

PERANAN DESAIN GRAFIS DALAM MENGGALI POTENSI LOKAL MELALUI KEGIATAN *COLLABORATION PROJECT*

Erwin Alfian

Abstrak: *Collaboration project* salah satu metode yang dapat dikembangkan untuk memperkaya wawasan mahasiswa Desain Komunikasi Visual. Akulturasi dan cara pandang terhadap suatu masalah pada aktivitas Global Studio antara mahasiswa UMN dan UTS terhadap produk lokal Batik Betawi Terogong adalah sebuah studi kasus yang menarik untuk dijadikan pelajaran bagi perkembangan Desain Komunikasi Visual khususnya UMN umumnya di Indonesia. Metode *Forum Discussion Group* (FGD) pada analisis penelitian kali ini telah mengungkapkan bagaimana seorang calon desainer menghadapi sebuah masalah dan bagaimana memecahkan masalah tersebut dengan proses *collaboration project*, sehingga membuahkan hasil yang menarik untuk kemajuan produk lokal Indonesia. Cara pandang pemecahan masalah dengan selalu melihat hal sederhana terlebih dahulu dan fokus pada *keywords* yang telah disepakati merupakan pelajaran berharga bagi calon desainer Indonesia masa depan.

Keywords : *Collaboration project*, Batik, FGD, Studi Kasus

Pendahuluan

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) adalah salah satu universitas berkembang di Indonesia dengan dukungan Kompas Gramedia Group sebagai *stakeholder*. UMN memiliki visi kampus yang selalu mengedepankan teknologi serta peran multimedia dalam aktivitas perkuliahannya, dan diharapkan ke depannya mampu bersaing di

tingkat internasional dan dapat adaptif menghadapi perkembangan serta kemajuan ilmu dan teknologi di tingkat global.

UMN memiliki program kerjasama internasional dengan membangun jaringan serta kerjasama global, dan salah-satu universitas internasional yang telah menjalin kerjasama tersebut adalah University of Technology Sydney (UTS). Fakultas Seni dan Desain Uni-

Erwin Alfian adalah Staf Pengajar pada Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara (UMN), Tangerang.

e-mail : erwin@umn.ac.id

versitas Multimedia Nusantara khususnya Desain Komunikasi Visual merupakan salah satu unit universitas yang turut mengembangkan kerjasama di tingkat global, dengan mewujudkan kerjasama global melalui program bernama Global Studio. Program Global Studio merupakan inisiasi awal kerjasama antara DKV UMN dan Fakultas Desain UTS yang diikuti oleh para perwakilan mahasiswa antara kedua universitas untuk berkolaborasi dalam riset dan perancangan karya melalui sebuah *collaboration project*. Program ini diharapkan dapat menjadi *transfer of knowledge* bagi mahasiswa kedua universitas dalam keilmuan desain dan menciptakan inovasi lewat akulturasi pemikiran tentang desain melalui diskusi dan *workshop* bersama.

Menurut Victor Papanek seperti yang dikutip oleh Adityawan (2007), *collaboration project* adalah bentuk sintesis dari beragam keahlian mencakup para desainer, arsitek dan *planner*, yang menghasilkan kebaruan di berbagai bidang. Kolaborasi bidang DKV UMN dan UTS diharapkan mampu menjawab kekhawatiran akan keberadaan DKV di tanah air dan sekaligus diharapkan mampu meningkatkan kualitas lulusan DKV di masa depan.

Collaboration project UMN dan UTS kali ini mengangkat tema mengenai lokalitas yaitu Batik Betawi Terogong. Batik Betawi Terogong adalah salah satu warisan budaya Nusantara yang harus

dilestarikan dan terus dikembangkan. Keberadaannya yang kurang dikenal merupakan salah satu ancaman serius bagi kelangsungan dan kelestariannya di Nusantara. Pada *project* ini, mahasiswa kedua Universitas meneliti produk budaya Batik Betawi Terogong dengan melihat cara pembuatan, mencobanya dan melihat potensi-potensi apa saja yang mungkin bisa dikembangkan untuk tetap melestarikan produk Batik Betawi Terogong sekarang ini.

Pada *Collaboration project* UTS dan UMN terdapat dua budaya yang berbeda, komunikasi yang berbeda, dan pola pikir yang berbeda dalam tim tersebut. Bagaimana kedua mahasiswa tersebut melakukan proses perancangan desain bersama, *brainstorming*, dan mengambil keputusan dalam menentukan gagasan dan hasil akhir adalah hal yang menarik untuk dipelajari.

Metodologi

Untuk mengetahui pola pikir yang digunakan pada *Collaboration project* UMN dan UTS, penelitian ini menggunakan *Focus Group Discussion* (FGD). FGD dilakukan untuk dapat menjabarkan dan mengidentifikasi proses kolaborasi kreatif yang berlangsung antara mahasiswa desain Universitas Multimedia Nusantara dengan mahasiswa dari University Technology of Sydney,

bagaimana kedua budaya yang berbeda, komunikasi yang berbeda, dan pola pikir yang berbeda dalam tim tersebut dapat memecahkan masalah yang mereka hadapi. Juga bagaimana kedua mahasiswa tersebut melakukan proses perancangan desain bersama, *brainstorming*, dan mengambil keputusan dalam menentukan gagasan dan hasil akhir adalah hal yang menarik untuk diangkat menjadi sebuah penelitian yang hasilnya akan memperkaya wawasan mengenai proses merancang dalam menghasilkan karya desain yang inovatif. FGD dilakukan di pada Jum'at, tanggal 25 Juli 2014 bersama dengan 5 orang peserta Global Studio dari UMN, yaitu Andes Vergia, William Setiawan, Bia Maquila, Oes-sella Benawar, dan Beatrice Jeanice.

Batik Terogong Dalam Collaboration Project UMN dan UTS

Dalam FGD, terungkap proses kerjasama berlangsung dimulai dengan menyatukan persepsi kontekstual yang sudah ditetapkan di awal dan ini sesuai dengan proses sebuah kolaborasi berlangsung. Pada tahap awal, semua mengidentifikasi masalah yang dihadapi dan mencari kesepahaman yang sama akan masalah pada eksplorasi Batik Terogong. Sebuah identifikasi yang unik namun sederhana akhirnya mun-



Gambar 1. FGD di ruang *meeting* DKV tanggal 25 Juli 2014 diikuti oleh 5 orang peserta Global Studio dari UMN

cul, yaitu *Batik Friday* (Jum'at berbatik), mereka berasumsi bahwa ini hal unik dan cuma bisa dilihat di Indonesia. Kemudian pembagian tugas dalam kelompok sangat jelas, dengan tanggung jawab masing – masing yang jelas sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Tahap yang menarik selanjutnya adalah proses *brainstorming*, dimana semua catatan dan dokumentasi yang didapatkan oleh peserta di lapangan dikumpulkan dan didiskusikan bersama-sama, dari hal yang biasa sampai spesifik tak luput dari perhatian semua anggota kelompok. Hal-hal unik yang muncul segera dicatat

dan menjadi *keyword* untuk diskusi selanjutnya dan masalah-masalah yang muncul dalam diskusi kemudian diformulasikan oleh masing-masing anggota dan dipresentasikan solusinya baik verbal ataupun demonstrasi visual.

Kelompok kemudian memilih *keyword* yaitu, “*Connecting traditions to the contemporary*”. Mereka berpendapat bahwa Batik Betawi Terogong sangat konservatif sehingga untuk menjangkau pasar yang sekarang adalah dibutuhkan sebuah kemasan yang menarik yang sesuai dengan selera pasar, maka diputuskan untuk membuat rancangan Batik yang berpadu dengan busana Casual dan dipromosikan dengan bahasa anak muda melalui media sosial.

Pola Interaksi Collaboration



Gambar 2. Diskusi peserta Global Studio UMN-UTS

Project UMN-UTS

Berdasarkan analisa data literatur, data lapangan, dan FGD terdapat beberapa hal terkait pola pada aktivitas Global Studio UMN dan UTS. Munthe (2009) dalam bukunya *Desain Pembelajaran* merujuk pada Taksonomi Bloom dalam kaitannya dengan kompetensi dan desain strategi pembelajaran, berikut ini perbandingan kompetensi antara Mahasiswa UTS dan Mahasiswa UMN yang secara terpisah dan dilihat dari tiga aspek dalam ranah kognisi, afeksi, dan psikomotor dalam kegiatan kolaborasi mereka.

1. Aspek Kognisi (*Cognitive*)



Gambar 3. Observasi data peserta Global Studio UMN-UTS

Aspek kognisi berorientasi pada kemampuan berfikir secara intelektual dari yang sifatnya sederhana hingga yang kompleks.

Mahasiswa UMN memiliki pengetahuan detail dan memiliki pemahaman yang luas (*wide*). Mahasiswa UTS kurang memahami detail, tetapi sangat menghargai segala hal yang mereka lihat dan dengar dan berpikiran lebih sederhana.

2. Aspek Afeksi (*Affective*)

Aspek afeksi merupakan bagian dari Hirarki 5 dalam Taksonomi Bloom yang merupakan tingkatan yang berorientasi pada perasaan, emosi, sistem nilai, dan sikap. Pada mahasiswa UMN informasi dapat diterima dengan baik tetapi belum dapat fokus dan pada mahasiswa UTS mendengarkan dengan baik dan fokus terhadap informasi yang diberikan secara seksama karena ketertarikan mereka, namun karena kendala bahasa, tidak semua informasi dapat mereka seleksi dengan baik.

3. Aspek Psikomotor (*Psychomotor*)

Aspek psikomotorik mempertimbangkan segala hal yang mungkin dilakukan secara fisik yaitu yang berkaitan dengan keterampilan motorik fisik yang berhubungan dengan pelibatan anggota badan yang didukung oleh mental dan emosi. Berikut ini adalah

analisis aspek psikomotorik berdasarkan urutan taksonomi dari domain psikomotorik yang diadaptasi dari Desain Pembelajaran (Munthe, 2009).

Pada mahasiswa UMN sangat nampak mental kerja yang kurang baik, karena terbawa suasana nyaman sebagai tuan rumah yang familiar dengan segala hal, sedangkan amatan pada mahasiswa UTS menunjukkan mental kerja sangat baik dan disertai dengan inisiatif serta sikap proaktif yang tinggi dari setiap individu.



Gambar 4. Solusi akhir kemasan Batik Terogong oleh peserta Global Studio UMN-UTS

Kesimpulan

Pada akhirnya, fokus kepada hal yang dihadapi dan mencatat semua data adalah amunisi yang sangat berharga ketika kita akan mengeksplorasi sebuah objek penelitian. Pemikiran sederhana dapat menjadi sesuatu yang menarik untuk menjadi solusi desain sebagai alternatif pemecahan masalah yang dihadapi. Pengalaman tentunya membuktikan kematangan kita ketika memunculkan solusi, sehingga harus terus diasah berulang-ulang sampai menjadi pola yang ada dalam otak kita.

Referensi

Beetlestone, F. (2011). *Creative Learning: Strategi Pembelajaran Untuk Melekatkan Kreativitas Siswa*. Bandung: Nusa Media.

Latuconsina, H. (2010). *Kreativitas Tanpa Batas: Menuju Ekonomi Kreatif Berbasis Insan Kreatif*. Jakarta: Teraju.

Petty, G. (1997). *How To Be Better At Creativity*. London: Cogan Page.

John W.C. (1998). *Qualitative Inquiry and Re-search Design: Choosing Among Five Tradition*. London: SAGE Publications.