implementasi S-L juga dapat menjadi metode dalam implementasinya di lapangan.

18

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif melibatkan pendekatan interpretatif dan naturalistik. Para peneliti mempelajari kejadian-kejadian dalam setting sehari-hari dan kemudian mencoba untuk menginterpretasikan sebuah fenomena yang memberikan makna kepada mereka (Dezin dan Lincoln 2000). Dalam pendekatan kualitatif ini, penelitian menangkap gambaran holistik dari situasi unik yang signifikan (Ospina 2004). Data diperoleh melalui keterlibatan peneliti menjadi ketua maupun anggota dalam implementasi S-L di beberapa mata kuliah. Data-data dalam pelaksanaan S-L didapat melalui berbagai laporan S-L yang terdokumentasikan secara digital di website Lembaga Penelitian

dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM). Data-data yang terkumpul dianalisis secara tekstual. Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini adalah:

1. Pendataan kegiatan S-L melalui laporan kegiatan.
Peneliti mempelajari laporan kegiatan S-L telah diorganisasikan dalam website LPPM UKP dan mengkategorikan S-L sebelum dan saat pandemi.
2. Memetakan jenis kolaborasi yang dilakukan.
Berdasarkan data yang ada dan pengalaman yang pernah dijalani, peneliti mencoba mengkategorikan bentuk kolaborasi yang dilakukan pada program S-L.
3. Mencari tahu perbedaan antara S-L offline dan online.
Peneliti mencari tahu tentang proses S-L pada saat *offline* dan *online* dan juga bagaimana perbandingan antara kedua metode tersebut.
4. Mempelajari *outcome* yang dihasilkan.
Peneliti mempelajari bagaimana kuantitas dan kualitas hasil kegiatan ketika S-L dilakukan secara *online*.
5. Mencari tahu media yang digunakan dan efektifitasnya.
Peneliti mencari tahu apa saja media yang digunakan ketika S-L dilakukan secara *offline* dan *online*. Bagaimana peran media digital khususnya saat program S-L dilakukan secara *online*.

Kolaborasi Multi Disiplin Ilmu Melalui Service-Learning (S-L)

Semenjak pandemi covid-19, baik dosen maupun prodi lebih selektif dalam melakukan S-L, karena tidak semua kegiatan dapat dilakukan secara *online*. Beberapa S-L yang pernah dilakukan secara *offline* atau tatap muka, tetap bisa dilanjutkan dengan sistem *online*. Tetapi banyak juga S-L yang tidak dapat dilakukan lagi semenjak pandemi ini.

Kegiatan S-L dapat melibatkan mahasiswa dari berbagai disiplin ilmu ataupun mono disiplin DKV dengan berfokus pada capaian pembelajaran. Dengan adanya keterlibatan pihak luar, membuat siapa saja yang terlibat dalam kegiatan ini harus mau belajar hal-hal baru di luar bidang ilmunya. Maka meskipun diikuti oleh hanya mahasiswa DKV, program S-L ini mengakomodir kolaborasi yang multi disiplin. Program S-L dapat memberikan wawasan luas dan juga pengembangan *hardskill* dan *softskill* bagi siapa saja yang terlibat dalam kegiatan ini.

Banyak kesamaan yang ditemukan dalam kegiatan PkM dan S-L. Kedua kegiatan tersebut sama-sama berhubungan dengan masyarakat. Perbedaan antara PkM dan S-L adalah keterlibatan dosen dan mahasiswa, dimana dalam PkM tidak selalu harus melibatkan mahasiswa, bisa jadi hanya dosen saja yang melaksanakan PkM dan tidak harus berhubungan

atau terkait dengan mata kuliah tertentu. PkM pada umumnya dilakukan di luar kelas atau berdiri sendiri. Sedangkan S-L harus melibatkan mahasiswa dalam sebuah mata kuliah. Implementasi S-L harus berhubungan dengan materi yang diajarkan di mata kuliah tersebut, *output* dan *outcome* yang dihasilkan dapat memperkaya pengetahuan mahasiswa akan ilmu di mata kuliah tersebut. Nilai tambah dari S-L ini adalah mahasiswa berkesempatan belajar secara langsung di masyarakat, mahasiswa dapat memperoleh wawasan yang lebih luas karena berhubungan dengan kebutuhan masyarakat yang seringkali "memaksa" mahasiswa untuk belajar pada masyarakat. Faktor yang tidak kalah penting adalah menambah relasi atau *networking* mahasiswa dengan mitra kerjasama mereka. Dalam S-L peran utama terletak pada mahasiswa, sedangkan dosen bisa jadi hanya bertindak sebagai inisiator, fasilitator atau pendamping. Durasi waktu S-L adalah minimum 1 semester dan dapat dilanjutkan di semester atau tahun-tahun berikutnya jika ²¹ membawa dampak positif bagi siapa saja yang terlibat di program ini khususnya mahasiswa dan mitra kerjasama. Saat ini S-L di DKV UKP dengan durasi yang paling lama pernah dilakukan adalah di mata kuliah desain kemasan yaitu sebanyak 5 semester atau 5 tahun berturut-turut.

Bagian penting dari S-L yang tidak ada di dalam PkM adalah adanya refleksi. Refleksi yang berupa laporan ini harus dibuat oleh mahasiswa, idealnya adalah pada awal, tengah dan di akhir pelaksanaan program S-L. Seringkali karena kesibukan mahasiswa maupun dosen, refleksi hanya dilakukan pada akhir kegiatan. Manfaat tambahan dari program S-L bagi pendidik adalah kemungkinan untuk memeriksa hasil dan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengumpulkan data dari refleksi siswa dan mewawancarai mitra kerjasama mereka. Saat ini, S-L merupakan metode pembelajaran yang efektif karena menjadi jembatan untuk menghubungkan pengabdian kepada masyarakat dan pembelajaran melalui proses refleksi (Arifin 2009). Bentuk dari refleksi ini biasanya berupa laporan tertulis yang berisi tentang data primer seperti bagaimana pendapat mereka tentang S-L dari sisi keilmuan, sisi interaksi sosial, sisi pribadi, interaksi kelompok. Selain itu ada pula data sekunder yang berhubungan dengan data mahasiswa, data mitra kerjasama, data industri yang terlibat dan juga konsep serta karya desain yang dihasilkan. Diharapkan dengan refleksi ini, dari sisi mahasiswa mereka dapat ²³ merenungkan kembali apa yang telah mereka lakukan untuk masyarakat, bagaimana tindakan ke depan, apakah mereka termotivasi untuk dapat melakukan lagi secara mandiri atau mengikuti kegiatan dalam mata kuliah lain. Faktor penting dalam penulisan refleksi ini adalah kejujuran dan keterbukaan.

Bagi dosen refleksi merupakan sarana evaluasi pembelajaran, apakah S-L efektif diimplementasikan di mata kuliah tersebut dan juga untuk memutuskan apakah program S-L

tersebut dilanjutkan ataukah tidak. Jika dilanjutkan langkah-langkah apa yang perlu diperbaiki yang mungkin sebelumnya merugikan mahasiswa atau mitra kerjasama. Bagi dosen melalui analisis tekstual, laporan refleksi dapat menyediakan data yang dapat dianalisa dan dijadikan sebuah penelitian. Ilmu yang diperoleh di kelas dan juga pengalaman di lapangan dalam pemecahan suatu masalah akan memberikan kompetensi dari sisi sosial budaya yang akan melengkapi kompetensi profesional mahasiswa. Pengaruhnya bagi dosen selaku pendidik adalah program S-L dapat meningkatkan ketrampilan mengajar, menghubungkan materi dan realitas sehingga materi dapat selalu di *update* (Setyowati & Permata, 2018) dan juga memperluas kerjasama.

S-L merupakan pendekatan dalam pengajaran yang menggabungkan tujuan akademik sekaligus memecahkan persoalan di masyarakat. Sebagai pendekatan, Gerholz membedakan S-L sebagai belajar melakukan pengabdian masyarakat dengan PkM sebagai pengabdian kepada masyarakat. Artinya, dalam PkM mahasiswa yang terlibat juga melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, namun tidak terkait dengan pengajaran sebuah mata kuliah tertentu (2018:48). Sementara itu, S-L dilaksanakan sebagai “praktikum sosial” dari sebuah mata kuliah dalam rangka mengembangkan keterampilan sebagai warga negara (Brown via Bridwell, 2013:186).

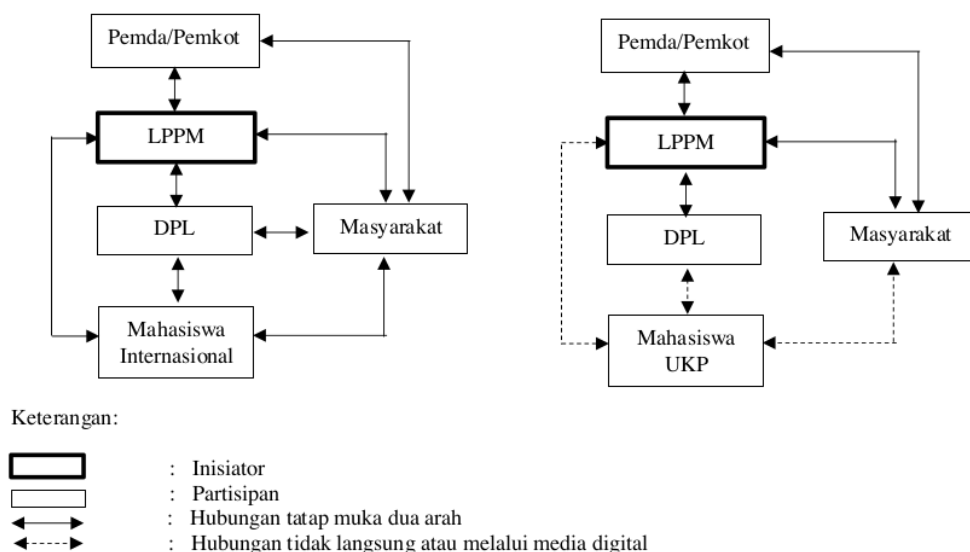
Tabel 1. Perbedaan PkM dan S-L

Karakteristik	PkM	S-L
Keterlibatan dosen dan mahasiswa	Dosen Dosen dan mahasiswa	Mahasiswa Mahasiswa dan dosen
Mata kuliah	Tidak harus berhubungan	Masuk dalam mata kuliah
Durasi waktu	Sesuai kesepakatan	Minimum 1 semester
Tujuan	Pengabdian masyarakat Pembelajaran	Pembelajaran di mata kuliah Pengabdian masyarakat
Refleksi	Tidak ada	Di awal, tengah atau minimum di akhir kegiatan

Di prodi DKV UKP terdapat empat jenis kelas yang telah mengimplementasikan S-L. Kelas yang paling lama adalah Community Outreach Program (COP) dimana kelas S-L ini melibatkan semua mahasiswa di UKP yang tertarik untuk mengikutinya. Mata kuliah COP ini termasuk dalam mata kuliah pilihan di DKV, merupakan program yang diselenggarakan oleh Universitas, oleh karena itu program S-L ini diikuti oleh mahasiswa dari berbagai prodi.

COP adalah kegiatan pendidikan interdisipliner yang mencoba memecahkan masalah pengembangan masyarakat dengan memberikan tanggapan langsung dalam kehidupan sosial masyarakat sehari-hari di pedesaan. Untuk membantu masyarakat secara langsung dan mempromosikan pembelajaran siswa, siswa harus mendapatkan pengalaman belajar dengan tinggal di komunitas pedesaan. Program ini telah menjadi bagian dari kurikulum pembelajaran untuk gelar sarjana di Universitas Kristen Petra dan juga menjadi media pendukung untuk membina pengembangan masyarakat (Lembaga Penelitian dan Penjangkauan Masyarakat 2017). COP merupakan salah satu program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Universitas Kristen Petra yang melibatkan banyak mahasiswa dari Petra dan luar negeri.

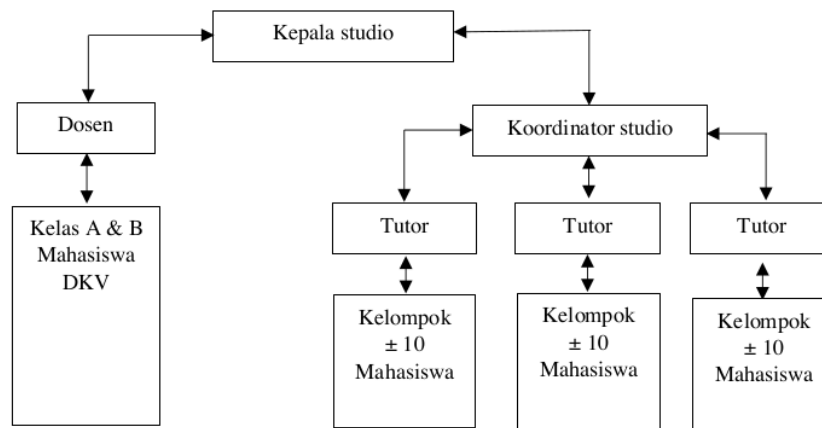
Meskipun terdiri dari berbagai multidisiplin ilmu, implementasi S-L mulai difokuskan ke penerapan bidang ilmu mahasiswa. Pada kenyataannya, S-L bidang ilmu memungkinkan untuk dilakukan meskipun variasi jurusan mahasiswa terlalu luas dengan jumlah peserta juga tidak merata. Kolaborasi dalam S-L COP ini terdiri dari LPPM yang juga dibantu oleh sukarelawan mantan peserta COP sebelumnya, dan melibatkan masyarakat, mahasiswa, dosen pembimbing lapangan (DPL). Awal mula COP ini adalah program KKN, dimana pada tahun 1995/ 96, KKN berganti nama menjadi COP dan dikelola oleh LPPM. Pada saat itu bergabung mahasiswa dari Dongseo University yang menjadi mitra kerjasama dan sejak saat itu KKN yang berubah nama menjadi COP menjadi program internasional. Program COP di masa pandemi ini tetap dilaksanakan baik online maupun offline.



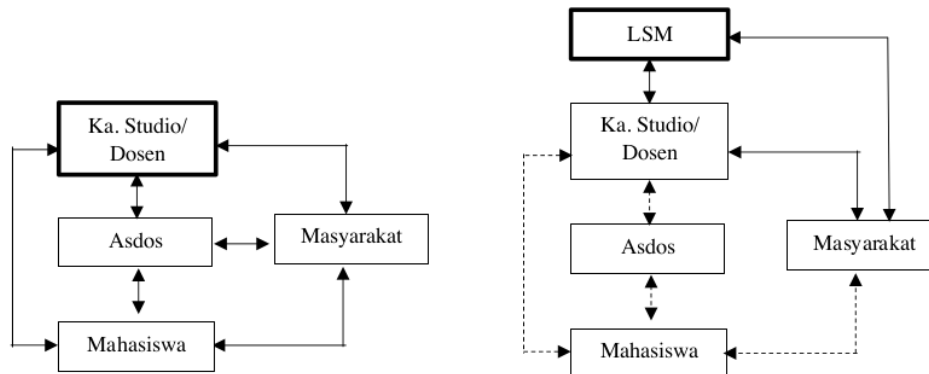
Gambar 1. Kolaborasi S-L dalam COP Sebelum dan Saat Pandemi

Kedua adalah implementasi S-L pada mata kuliah wajib. Mata kuliah wajib di DKV rata-rata diikuti oleh sekitar 180an lebih mahasiswa, dibagi menjadi dua kelas besar. Di mata kuliah ini, semua mahasiswa wajib mengikuti S-L dan dibagi ¹⁵ dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 8-10 mahasiswa dibimbing oleh asisten dosen. Masing-masing asisten dosen telah menerima *brief* dari kepala studio dan atau dosen tentang tata cara pelaksanaan maupun proses yang dilakukan. Di masa pandemi ini, jika diperlukan pertemuan *offline*, maka hanya kepala studio, dosen dan atau koordinator saja yang mewakili para asisten dosen (asdos) dan mahasiswa untuk yang bertemu dengan mitra kerjasama. Adapun model kolaborasi di masa pandemi ini terdiri dari mahasiswa, dosen, LSM, dan masyarakat. Ada berbagai macam *output* yang dihasilkan selama pandemi ini antara lain desain motif eco-print, desain produk, desain kemasan, logo, merek sampai kepada kampanye yang berkaitan dengan pencegahan covid-19.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan jumlah mahasiswa besar yaitu lebih dari 100 mahasiswa, DKV UKP menggabungkan dua metode pembelajaran yaitu pembelajaran di kelas dan pembelajaran di studio. Pembelajaran kelas adalah di mana siswa harus menghadiri kuliah di kelas dan belajar studio berarti siswa memiliki proses diskusi dengan asisten dosen (asdos) atau tutor mereka selama sekitar enam jam dalam seminggu di sebuah studio. Di dalam studio, pengetahuan mahasiswa dan aspek desain perkembangannya dikembangkan dengan melakukan beberapa pelatihan dan interaksi antara mahasiswa, asdos dan dosen (Istanto, 2001:5; Natadjaja, 2013). Ketua program studi DKV memberikan tanggung jawab untuk penataan kelas dan studio pembelajaran kepada kepala studio DKV. Dalam mengerjakan proyek, ¹⁹ siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang masing-masing dibantu oleh satu orang asdos. Sebagai tempat untuk melakukan berbagai macam kegiatan, studio menjadi tempat bagi para siswa untuk belajar dan berlatih visualisasi dan representasi serta untuk mempelajari materi baru dan cara berpikir seorang desainer. Proses ini akan melibatkan hubungan yang intensif antara dosen, asdos dan mahasiswa itu sendiri (Istanto 2002, 5; Natadjaja, 2013). Adapun mata kuliah wajib dengan jumlah mahasiswa besar yang mengimplementasikan S-L adalah DKV 3, Typografi, Sejarah dan Budaya Indonesia, DKV 4 dan Media Komunikasi Visual.

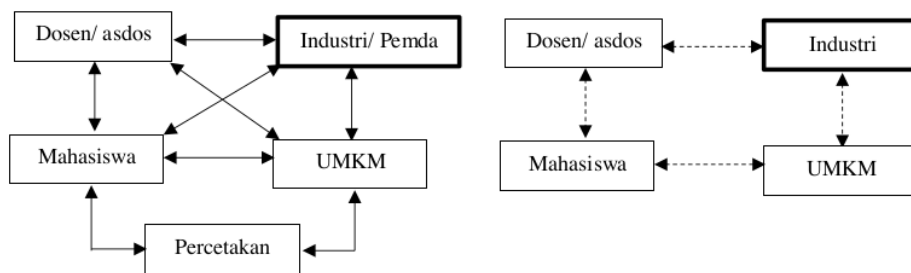


Gambar 2. Pembelajaran Kelas dan Studio



Gambar 3. S-L dalam Mata Kuliah Wajib Sebelum dan Saat Pandemi

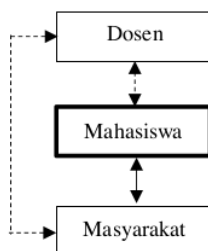
Ketiga adalah implementasi S-L pada mata kuliah pilihan. Mata kuliah pilihan di DKV UKP biasanya hanya terdiri dari maksimum 30 mahasiswa, meskipun demikian diperlukan dosen yang juga merangkap sebagai asisten dosen untuk melakukan pembimbingan dan pendampingan untuk mahasiswa. Kolaborasi yang pernah dilakukan di mata kuliah pilihan ini terdiri dari mahasiswa, dosen, Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) dan industri. Adapun *output* yang dihasilkan adalah desain kemasan. Ada relasi yang sebelumnya dapat dilakukan dengan tatap muka, sekarang batasannya menjadi lebih jelas, dimana dosen tidak berhubungan dengan UMKM, industri juga tidak berhubungan langsung dengan mahasiswa. Baik dosen menjadi fasilitator bagi mahasiswa, sedangkan industri menjadi fasilitator bagi binaannya.



Gambar 4. Model S-L dalam Mata Kuliah Pilihan Sebelum dan Saat Pandemi

Jenis yang keempat adalah implementasi S-L pada LEAP Community Engagement. Melalui kurikulum baru, prodi DKV Universitas Kristen Petra mengembangkan *Outcome Based Education Leadership Enhancement Program* (OBE LEAP) yang memberikan kebebasan pada mahasiswa untuk memilih jalur minat pada tugas akhirnya. Ternyata tidak sedikit mahasiswa yang berminat membantu masyarakat dan sekaligus mengangkat topik tersebut sebagai tugas akhirnya.

Kurikulum baru OBE LEAP memberikan empat pilihan jalur tugas akhir kepada mahasiswa. Semenjak semester tujuh, mereka diminta memilih jalurnya. Sebelum menempuh LEAP, mereka dipersiapkan dalam mata kuliah pilihan dan juga mata kuliah lintas prodi. Harapannya, jalur LEAP yang dipilih akan sesuai dengan minat, bakat dan ketrampilannya. Terdapat empat jalur LEAP yaitu *LEAP Research Innovation*, *LEAP Global Exposure*, *LEAP Creative Industry Internship* dan *LEAP Community Engagement*. Saat ini hanya *LEAP Community Engagement* yang mengakomodir S-L seacara komprehensif di tugas akhir mahasiswa. Kolaborasi ini melibatkan mahasiswa, dosen dan masyarakat. Inisiator dari program S-L ini adalah dari mahasiswa. *Output* yang dihasilkan sangat bervariasi sesuai dengan komunitas dimana mereka melayani. Pada akhir kegiatan, mereka menulis buku yang juga merupakan refleksi dari kegiatan yang telah mereka lakukan.



Gambar 5. S-L dalam LEAP Community Engagement

Adapun untuk pembiayaan juga bervariasi mulai dari biaya institusi UKP, dukungan biaya dari LSM, Pemda, hibah DIKTI, biaya mandiri mahasiswa khususnya untuk LEAP *Community Engagement* dan ada pula dari industri swasta.

Keuntungan dosen melaksanakan S-L, yaitu dengan sekali proses dosen dapat mengolah kegiatan S-L ini menjadi tri dharma Perguruan Tinggi yaitu sudah melaksanakan pendidikan melalui pengajaran di mata kuliah, pengabdian masyarakat melalui pendampingan S-L dan juga S-L ini dapat dijadikan penelitian baik penelitian lapangan dengan meneliti dampak S-L kepada masyarakat atau penelitian tekstual yang dianalisis melalui laporan refleksi mahasiswa maupun refleksi dari mitra kerjasama. Keuntungan bagi mahasiswa, karya mereka dapat dimanfaatkan untuk menjawab kebutuhan masyarakat, mahasiswa tidak hanya belajar *hardskill* tetapi juga *softskill*, di beberapa kegiatan S-L mahasiswa dapat menjalin relasi yang berkelanjutan yang lebih profesional. Keuntungan mitra kerjasama seperti UMKM adalah mendapatkan hasil desain yang menjawab kebutuhan mereka, dan juga mendapatkan relasi dengan desainer kemasan. Bagi Pemda, Pemkot maupun LSM dapat mencapai target dan tujuan kegiatan mereka dengan lebih efektif dan efisien, dan juga bagi industri yang bekerjasama untuk UMKM binaan mereka di S-L, secara tidak langsung jika UMKM dapat meningkatkan produksinya akan juga berdampak secara ekonomis ke industri. Bagaimanapun juga S-L masih dibutuhkan dan bermanfaat bagi siapa saja yang terlibat, yaitu: pembelajaran mahasiswa, pengajaran dosen, menjawab kebutuhan industri, masyarakat dan juga meningkatkan kesejahteraan mereka.

Service-Learning (S-L) Sebelum dan Saat Pandemi Covid-19

Kolaborasi pihak-pihak yang terlibat sebelum pandemi dan saat pandemi mengalami perubahan. Tetapi tahapan S-L konvensional tetap dipakai, hanya saja beberapa proses komunikasi dengan suatu pihak tidak lagi bisa dilakukan secara langsung atau bahkan hilang karena tidak memungkinkan dilakukan di masa pandemi walaupun secara daring. Beberapa masih menjalankan kegiatan S-L secara *offline* dan *online*, tetapi adapula yang menjalankannya secara *full online*. Pemanfaatan media digital menjadi suatu keharusan untuk menggantikan cara-cara yang konvensional seperti diskusi dan konsultasi dengan tatap muka, pameran, penjualan produk, promosi dan lain-lain.

Semenjak pandemi, S-L yang dahulunya mengharuskan mahasiswa terjun langsung dan berhubungan langsung, bertatap muka dengan masyarakat, saat ini mulai dibatasi, masih

diberikan kelonggaran atau bahkan hilang sama sekali. Tetapi ternyata inovasi dan kreativitas mahasiswa tidak terbatas dan lebih daripada yang diharapkan.

Pada awal sebelum mulai proses S-L, biasanya pihak mitra kerjasama akan mendatangi prodi untuk berdiskusi tentang kemungkinan kerjasama. Sejak pandemi hal ini dilakukan dengan menggunakan email, whatsapp dan atau zoom. Tahapan-tahapan komunikasi dalam proses S-L tergantung pada karakteristik kerjasamanya, tetapi pada umumnya langkah-langkah dalam proses S-L terdiri dari:

1. *Briefing*

Jika telah terjadi kesepakatan, maka sebelum memulai kegiatan S-L mahasiswa akan mendapatkan penjelasan awal baik dari dosen maupun dari mitra kerjasama. Briefing mengenai projek yang akan dikerjakan dan pengertian tentang S-L harus dijalankan sejak awal program. Jadwal-jadwal penting untuk diinformasikan sejak awal agar semua pihak dapat menyediakan waktu dan dapat bertemu sesuai dengan kesepakatan. Mahasiswa diminta bertanggung jawab dalam keseluruhan proses, jangan sampai mengecewakan pihak luar karena mereka membawa nama institusi. Pada saat *briefing*, mahasiswa mendapatkan informasi tentang mitra kerjasamanya atau terkadang diperkenalkan secara langsung.

2. Berempati terhadap kebutuhan mitra.

Sebelum memulai kegiatan, mahasiswa diminta menggali apa saja yang menjadi kebutuhan mitra kerjasama mereka. Sesuai dengan teori *design thinking*, proses dalam S-L ini dimulai dengan empati, yaitu mengerti kebutuhan dari mitra kerjasama. Pada proses empati ini, mahasiswa melakukan wawancara mendalam, observasi untuk mengerti dan merasakan kebutuhan dan motivasi mitra

3. Mendefinisikan antara kebutuhan dan keinginan

Di tahap ini mahasiswa akan menganalisis pengamatannya dan menentukan masalah utamanya. Kebanyakan mitra akan mengungkapkan keinginannya dan bukan kebutuhannya. Di sini mahasiswa diminta mendefinisikan apa saja kebutuhan mitra mereka. Sedapat mungkin mahasiswa memastikan bahwa mitra kerjasama mereka dapat mengimplementasikan desain yang nantinya mereka buat.

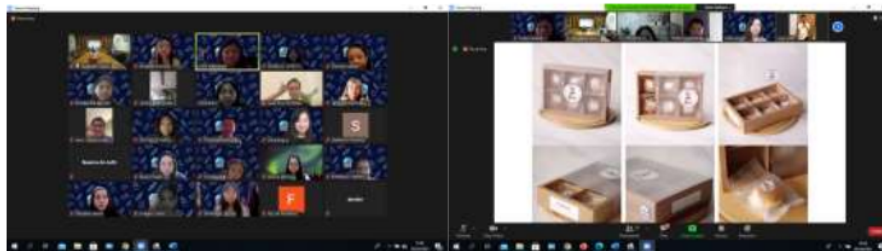
4. Mengkomunikasikan Ide.

Setelah mengumpulkan, mendefinisikan dan menganalisis kebutuhan klien, maka mahasiswa akan melakukan *brainstorming* dan mengemukakan ide-ide mereka melalui proses disebut diskusi atau konsultasi. Proses komunikasi ini di masa pandemi seringkali tidak dapat berjalan dengan lancar. Di beberapa projek S-L dosen harus turun

ke lapangan untuk menggali data dan memberikan suplai data ke asisten dosen dan mahasiswa. Dalam kondisi tertentu, mahasiswa tidak memungkinkan bertemu langsung dengan mitra kerjasamanya, oleh karena itu data disediakan oleh dosen dan didistribusikan oleh asdos. Di masa pandemi ini bagi mahasiswa yang melakukan komunikasi langsung dengan mitra mereka melalui media digital ternyata mengalami banyak kendala. Kendala yang dijumpai di lapangan pada umumnya seperti penguasaan teknologi, waktu yang tidak pas ketika menghubungi mitra, kebiasaan dan budaya yang berbeda, bahkan tidak jarang terjadi kesalahpahaman. Proses komunikasi sendiri sebenarnya memiliki beberapa hambatan yang berpotensi timbul, yaitu: hambatan yang timbul dari pengirim pesan, hambatan dalam pesan atau penggunaan bahasa, hambatan penggunaan media, ²⁵ hambatan dari penerima pesan, dan hambatan dalam memberikan umpan balik (Marhaeni dalam Akbar, 2021). Pada umumnya pada proses komunikasi ini, pemanfaatan media komunikasi melalui GC, Zoom, Google meet, Whatsapp dan atau Line. Untuk menyamakan persepsi dan menghindari kesalahpahaman, sebelum mengeksekusi karya, biasanya mahasiswa akan melakukan presentasi terlebih dahulu.



Gambar 6. Suasana Diskusi dan Presentasi secara Offline pada S-L Desain Kemasan



Gambar 7. Kondisi Diskusi dan Presentasi secara Online pada S-L Desain Kemasan

5. Menghasilkan Prototipe.

Prototipe dapat dibagikan dan diuji di dalam tim itu sendiri, di departemen lain, atau pada sekelompok kecil orang di luar tim desain. Biasanya mahasiswa akan membuat beberapa alternatif prototipe untuk ditunjukkan ke mitra sebelum mereka memproduksi dalam jumlah banyak atau direalisasikan secara nyata. Bisa juga prototipe dibuat bersama-sama dengan komunitas yang menjadi mitra. Tahap ini adalah fase percobaan, dan tujuannya adalah untuk mengidentifikasi solusi terbaik untuk setiap masalah yang diidentifikasi sebelumnya. Di sini mau tidak mau mahasiswa mengimplementasikan desainnya dan mewujudkannya melalui proses cetak sebelum final. Aplikasi prototipe hampir tidak berbeda antara sebelum dan saat pandemi. Terdapat satu proses yang hilang saat pandemi ini, dimana sebelumnya mahasiswa dan mitra UMKM dapat bekerjasama dengan industri kecil lainnya seperti dengan percetakan dalam merealisasikan desain mereka sehingga menjadi desain yang siap pakai bukan hanya prototipe. Dalam tahap prototipe ini, kontribusi dari mitra kerjasama diperlukan, khususnya dalam pembiayaan aplikasi desain mahasiswa dan juga nantinya diharapkan mitra mengaplikasikan desain yang telah mahasiswa buat pada media sesungguhnya.



Gambar 6. Pembuatan Prototipe pada S-L DKV 4 Produk Ecoprint



Gambar 7. Prototipe pada S-L Desain Kemasan Saat Pandemi

6. Pameran dan atau Penjualan

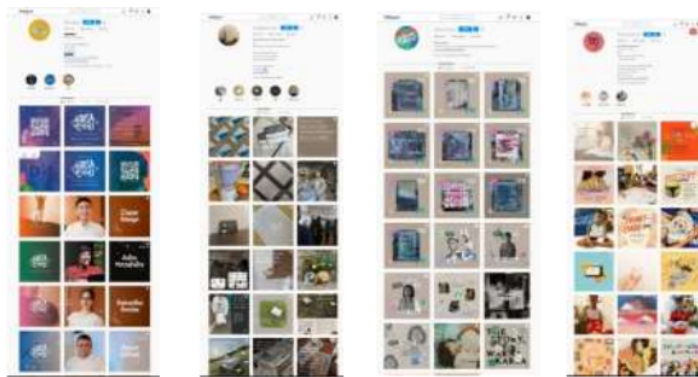
Tahap terakhir dari proses desain adalah pengujian. Pengujian dalam proses S-L ini sangat penting karena berhubungan dengan mitra kerjasama yang adalah klien riil. Bentuk pengujian ini berupa pameran dan penjualan, hanya saja ada produk yang bisa dipamerkan dan dijual, tetapi ada yang hanya bisa dipamerkan. Sebelum pandemi pameran dan penjualan dilakukan secara langsung sehingga terdapat interaksi antara mahasiswa selaku desainer dan juga mitra kerjasamanya. Demikian pula saat penjualan, terdapat transaksi jual beli langsung baik dengan tunai maupun e-money. Setelah pandemi ada dua sistem yang dilakukan yaitu melakukan pameran secara langsung dan karya yang diaplikasikan didokumentasikan dan diupload dalam media digital. Adapula yang keseluruhan kegiatan dilakukan dengan memanfaatkan teknologi digital. Instagram merupakan media yang ternyata paling banyak diminati oleh mahasiswa untuk berpameran dan berpromosi. Dalam konteks S-L ini, mereka memanfaatkan instagram untuk menggantikan pameran, promosi maupun penjualan produk secara manual. Ternyata Instagram yang tadinya hanya digunakan untuk keperluan pribadi yang non profit seperti memamerkan foto makanan, kegiatan berpergian atau berbelanja atau aktifitas bersenang-senang atau informasi lainnya dapat menjadi sarana promosi dan penjualan yang efektif yang bernilai ekonomis.



Gambar 7. Pameran dan Penjualan Sebelum Pandemi pada S-L Desain Kemasan



Gambar 8. Aplikasi Desain Saat Pandemi oleh Mahasiswa Media Komunikasi Visual



Gambar 9. Pemanfaatan Media Instagram pada *LEAP Community Engagement*

7. Refleksi.

Laporan refleksi merupakan luaran khas dari S-L. Refleksi dibutuhkan sebagai kilas balik, mengevaluasi apa yang sudah dikerjakan bersama. Refleksi ²⁷ ini dapat dilakukan oleh semua pihak yang terlibat, tetapi yang terpenting adalah refleksi ini dari sisi pengajaran berasal dari mahasiswa. Pada *LEAP Community Engagement* laporan refleksi dituangkan oleh mahasiswa dalam bentuk buku yang diterbitkan ber ISBN dan dijual secara umum.

Pandemi ini tidak hanya membawa bencana tetapi juga berkah, salah satunya adalah pemanfaatan media digital yang ternyata tidak hanya sangat membantu tetapi juga menyadarkan peneliti bahwa media digital mempunyai kekuatan tersendiri dalam proses S-L yang berkelanjutan. Media digital digunakan oleh mahasiswa untuk berkontribusi secara sosial, mempromosikan kegiatan sosial kemasyarakatan ataupun membantu mitra kerjasamanya dalam mempromosikan kegiatan dan atau menjual produknya. Media digital ternyata dapat memberikan berbagai inovasi dan kreativitas yang selain berfungsi sebagai sarana komunikasi dapat memberikan nilai ekonomis. Di era pandemi ini, ternyata profesi Desain Komunikasi Visual dapat berperan lebih banyak, lebih efektif dan terintegrasi. Bahkan dengan memanfaatkan media digital dalam S-L, program yang mengandung karakteristik sosial ini dapat bertahan lebih lama dan berkelanjutan.

Kesimpulan

S-L dapat melibatkan mahasiswa dari multidisiplin maupun monodisiplin, tetapi kolaborasi dalam S-L menyediakan ruang multi disiplin ilmu yang diperoleh melalui pihak-

pihak yang terlibat di dalamnya khususnya dengan mitra kerjasama. Meskipun mahasiswa yang dilibatkan berasal dari satu mata kuliah tertentu, tetapi ketika terlibat dalam pemecahan masalah di masyarakat mereka akan belajar banyak hal.

Kolaborasi dalam S-L masih mengadopsi cara-cara lama sebelum pandemi, tetapi dalam implementasinya terdapat proses komunikasi yang biasanya dilakukan secara langsung (*offline*) menjadi sebagian tidak langsung (*offline* dan *online*) bahkan kegiatan tatap muka hilang sama sekali (*online*). Tetapi ternyata ada hal positif lainnya yaitu dengan adanya pemanfaatan teknologi digital terutama pada tahap desain akhir atau uji coba. Pada tahap pengujian, pemanfaatan teknologi digital dapat melanggengkan proses yang sebelumnya berhenti pada suatu ruang dan waktu tertentu seperti pameran dan penjualan produk. Ternyata media digital menjadi sarana promosi yang efektif.

Masih terbuka peluang utk dapat berkolaborasi dengan bidang ilmu yang lain, apalagi dengan kesempatan pertukaran pelajar melalui Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), penggabungan antar mata kuliah pilihan, ataupun kerjasama dengan program studi lain dalam pelaksanaan S-L.

Dengan berbagai keterbatasan yang dialami di era pandemi ini, ternyata teknologi tidak hanya menjadi sarana yang bisa membantu, tetapi juga menjadi media yang dapat memberi nilai tambah bagi pengembangan dan keberlanjutan S-L

Daftar Pustaka

- ² Alliance for Service-Learning in Education Reform. May, 1993. "Standards of Quality for School-Based Service Learning."
- Akbar, S., 2021. ¹²Me. Komunikasi Dalam Mendukung Penyebarluasan Informasi Penanggulangan Pandemi Covid-19. *Majalah Ilmiah Semi Populer Komunikasi Massa* Vol. 2 No. 1 Juni 2021. 73 - 82
- ² Arifin, L., Esther, K., Arlinah, Natadjaja, L. 2009. Research on the Investigation of Service-Learning Method at Petra Christian University. Universitas Kristen Petra: LPPM.
- ¹ Bridwell. 2013. "Active citizenship, education and service learning" dalam *Education, Citizenship and Social Justice*, 8(2), 185–199.
- ² Buchanan. 1995. "Myth and Maturity: Toward a New Order in Decade of Design." *The Idea of Design, A Design Issues Reader*. London: The MIT Press, Cambridge Massachusetts, 70–80.

- 3 Choi BC, Pak AW. Multidisciplinarity, interdisciplinarity and transdisciplinarity in health research, services, education and policy: 1. Definitions, objectives, and evidence of effectiveness. Clin Invest Med. 2006 Dec, 29(6), 351-64. PMID: 17330451.
- 17 Dezin, N. and Lincoln, Y. 2000. Handbook of Qualitative Research, London: Sage.
- 1 Fleck, B., Heather D. H.y, dan Lily Rutledge-Ellison. 2017. "Linking Class and Community: An Investigation of Service" dalam Teaching of Psychology, Vol. 44(3), 232–239.
- Institute of Research and Community Outreach. 2017. 'Community outreach programme', COP. Diunduh pada 10 Agustus 2021 di <http://cop.petra.ac.id> .
- 16 Interaction Design Foundation, 2021. 5 Stages in the Design Thinking Process. Diunduh pada 2 September 2021 di <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>.
- Istanto, F. H. 2002. "Studio Learning Method in School of Design in Indonesia. A Case Study on the Application of Studio Learning Method for the Visual Communication Design Department of Petra Christian University." Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana 4 (2), 131-142.
- 1 Karl-Heinz, G., Verena L., dan Katrin B.K. 2018. "Effects of Learning Design Patterns in Service Learning Courses." dalam Active Learning in Higher Education, Vol. 19(1), 47–59.
- 14 Lyons, Gerard, DR. Biomedical Electronics Laboratory, Department of Electronic and Computer Engineering, University of Limerick.
- Natadjaja, L., 2013. "The Implementation of Visual Communication Design Media after Conducting Service-Learning Program." The International Journal of Visual Design Volume 6, 2013, 33-45.
- 5 Ospina, S. 2004. 'Qualitative research', in G. Goethals, G. Sorenson and J. MacGregor (eds), Encyclopedia of Leadership, London, Thousand Oaks, CA and New Delhi: Sage, 1279–84.
- 4 Prentice, A.E .1990. "Introduction" dalam Information Science – The Interdisciplinary Context. (ed. J. M. Pemberton dan A.E. Prentice). New York : Neal-Schuman Publishers.
- 6 Setyowati, E., Permata, A., 2018. Service Learning: Mengintegrasikan Tujuan Akademik Dan Pendidikan Karakter Peserta Didik Melalui Pengabdian Kepada Masyarakat. Bakti Budaya, Vol. 1 (2) Oktober 2018, 143-192.
- 11 Sudikan, S.Y., 2015. Pendekatan Interdisipliner, Multidisipliner, dan Transdisipliner Dalam Studi Sastra. Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya, Vol 2 (1) Bulan Maret Tahun 2015.

Kolaborasi Ruang Multi Disiplin Ilmu melalui S-L di Era Pandemi

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.ugm.ac.id Internet Source	3%
2	repository.petra.ac.id Internet Source	1%
3	Submitted to Montclair State University Student Paper	1%
4	es.scribd.com Internet Source	<1%
5	hdl.handle.net Internet Source	<1%
6	Submitted to Krida Wacana Christian University Student Paper	<1%
7	fsitepoint.wordpress.com Internet Source	<1%
8	janabadra.ac.id Internet Source	<1%

9	Submitted to Swinburne University of Technology Student Paper	<1 %
10	prtmax.wordpress.com Internet Source	<1 %
11	journal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
12	jurnal.kominfo.go.id Internet Source	<1 %
13	digilib.isi.ac.id Internet Source	<1 %
14	www.kopertis12.or.id Internet Source	<1 %
15	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
16	makingadifference478060894.wordpress.com Internet Source	<1 %
17	repository.uel.ac.uk Internet Source	<1 %
18	adoc.pub Internet Source	<1 %
19	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
20	lppm.akfarimambonjol.ac.id	

Internet Source

<1 %

21

www.gardamedia.org

Internet Source

<1 %

22

engagement.fkdp.or.id

Internet Source

<1 %

23

humas.bontangkota.go.id

Internet Source

<1 %

24

ia601306.us.archive.org

Internet Source

<1 %

25

repositori.uin-alauddin.ac.id

Internet Source

<1 %

26

text-id.123dok.com

Internet Source

<1 %

27

www.scribd.com

Internet Source

<1 %

28

www.umm.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 5 words

Exclude bibliography On