

CERAMAH DESAIN BERBASIS KECERDASAN VISUAL

Moeljadi Pranata

Dosen Desain Komunikasi Visual
Fakultas Sastra - Universitas Negeri Malang
dan

Dosen Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni dan Desain - Universitas Kristen Petra

ABSTRAK

Artikulasi nilai intrinsik sangat penting bagi peningkatan pembelajaran desain. Area utama yang berhubungan dengan nilai tersebut ialah media bahasa desain dan mode pemikiran yang berhubungan dengan kemampuan desain. Beberapa teori telah menunjukkan bahwa pemikiran manusia telah dieksternalkan dan diarahkan melalui akuisisi medium 'bahasa' yang sesuai. Media yang tepat pada kemajuan dan pengembangan 'gaya' pemikiran dipandang sebagai sarana penting untuk mendorong belajar dan pembelajaran.

Kata kunci: kecerdasan visual, pendidikan desain, metode pembelajaran.

ABSTRACT

Articulate intrinsic values is necessary for further progress to be made in design instruction. The main inter-related areas in which such values is the language media of design and the modes of thought which relate particularly to design abilities. Many theories indicate that thought is progressed externalized and directed by acquisition of a suitable 'language' medium. Media appropriate to the progression and development of the style of thought might therefore be looked upon as essential means for the encouragement of learning and instruction.

Keywords: visual intelligence, design education, instructional method.

PENDAHULUAN

Sebagai bidang keilmuan, desain komunikasi visual ialah teori dan praktik perancangan, pengembangan, pemanfaatan, dan evaluasi proses dan media serta untuk pemecahan masalah komunikasi visual. Desain komunikasi visual hadir dengan maksud untuk membantu memecahkan masalah-masalah berbasis komunikasi visual. Melihat sejarahnya, desain komunikasi visual telah berkembang melalui tiga tahap evolusi, yaitu desain komunikasi visual tahap awal, desain komunikasi visual masa transisi, dan desain komunikasi visual masa sekarang. Masing-masing tahap desain komunikasi visual

tersebut menggunakan pendekatan yang berbeda dalam memecahkan masalah secara komunikasi visual.

Pemecahan masalah komunikasi visual dengan menggunakan pendekatan linier dilakukan oleh desain komunikasi visual tahap awal, yaitu menggunakan dimensi artistik-estetik untuk membantu menyampaikan pesan secara visual. Dalam hal ini, fungsi utamanya adalah membantu meningkatkan daya tarik pesan secara visual.

Desain komunikasi visual masa transisi menggunakan pendekatan sistematis, yaitu pengembangan serta penerapan proses-proses metodologis yang didasari oleh asas-asas dan kaidah-kaidah dalam upaya untuk memudahkan penyampaian pesan visual secara komunikatif. Perhatiannya utamanya dipusatkan pada upaya merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, serta mengevaluasi proses dan media yang komunikatif, yaitu suatu bentuk sistem perancangan komunikasi visual yang mengoptimalkan media agar media itu mampu menunaikan fungsi komunikasi secara maksimal. Jadi, fungsi utama desain komunikasi visual ialah menstimuli hadirnya sistem komunikasi yang komunikatif.

Desain komunikasi visual masa sekarang menggunakan pendekatan sistemik, yaitu mengkonstruksi secara holistik bagi kesatuan yang dinamis dan atau interaktif dari komponen-komponen komunikasi visual, yang semula berupa komponen-komponen yang saling lepas dan linear, dalam upaya mempengaruhi terjadinya transformasi perilaku. Fungsi utama desain komunikasi visual ialah memecahkan masalah berdasarkan komunikasi visual secara efektif.

Pada masa sekarang desain komunikasi visual telah dihadapkan kepada berbagai masalah paradigmatik akibat adanya perubahan-perubahan yang cepat dalam perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Bagi dunia pendidikan desain, tuntutan akan pendidikan yang berkualitas akan makin meningkat; padahal pembelajaran di kelas-kelas desain belum berjalan seperti yang diharapkan. Pada saat belajar sangat diperlukan untuk bisa bertahan hidup dalam masyarakat yang selalu berubah seperti sekarang, kita melihat gejala bahwa cukup banyak pebelajar yang enggan atau menutup diri dari kegiatan belajar. Keengganan ini dapat disebabkan oleh banyak faktor, salah satu diantaranya ialah pemilihan metode yang kurang cocok (Pranata, 2002). Sementara itu, ketika kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih baik--yang mampu memudahkan,

mencerdaskan, sekaligus menggairahkan siswa--terasa semakin mendesak, para orangtua dan masyarakat umum memprihatinkan biaya pendidikan yang semakin mahal sehingga mengharapkan hadirnya metode yang dapat mendidik anak-anak mereka dengan cara yang lebih baik dan murah.

MOGOK BELAJAR

Kebanyakan pembelajaran di kelas-kelas masih diselenggarakan dengan asumsi bahwa setiap pembelajar itu identik. Dalam pembelajaran, keberbedaan cara belajar yang unik dari setiap pembelajar nyaris tidak dipedulikan. Keadaan seperti ini cenderung terjadi di segala jenis dan jenjang pendidikan (Beare & Slaughter, 1993). Di bidang pendidikan desain, misalnya, masih banyak pembelajaran desain yang membelajarkan dengan tanpa mempertimbangkan aspek-aspek keberbedaan potensi dan cara calon desainer dalam belajar (bdk. Pranata, 2002). Terdapat kecenderungan bahwa pembelajaran di kelas-kelas desain tidak berbeda dengan pembelajaran di kelas-kelas pada umumnya, yaitu mengabaikan potensi dan cara khas pembelajar dalam mencerap pengetahuan (Cross, 1984)

Menurut pengamatan sementara, sering ditemukan kelas-kelas desain yang mengajarkan materi-materi teoritik menggunakan metode ceramah yang hanya berbasiskan informasi verbal. Penggunaan metode ceramah di kelas-kelas desain tersebut tidak berbeda dengan di kelas-kelas non-desain. Jika kita bertolak dari teori kecerdasan majemuk sebenarnya para calon desainer tersebut membutuhkan bentuk pembelajaran yang khas untuk kuliah-kuliah teoritik karena mereka cenderung menggunakan *ways of knowing* yang berbeda dengan para pembelajar pada umumnya.

Beberapa penelitian telah menemukan, misalnya Cross (1986), bahwa para pembelajar desain cenderung menggunakan cara berpikir visual dalam belajar dan memecahkan masalah. Sementara itu, Tones dkk. (1998) dan Verma (1997) menemukan dalam studi mereka bahwa pembelajar desain enggan mengikuti perkuliahan yang menstrukturkan strategi pembelajaran yang didominasi oleh cara berpikir verbal, misalnya metode ceramah yang hanya berbasiskan informasi verbal. Keengganan sebagian mahasiswa desain untuk belajar ‘materi-materi teoritik’ dalam pembelajaran bermetode ceramah yang hanya berbasiskan informasi verbal tampaknya bukan merupakan rahasia umum. ‘Mogok belajar’ yang demikian merupakan masalah serius

dalam pembelajaran desain karena dapat berakibat “mahasiswa memiliki kemampuan konseptual yang lemah dalam memecahkan masalah” (Cross, 1984), sehingga pada gilirannya “mahasiswa hanya bisa mengandalkan ekspresi namun bukan karya pemecahan masalah yang memanfaatkan potensi seni” (bdk. Jonas, 1993).

Mengomentari tentang adanya keengganan pebelajar desain terhadap materi-materi teoritik yang dikemas dalam metode ceramah yang didominasi informasi verbal tersebut Qualye (1995) menyatakan “There is a communication problem in design education. Poor communication exist among people in general but is magnified a fuzzy area like design.” Meskipun demikian, sampai dengan saat ini metode ceramah tampaknya masih perlu untuk dipertahankan karena beberapa alasan rasional. Jika demikian, cara apa perlu ditempuh agar penggunaan metode tersebut efektif untuk kelas desain komunikasi visual?

MEMANFAATKAN KECERDASAN VISUAL-SPATIAL

Temuan-temuan di bidang keilmuan pendidikan, termasuk di dalamnya ilmu-ilmu bantu yang mendukungnya, telah mengungkapkan fakta-fakta baru, baik secara teoritik maupun empirik, bahwa setiap pebelajar memiliki karakteristik yang berbeda dan perbedaan itu perlu diperhatikan jika kita menginginkan aktivitas belajar dan pembelajaran yang benar-benar efektif. Gardner (1999), misalnya, telah mengajukan teori kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*), teori kecerdasan yang sama sekali berbeda dengan teori kecerdasan tunggal (secara populer disebut ‘IQ’) yang dikenal selama ini. Melalui teori yang dimajukan oleh Gardner tersebut, dapat diketahui bahwa setiap *pebelajar* memiliki kecerdasan yang majemuk serta memiliki ‘cara mengetahui’ yang unik untuk mencerap pengetahuan. Dalam konteks pembelajaran desain, teori kecerdasan majemuk Howard Gardner ini menyediakan peluang, kesempatan, dan pelayanan yang spesifik terhadap setiap pebelajar, termasuk mahasiswa desain yang memiliki kecerdasan dominan di bidang visual-spatial.

Howard Gardner (1999) mengajukan teori kecerdasan yang sama sekali berbeda dengan teori kecerdasan tunggal yang dikenal selama ini. Jika teori kecerdasan tunggal menyatakan bahwa kecerdasan manusia meliputi aspek linguistik dan logis-matematis, Gardner berpendapat bahwa sesungguhnya setiap manusia memiliki kecerdasan dengan aspek yang lebih luas. Sampai dengan saat ini Gardner mengidentifikasi bahwa

kecerdasan-kecerdasan tersebut sedikitnya meliputi 8 jenis kecerdasan yaitu kecerdasan *linguistik*, *logika-matematika*, *visual-spatial*, *bodily-kinestetik*, *musikal*, *interpersonal*, *intrapersonal*, dan *naturalistik* (kemampuan ke-9, *eksistensial*, sampai saat belum dapat disebut sebagai salah satu bentuk kecerdasan). Teori kecerdasan yang dikemukakan oleh Gardner ini lazim disebut teori kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*).

Menurut Gardner, setiap individu memiliki semua jenis kecerdasan tersebut, untuk masing-masing orang dengan kadar yang berbeda-beda. Konfigurasi dan hubungan antar kecerdasan bisa berubah sesuai dengan pengalaman-pengalaman yang digumuli oleh individu yang bersangkutan. Mahasiswa desain komunikasi visual yang sehari-hari menggumuli pesan-pesan visual dan spatial dengan demikian cenderung akan memiliki kecerdasan visual-spatial yang lebih dominan dibandingkan jenis kecerdasan lainnya. Sementara itu, menurut Gardner, dalam konfigurasi tersebut posisi kecerdasan yang satu terhadap yang lain tidak tersusun secara hirarkial meskipun kecerdasan yang pilarnya paling menonjol umumnya memimpin atau mewarnai cara seseorang dalam memecahkan masalah. Jadi, mahasiswa desain komunikasi visual yang memiliki kecerdasan paling menonjol dalam aspek visual-spatial cenderung akan mencerap dan merespon lingkungannya secara visual-spatial, seseorang yang memiliki kecerdasan paling menonjol dalam aspek logika-matematika cenderung mencerap dan merespon lingkungannya secara logis-matematis, demikian seterusnya.

Pengkonsepsian teori kecerdasan majemuk ala Gardner ini berdampak diakuinya kehadiran berbagai kapabilitas yang berkaitan dengan berbagai produk atawa (baca: dan atau) permasalahan yang dihadapi oleh manusia. Artinya, masing-masing orang memiliki kecenderungan khas dalam melihat serta memecahkan masalah yang dihadapinya. Dalam konteks pembelajaran, konsep kecerdasan majemuk ala Gardner ini menyediakan peluang, kesempatan, dan pelayanan yang spesifik terhadap keragaman karakteristik para pebelajar. Dengan demikian, dalam konteks aplikasi kecerdasan majemuk dalam pembelajaran, masalah yang harus segera diatasi adalah mengubah kebiasaan menggunakan *unitary ways of knowing*, yang selama ini bertumpu pada kemampuan linguistik dan logis-matematis yang cenderung menggunakan metode berbasis ceramah-verbal yang linear, dengan kebiasaan menggunakan *multiple ways of knowing* untuk melayani keberbedaan ragam karakteristik pebelajar tersebut.

Kasus keengganan sebagian mahasiswa desain komunikasi visual untuk mengikuti perkuliahan teoritik bermetode ceramah yang berbasiskan komunikasi verbal menunjukkan tentang ketidakcocokan antara cara dan kebiasaan mahasiswa dalam mencerap dan merespon pengetahuan dengan penggunaan *unitary ways of knowing* yang distrukturkan kepada mereka. Telah diketahui bahwa mahasiswa desain cenderung menggunakan cara berpikir visual-spatial dalam mencerap dan memecahkan masalah (Cross, 1984; Muller, 1989; Lawson, 1990). Pembelajaran hanya terjadi jika siswa bersedia belajar, untuk itu dibutuhkan kecocokan model kognitif sebagai salah satu syarat agar siswa dapat belajar secara optimal. Sejalan dengan itu, metode pembelajaran untuk mahasiswa desain komunikasi visual, yang cerdas secara visual-spatial, selayaknya mendahulukan *ways of knowing* yang sesuai dengan karakteristik jenis kecerdasannya yaitu visual-spatial.

Uraian tersebut di atas ingin menegaskan, kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah bukan tak cocok untuk mahasiswa desain komunikasi visual, apalagi jika pilihan metode yang demikian merupakan pilihan terbaik untuk kebutuhan dan kondisi tertentu (misalnya jumlah peserta kuliah yang besar, keterbatasan jumlah pengajar yang berkompeten, serta keterbatasan ruang belajar); yang perlu diubah ialah pemerayaan basis penyampaian materi yang berorientasi verbal dengan penyampaian materi yang berbasiskan visual-spatial.

Ceramah Bervisual

Menurut Gardner (1999), kecerdasan visual-spatial ialah “capacity to perceive the visual-spatial world accurately and to perform transformation on one’s initial perceptions.” Dalam hal ini Gardner menjelaskan bahwa individu yang menonjol kecerdasan visual-spatialnya antara lain memiliki ciri-ciri yang menonjol sebagai berikut: (a) berpikir dengan gambar, (b) menghasilkan image mental, (c) menggunakan metafora, (d) memiliki indra konfiguratif, (e) menggemari seni, (f) mudah membaca peta, grafik, dan diagram, (g) mengingat berdasarkan gambar, (h) memiliki kepekaan yang tajam terhadap warna dan struktur visual, serta (i) menggunakan seluruh indranya untuk membayangkan. Sejalan dengan itu, maka mereka yang cerdas secara visual-spatial akan mudah mencerap dan merespon materi-materi pembelajaran yang menggunakan gambar,

diagram, grafik, video, *concept-mapping*, *advance organizer*, dan berbagai bentuk dan jenis visualisasi lainnya.

Dari beberapa penelitian eksperimental yang membandingkan penggunaan media visual dalam metode ceramah dengan metode ceramah tanpa media menemukan bahwa keduanya tidak memiliki perbedaan yang signifikan secara statistik (Heinich dkk., 1996). Hal ini bukan berarti bahwa penggunaan media visual tidak memberikan kontribusi yang bermakna untuk pembelajaran bermetode ceramah. Penggunaan media visual dalam metode ceramah tidak memberikan efek yang signifikan jika basis model penyampaian materi tidak mengalami perubahan. Dalam hal ini Heinich dkk. (1996) menyatakan “If may mean that when certain visual materials are used in the same way as a lecture is used (e.g., for verbal recall of information), the outcomes will be similar when observed over a range of learners”. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Wilbur Schramm (1977) yang menyatakan bahwa keefektifan media bergantung pada dua faktor, yaitu sejauhmana media tersebut diintegrasikan ke dalam skema (struktur kognitif) yang lebih luas serta bagaimana media tersebut digunakan dalam pembelajaran. Jadi, media visual yang diperlakukan secara verbal dalam metode ceramah di kelas desain tidak ubahnya dengan ceramah yang tak bermedia.

Metode ceramah yang distrukturkan kepada mahasiswa desain komunikasi visual mestinya dirancang dengan bertolak dari karakteristik kecerdasan visual-spatial. Hal ini dimaksudkan agar tercapai kecocokan antara model kognitif penyampaian materi dengan ways of knowing pebelajar. Jika hal ini dilakukan, keengganan belajar tampaknya bisa diminimalisir. Selain itu, karena mahasiswa memperoleh tipe metode yang dibutuhkannya maka kemampuannya akan dapat tumbuhkembang. Hal ini sejalan dengan pendapat Gazzaniga (1992), bahwa kemampuan atau keterampilan pebelajar akan berkembang jika kepada mereka diberikan lingkungan model yang sesuai.

Penggunaan metode ceramah untuk mahasiswa desain komunikasi visual perlu dirancang dengan berbasiskan pada desain pesan visual, bukan berbasiskan pada desain pesan verbal seperti terjadi pada pembelajaran tradisional di kelas-kelas desain selama ini. Untuk mengatasi keengganan belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang menggunakan metode ceramah perlu diciptakan berbagai media visual. Media pembelajaran visual untuk melengkapi metode ceramah tersebut antara lain dapat

berwujud printed media, display media, overhead-transparancies, slide series, filmstrips, multi-image presentation, video recordings dan motion-picture film, serta computer-based instruction. Di antara bentuk-bentuk media tersebut media overhead-transparancies tampaknya merupakan media yang paling banyak digunakan dalam metode ceramah (Heinich dkk., 1996). Selain murah dan mudah dibuat, media ini praktis serta memiliki keefektifan yang tinggi jika digunakan secara tepat: tepat pengemasannya, tepat penggunaannya (bdk. Kemp & Dayton, 1985).

Mengkondisi *Flow*

Kecocokan antara cara pebelajar belajar dengan jenis metode yang distrukturkan kepadanya akan mengkondisi timbulnya ‘flow’ dalam belajar serta pada gilirannya akan meningkatkan prestasi belajar mereka (Pranata, 2002). Ditinjau dari segi psikologi pembelajaran, hal ini disebabkan karena pebelajar secara emosional mengalami apa yang disebut Goleman (1995) *flow* (merasa terlibat sepenuhnya) dalam proses pembelajaran. *Flow* merupakan keadaan internal yang menandakan bahwa pebelajar sedang ‘terlibat sangat’. Menurut Goleman (1995), agar terjadi *flow* pembelajar harus menggunakan ‘keadaan positif’ pebelajar misalnya dengan mengidentifikasi, merumuskan, dan menjawab kebutuhan dan minat pebelajar.

Pebelajar akan belajar dengan bergairah jika ia merasa terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Bahkan, informasi yang kompleks sekalipun akan dapat diserap dan diingat dengan mudah jika ia benar-benar merasa terlibat dalam kegiatan belajar dan pembelajaran tersebut. Karena itu, metode pembelajaran apapun yang distrukturkan di kelas tolok ukur keberhasilannya tergantung kepada seberapa besar kemampuannya dalam membangkitkan gairah belajar pebelajar secara menyenangkan. Untuk itu, media visual untuk pembelajaran desain yang menggunakan metode ceramah perlu dirancang agar mampu mengkondisi pebelajar untuk selalu sangat terlibat dalam aktivitas pembelajaran “sampai hal lain seakan tak berarti lagi”.

Daniel Goleman (2000) yang melakukan penelitian terhadap puluhan perusahaan besar dan multi nasional telah membuktikan bahwa faktor emosi sangat mempengaruhi kinerja seseorang. Bahkan ia menyimpulkan bahwa ‘kecakapan emosi’ ternyata dua kali lebih penting untuk meraih keunggulan kinerja dibandingkan dengan intelektualitas dan

keahlian murni. Emosi seseorang, yang sedang ‘bergairah sangat’, merupakan aliran energi vital yang meminyaki otak agar bekerja optimal.

Menurut *neuroscience*, otak membutuhkan tipe energi yang tepat untuk menghasilkan aliran kimiawi yang disebut *neurotransmitter*. *Neurotransmitter* sangat bergantung pada pengaturan makan yang seimbang, yang mengandung banyak protein. Para ilmuwan mengidentifikasi sekitar 70 jenis *neurotransmitter*, termasuk *adrenalin* dan *endorfin*. Sama halnya seperti berbagai jenis makanan yang memicu 70 *neurotransmitter* seseorang, begitu pula ‘keadaan mental’ seseorang. Jika seseorang sedang ‘bergairah’, otak akan melepaskan *endorfin* bahan kimia yang mirip morfin, yang pada gilirannya akan memicu aliran *asetilkolin*, *neurotransmitter* vital yang meminta memori baru untuk ditanam di berbagai bagian otak (Goleman, 1995). *Asetilkolin* dapat digambarkan sebagai “minyak” yang membuat mesin memori berfungsi, sehingga jika ini mengering, mesin akan menjadi beku. *Asetilkolin* tidak saja penting untuk menanamkan memori baru, tetapi juga penting untuk mengambil memori lama. Dari uraian ini ingin ditegaskan bahwa mengkondisi terjadinya *flow* pada pebelajar merupakan kunci pengoptimalan belajar. Karena itu mempertimbangkan kecocokan model penyampaian materi dengan *ways of knowing* pebelajar merupakan pilihan yang tepat. Jika dikehendaki agar mahasiswa desain bergairah dan merasa terlibat dalam pembelajaran maka penyampaian materi secara ceramah berbasis kecerdasan visual merupakan pilihan yang bijaksana.

Bukan Sekedar Visual Estetik

Tidak semua media visual didesain secara khusus untuk melayani cara belajar dan jenis kecerdasan yang dominan pada mahasiswa desain. Secara tradisional, media tersebut kebanyakan dibuat hanya untuk memenuhi kebutuhan dosen dan bukan untuk kebutuhan mahasiswa (bdk. Heinich dkk., 1996). Dalam metode ceramah, misalnya, masih ada dosen yang hanya ‘memindahkan’ informasi tekstual verbal ke dalam *overhead transparencies* untuk ditayangkan dan ‘dibacakan’ di depan kelas. Jika informasi tersebut disajikan secara visual, misalnya, acap kali dosen merasa ‘kurang berbakat’ untuk merancang media visual yang cerdas. Untuk itu, tak jarang ia memesan media visual kepada seseorang yang dipandang ‘pandai menggambar’. Namun, seperti yang dikatakan

oleh Rowntree (1988), hal ini tidak menolong, malah harus dihindari, karena “artis hanya bisa membuat gambar estetik tetapi tidak bisa membelajarkan secara cerdas dengan menggunakan gambar”.

Media visual untuk pembelajaran desain mestinya didesain secara khusus sesuai dengan karakteristik mahasiswa desain. Sebagai ilmu terapan, pembelajaran desain komunikasi visual berorientasi pada kemampuan memecahkan masalah secara kreatif. Karena itu, media visual tidak saja menyampaikan pesan secara komunikatif, sebagaimana ciri utama media pada umumnya, tetapi juga harus cukup cerdas untuk menstimuli kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas mahasiswa.

Dalam kaitannya dengan upaya mengusut faktor-faktor penyebab kemampuan matematika siswa-siswa Jepang yang lebih baik dibandingkan dengan para siswa Amerika Serikat, ditemukan bukti bahwa ilustrasi, sebagai salah satu bentuk media visual, buku-buku matematika untuk siswa Jepang memiliki kelebihan dalam hal menstimuli kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas siswa. Ilustrasi buku-buku matematika untuk siswa Amerika didesain dengan lebih mengedepankan visual yang estetik dan kreatif, sementara itu ilustrasi buku-buku matematika untuk para siswa Jepang didesain dengan lebih mengedepankan isi yang kreatif. Ilustrasi buku-buku matematika untuk siswa Jepang lebih ‘cerdas’ untuk membelajarkan dibandingkan ilustrasi buku-buku matematika untuk siswa Amerika Serikat (Ruddel & Hoshikara, 1991). Media visual yang dinilai kreatif mestinya sarat ‘makna belajar’ atawa memiliki potensi memadai untuk menjalankan fungsi pembelajaran secara optimal sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar. Media visual untuk pembelajaran bukan mengutamakan *visualisasi* yang kreatif melainkan *media* yang kreatif.

Salah satu bentuk media visual yang disarankan untuk melengkapi metode ceramah bagi pebelajar yang cerdas visual-spatial ialah pemetaan konsep (Dryden & Vos, 2001). Peta konsep merupakan alat bantu yang efektif untuk menggambarkan jaringan konseptual sesuatu materi pengetahuan secara diagramatik. Penggunaannya telah meliputi spektrum luas aplikasi-aplikasi pembelajaran, termasuk dalam membantu memecahkan masalah kecocoktidakan metode-metode pembelajaran. Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa peta konsep merupakan model media visual yang sangat potensial untuk melibatkan siswa berpikir secara visual, divergen maupun konvergen. Model-

model visualisasi yang demikian akan memudahkan mahasiswa desain yang cerdas secara visual-spatial untuk mencerpah materi pengetahuan. Selain itu, penggunaan peta konsep yang demikian juga berpotensi untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah secara kreatif (Okebula, 1992; Mason, 1992).

Penggunaan peta konsep oleh dosen untuk tujuan-tujuan pembelajaran antara lain dalam bentuk *advance organizer*, yaitu suatu kerangka konseptual yang merupakan isi sesuatu topik bahan ajaran. Kerangka konseptual tersebut selanjutnya dituangkan ke dalam bentuk seri peta-peta konsep lebih spesifik yang merupakan rincian dari konsep-konsep yang lebih tinggi, berupa himpunan-himpunan peta jalan konseptual untuk sesuatu unit informasi (Pranata, 2000). Visualisasi peta konsep lebih mengutamakan jaringan informasi dan bukan tampilan yang estetik-kreatif, karena itu pembuatannya tidak mempersyaratkan adanya bakat artistik. Barnes dan Clawson (1985), dengan pendekatan meta-analisis, yang meneliti 32 buah penelitian tentang penggunaan peta konsep dalam bentuk *advance organizer*, menyimpulkan bahwa *advance organizer* secara signifikan memudahkan siswa untuk belajar, utamanya bagi mereka yang memiliki kecakapan menonjol di bidang visual.

SIMPULAN

Mahasiswa desain komunikasi visual memiliki kecerdasan visual-spatial yang menonjol. Metode ceramah yang berbasis informasi verbal, yang distrukturkan kepada mereka, berdasarkan teori dan beberapa temuan penelitian, berpotensi untuk menyebabkan mahasiswa enggan bahkan menutup diri untuk belajar. Sementara itu, berdasarkan beberapa pertimbangan, tampaknya metode ceramah untuk kelas-kelas desain masih perlu untuk dipertahankan. Untuk mengatasi keengganan belajar dalam perkuliahan bermetode ceramah, perlu dicari pemecahan masalah yang tepat.

Berdasarkan teori *multiple intelligence* ala Howard Gardner (1999) dapat diketahui bahwa siswa yang cerdas secara visual-spatial akan dapat belajar secara optimal jika metode pembelajaran yang distrukturkan kepada mereka sesuai dengan karakteristik kecerdasan mereka itu. Sementara itu, menurut teori *emotional intelligence* ala Daniel Goleman (1995) diketahui bahwa dibutuhkan pelibatan emosional siswa dalam proses pembelajaran agar siswa merasa terlibat dan bergairah dalam belajar. Bertolak dari kedua

teori tersebut perlu dikembangkan model ceramah desain berbasis kecerdasan visual untuk mengatasi 'mogok belajar' sekaligus mengoptimalkan kualitas belajar dan pembelajaran desain. Perancangan dan penggunaan media visual secara tepat untuk melengkapi metode ceramah dalam kelas-kelas desain merupakan solusi yang tepat. Perancangan ini diorientasikan pada pengkondisian media visual sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik kecerdasan mahasiswa yang visual-spatial sedemikian rupa sehingga mahasiswa terpicu untuk merasa terlibat, bergairah belajar, serta berkembang kemampuannya dalam memecahkan masalah secara kreatif.

Kebutuhan visualisasi media visual untuk mahasiswa yang cerdas secara visual berbeda dengan mahasiswa yang memiliki kecerdasan menonjol di bidang nonvisual. Mahasiswa desain komunikasi visual, yang karena talenta dan lingkungannya, memiliki pilar kecerdasan di bidang visual-spatial, membutuhkan media visual yang inovatif. Untuk itu, perlu dirancang media visual yang spesifik sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik kecerdasannya itu. Keefektifan media visual untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bermetode ceramah bergantung pada dua faktor pokok, yaitu sejauh-mana media tersebut diintegrasikan ke dalam skema pebelajar secara lebih luas serta bagaimana media tersebut digunakan dalam pembelajaran. Peta konsep merupakan contoh media visual alternatif yang mudah dibuat serta cocok digunakan untuk melengkapi metode ceramah di kelas-kelas desain.

KEPUSTAKAAN

Beare, H. & Slaughter, R., *Education for the twenty-first century*. London: Routledge, 1993.

Cross, A., Design intelligence: The use of codes and language systems in design. *Design Studies*, 1986: 7(1), p. 14-19.

Dryden, G. & Vos, J., *The Learning Revolution*. Terjemahan Word ++ Translation Service. Jakarta: Kaifa, 2001.

Dunn, R., Beaudry, J., dan Klavas, A., Survey of research on learning styles. *Educational Leadership*, 1989: 46(6), p. 53-58.

Gardner, H. *Intelligence reframed: Multiple intelligence for the 21st*. New York: Basic Book, 1999.

Gazzaniga, M., *Nature's Mind*. New York: Basic Book, 1992.

Goleman, D., *Emotional Intelligence*. New York: Bantam Book, 1995.

Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D., dan Smaldino, S.E., *Instructional Media Technologies for Learning*. New Jersey: Englewood Cliffs, 1996.

Kemp, J.E. & Dayton, D.K., *Planning and Producing Instructional Media*. New York: Harper & Row, 1985.

Lawson, B., *How Designer Think*. London: Architectural Press, 1990.

Mason, C.L., Concept mapping: A tool develop reflective science instruction. *Science Education*, 1992: 76(1), p. 51-63.

Okebula, P.A., Can good concept mappers be good problem solvers in science? *Research in Science & Technological Education*, 1992: 10(2), p. 152-170.

Pranata, M., Pemanfaatan Advance Organizer Peta Konsep untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matakuliah Metodologi Desain. *Seni dan Desain*, 2000: 1(1), p. 57-67.

Qualye, M., *Idea Book for Teaching Design*. Mesa, Arizona: PDA Publishers Corporation, 1995.

Rowntree, D., *Individualized Learning*. Terjemahan P. Surono Hargosewoyo. Jakarta: Pusat Antar Universitas, 1988.

Schramm, W., *Big Media, Little Media*. Beverly Hills: Sage Publication, 1977.

Tomes, A., Oates, C., dan Amstrong, V. Talking design: negotiating the verbal-visual translation. *Design Studies*, 1998: 19(2), p. 127-142.

Tovey, M., Designing with both halves of the brain. *Design Studies*, 1994: 5(4), p. 219-228.

Verma, N., Design theory education: How useful is previous design experience? *Design Studies*, 1997:18 (1), p. 148-161.