

ACHMAD SYARIEF, MSD, PhD



TANTANGAN PENDIDIKAN DESAIN

~~PASKA PANDEMI~~ *era digital*

.....

meninjau pemanfaatan teknologi
dan ruang digital dalam proses
pembelajaran desain



Seminar Nasional
Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
06 November 2021





GAMBARAN KONDISI KITA **KINI**

WHERE WE ARE NOW...



PPKM

Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat

**PEMBATASAN MOBILITAS
PENGGUNA JALAN PADA MASA PPKM
DI RUAS / JALAN
ASIA - AFRIKA**

PUKUL 21.00 s/d 04.00 WIB

DITILAKANTAS POLDA METRO JAYA



Belanja daring (online)

PTMT

Pembelajaran Tatap Muka Terbatas



6



Pembelajaran Daring
(Online Learning)



Layanan perbankan
daring (online) DAN
dompet digital



Komunikasi maya
(Virtual Communication)



Pembatasan Jarak Sosial
(Social Distancing)

NEW NORMAL?

MEGA SHIFT IN HUMAN BEHAVIORS

POST PANDEMIC SITUATION

Masyarakat fokus pada kesehatan dan aktivitas higienis
Meningkatnya belanja bahan organik, natural dan segar
Meningkatnya konten aktivitas kebugaran
Berkembangnya layanan e-farmasi dan e-dokter

"Monthly year-over-year growth of organic produce in the US increased by 10x in March compared with January and February" (Organic Produce Network)

Meningkatnya 'pengangguran'
Meningkatnya belanja instan (on the go)
Pola bekerja jarak jauh

"20x increase in Zoom daily participants" (Bond Capital)

Meningkatnya kegiatan e-commerce
Preferensi atas merek bergantung trust
Menurunnya belanja ekstra (non esensial)
Menurunnya frekuensi belanja langsung
Lebih memilih toko yang dekat lingkungan tinggal

"Personal disposable income is not recover to pre-crisis level (until Q2 2024 in the US)" McKinsey Analysis - Oxford Economics

Meningkatnya preferensi layanan hiburan digital
Perubahan saluran hiburan (sinema menjadi streaming)

"Disney+ achieved in 5 months what took 7 years for Netflix" (Phone Arena)

PLAY + ENTERTAINMENT



TRAVEL + MOBILITY



Menurunnya belanja wisata dan ritel perjalanan
Meningkatnya kegiatan wisata domestik

"80% reduction in international travel and related tourist spend" (McKinsey Analysis - Oxford Economics, 2021)

LIFE AT HOME



Meningkatnya aktivitas di rumah
Meningkatnya belanja daring

Rumah 'beralih' menjadi kedai kopi (Café), restoran, dan pusat entertainment

Meningkatnya biaya pembelajaran secara daring
Meningkatnya pola pembelajaran jarak jauh

"35% of Netflix subscribers use it for educational content" (Yougov website)

LEARNING



HEALTH + WELL-BEING



WORK



SHOPPING + CONSUMPTION

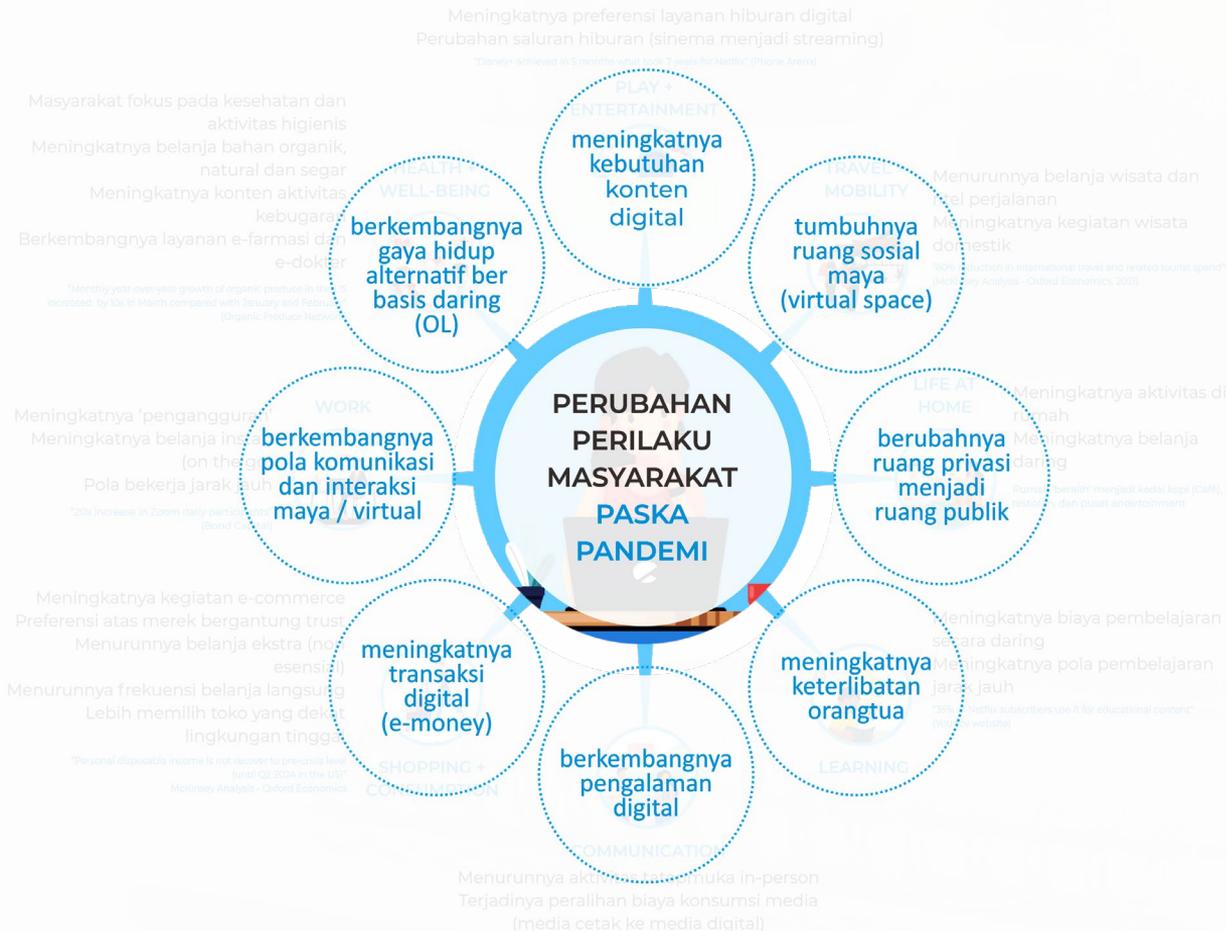


COMMUNICATION

Menurunnya aktivitas tatap muka in-person
Terjadinya peralihan biaya konsumsi media (media cetak ke media digital)

MEGA SHIFT IN HUMAN BEHAVIORS

POST PANDEMIC SITUATION



MEGA SHIFT IN HUMAN BEHAVIORS

POST PANDEMIC SITUATION

masyarakat 'terbiasa' berinteraksi dan berkomunikasi secara virtual

akses terhadap sumber informasi menjadi 'terbuka lebar'

struktur dan hirarki sosial berubah (formal → informal)

konsumsi 'konten' digital

meningkat

berkembangnya pengalaman digital

WHAT WE
DEAL

konsekuensinya
untuk
pendidikan

WHAT WE
DEAL

ekosistem daring
untuk pembelajaran
menjadi suatu
keharusan

pola pembelajaran
jarak jauh akan
tetap digunakan

konsekuensinya
untuk
pendidikan

guru / dosen bukan
lagi sumber utama
pengetahuan yang
menjadi rujukan

proses alih
pengetahuan
menjadi terbuka
dan fleksibel

WHAT WE DEAL



WHAT WE DEAL

capaian belajar
tidak optimal

“In online learning, students are **physically separated** from their peers and only meet virtually through class provided. The main factor in students failure in distance learning relates to students' **feelings of being isolated** without support of their peers.”

*Ardianto, A.R, Santosa, I, and Syarif, A. (2020). **Online learning and design lectures during the COVID-19 pandemic: A student's experience**. Proceeding of the 7th Bandung Creative Movement, International Conference on Creative Industries (BCM2020), Bandung: Universitas Telkom*

beban perkuliahan
lebih berat

“Kemandirian mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan daring menjadi pertimbangan utama. Karena kemandirian itu, **kejelasan materi ajar** dan **kemudahan dalam aktivitas pembelajaran** menjadi krusial untuk diterapkan”

*Andreas Rio Ardianto, Imam Santosa, dan Achmad Syarif, A. (2020). **Evaluasi Heuristik Sistem Pengelolaan Pembelajaran Daring Perguruan Tinggi di Indonesia**. Anharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia, Vol 06 (2), Universitas Dian Nuswantoro: Semarang, hal.215-234 (SINTA 2)*

kesulitan
menyampaikan materi

“Designing for online means its **different** from designing for in-class, so what may work in a traditional face-to-face environment won't necessarily do onlineDoing so requires **revising the pedagogical framework**, — teaching and learning sequence, methods, assessments, etc...”

*Bernardo, N. & Duarte, E. (2020). **Design, Education, and the Online Tech-Pandemic**. Strategic Design Research Journal, Volume 13, number 03, September – December 2020. 577-585. DOI: 10.4013/sdrj.2020.133.22*

WHAT WE
DEAL

ONLINE
LEARNING



menggantikan



menjadi



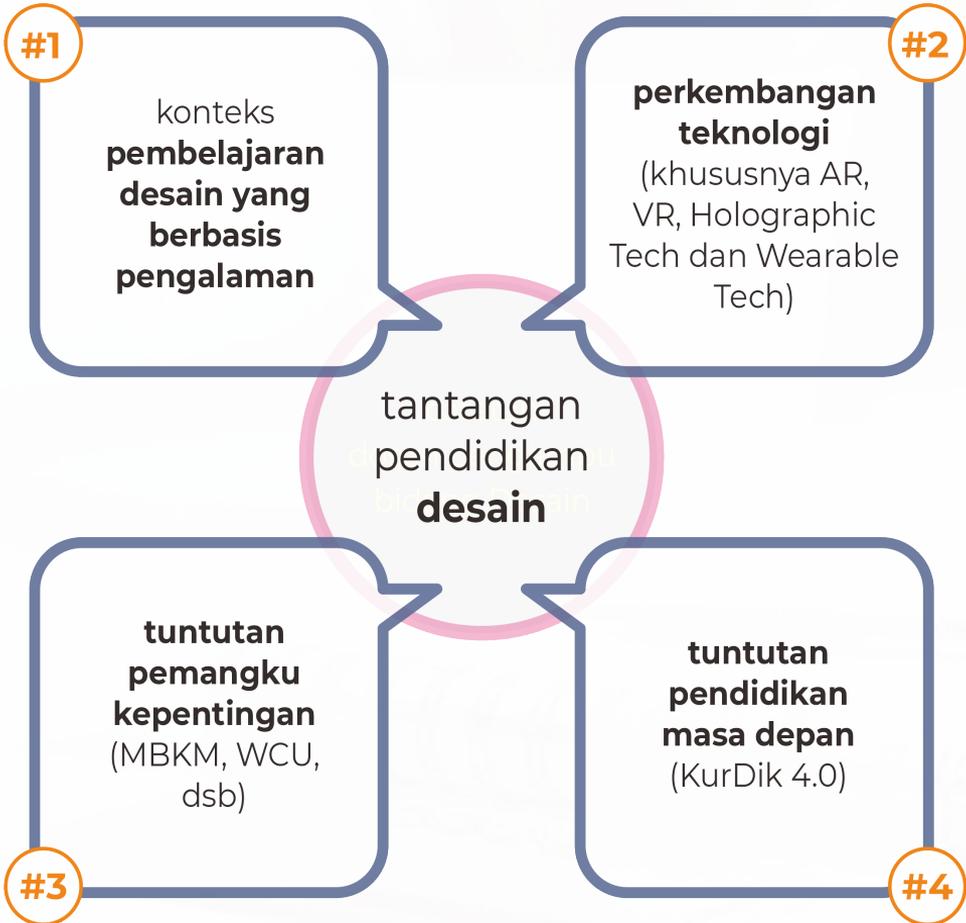


BAGAIMANAKAH
MENYIKAPI
**PENDIDIKAN DESAIN
DI ERA DIGITAL?**
(PASKA PANDEMI)

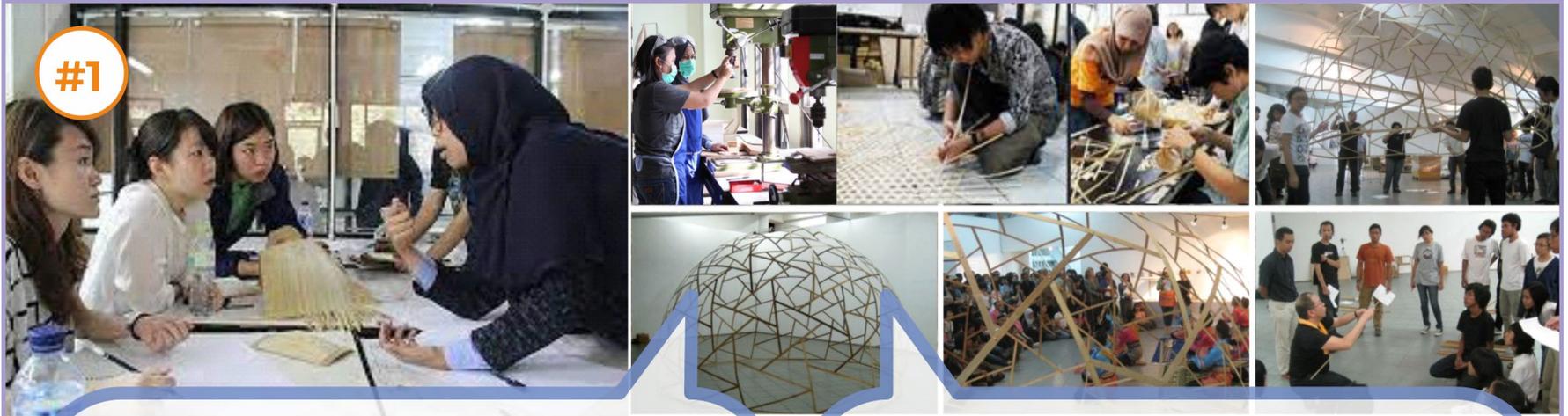
HOW WE ADDRESS DESIGN EDUCATION
IN THE DIGITAL ERA?

CONTEXT OF DESIGN LEARNING

THINGS TO BE CONSIDERED



#1



“...design is an **experiential** learning”
Diana M Murek (Director of Instituto Marangoni, Mumbai India)

Shah, Devanshi. 2020. *Tracing the Impact of Covid-19 on Design Education*. Artikel daring pada <https://stirworld.com/think-opinions-tracing-the-impact-of-covid-19-on-design.html> (Diakses: 20 Februari, 2020)

It underscores a four-stage learning cycle: **concrete experience, reflective observation, abstract conceptualisation and active experimentation.**

Kolb DA. 2014. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. 2nd ed. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall

“...design discipline by definition is about **imagining, planning and realizing** the future. Even when engaged with rationalizing the details....the designer is part of a discipline focused on **innovation, understanding and effecting** progress.

Loy, Jennifer and Novak, James I. 2019. *The future of product design education Industry 4.0*. In Raman, Arumugam and Rathakrishnan, Mohan (ed), *Redesigning higher education initiatives for Industry 4.0*, IGI Global, Hershey, Pa., pp.164-182.

“developing experiences through observation, planning, imagination and experimentation to create an innovative solution”

#2





#3

M E N G E N A L MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA

Kemerdekaan Belajar

“Memberi kebebasan dan otonomi kepada lembaga pendidikan, dan merdeka dari birokratisasi, dosen dibebaskan dari birokratisasi yang

berhambatan. Mahasiswa diberikan kebebasan untuk memilih bidang yang mereka sukai.

**mahasiswa berhak
mendapatkan
pembelajaran di luar
prodi sebanyak 3
semester**
(1 smtr di luar prodi dalam PT,
2 smtr di luar PT)

program pertukaran pelajar

program magang kerja

program mengajar di sekolah

program terlibat dalam penelitian

proyek kemanusiaan

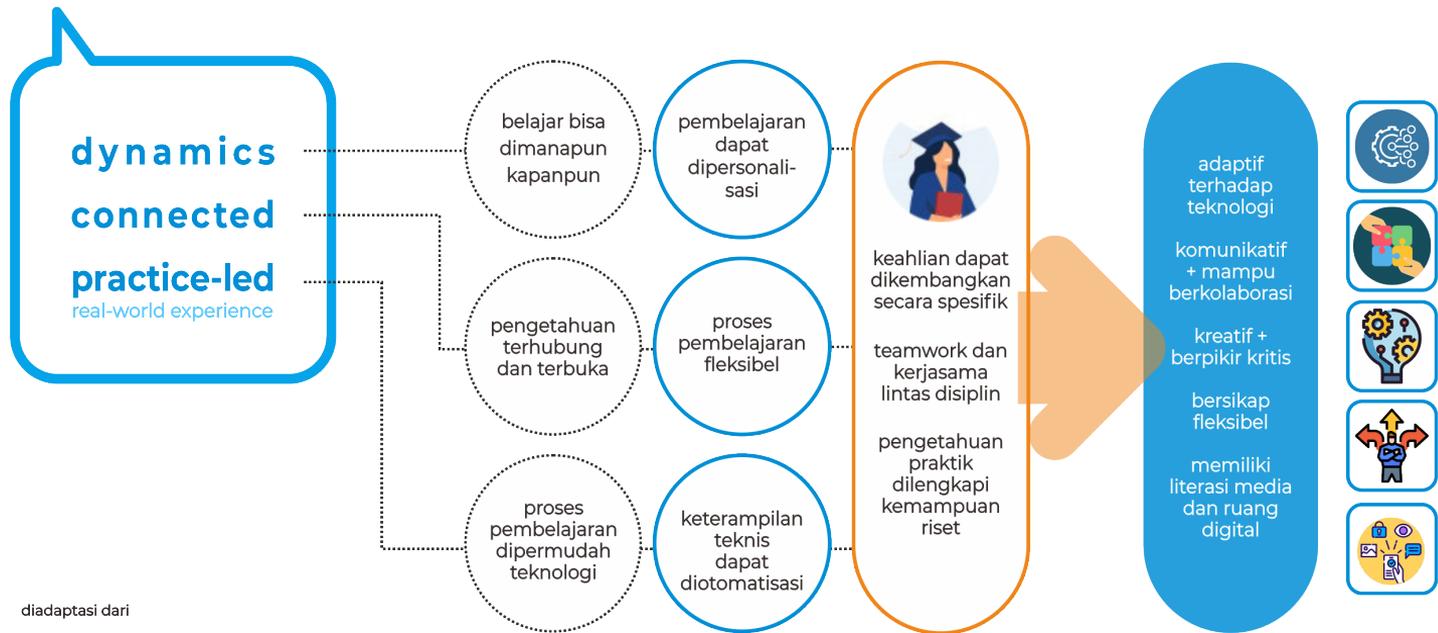
program kegiatan wirausaha

program studi independen

porogram membangun desa / KKN tematik

#4

Perubahan Paradigma Pendidikan (Desain) untuk Era Industri 4.0



diadaptasi dari

Loy, Jennifer and Novak, James I. 2019. **The future of product design education Industry 4.0.** In Raman, Arumugam and Rathakrishnan, Mohan (ed), *Redesigning higher education initiatives for Industry 4.0*, IGI Global, Hershey, Pa., pp.164-182.

Hussin, A.A. 2018. **Education 4.0 Made Simple: Ideas For Teaching.** *International Journal of Education and Literacy Studies*, Vol 6 (3), pp.92-98



MEMPERSIAPKAN **PENDIDIKAN DESAIN** ERA DIGITAL

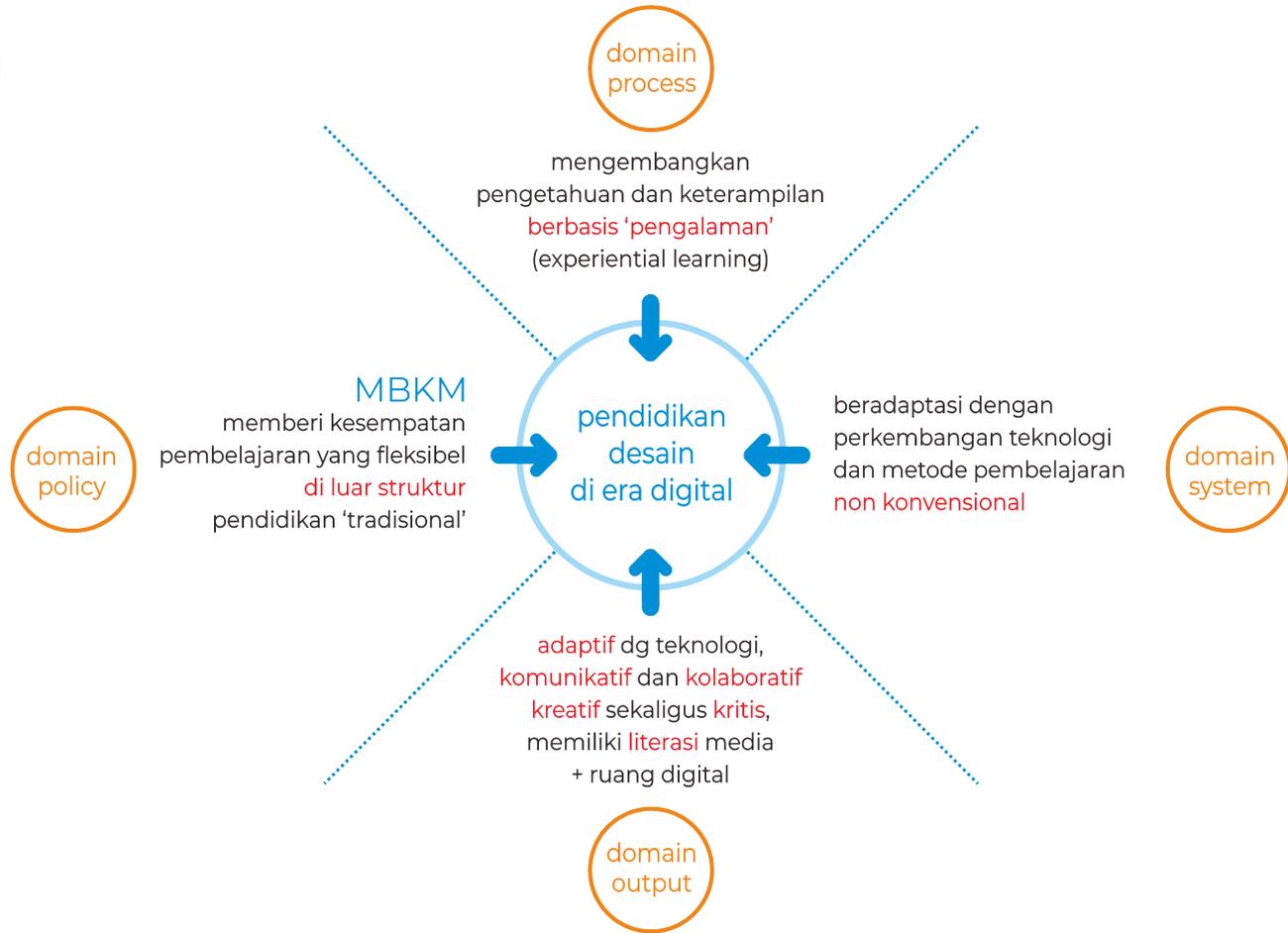
PREPARING DESIGN EDUCATION FOR
THE DIGITAL ERA



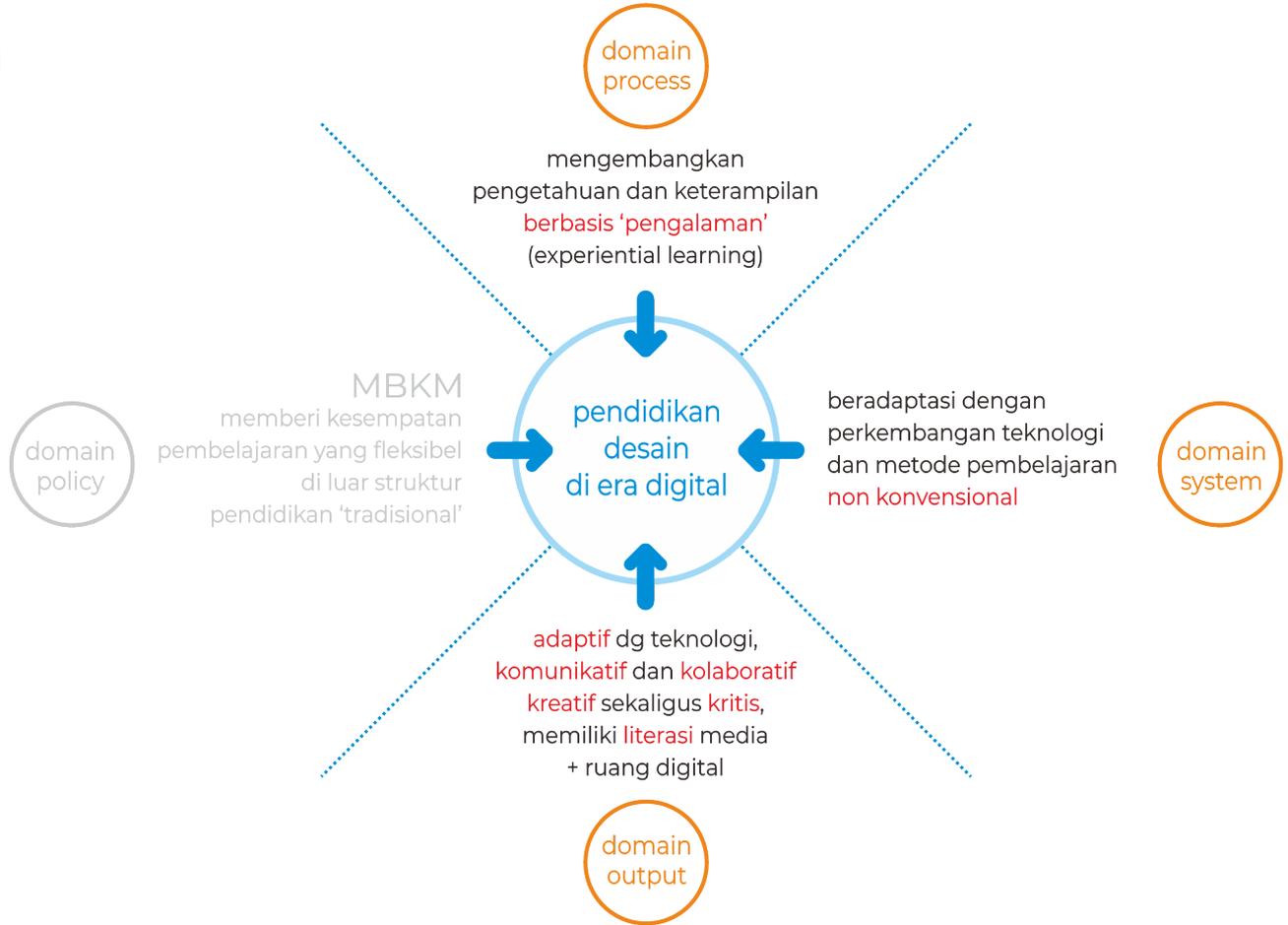
MEMPERSIAPKAN
PENDIDIKAN DESAIN
ERA DIGITAL



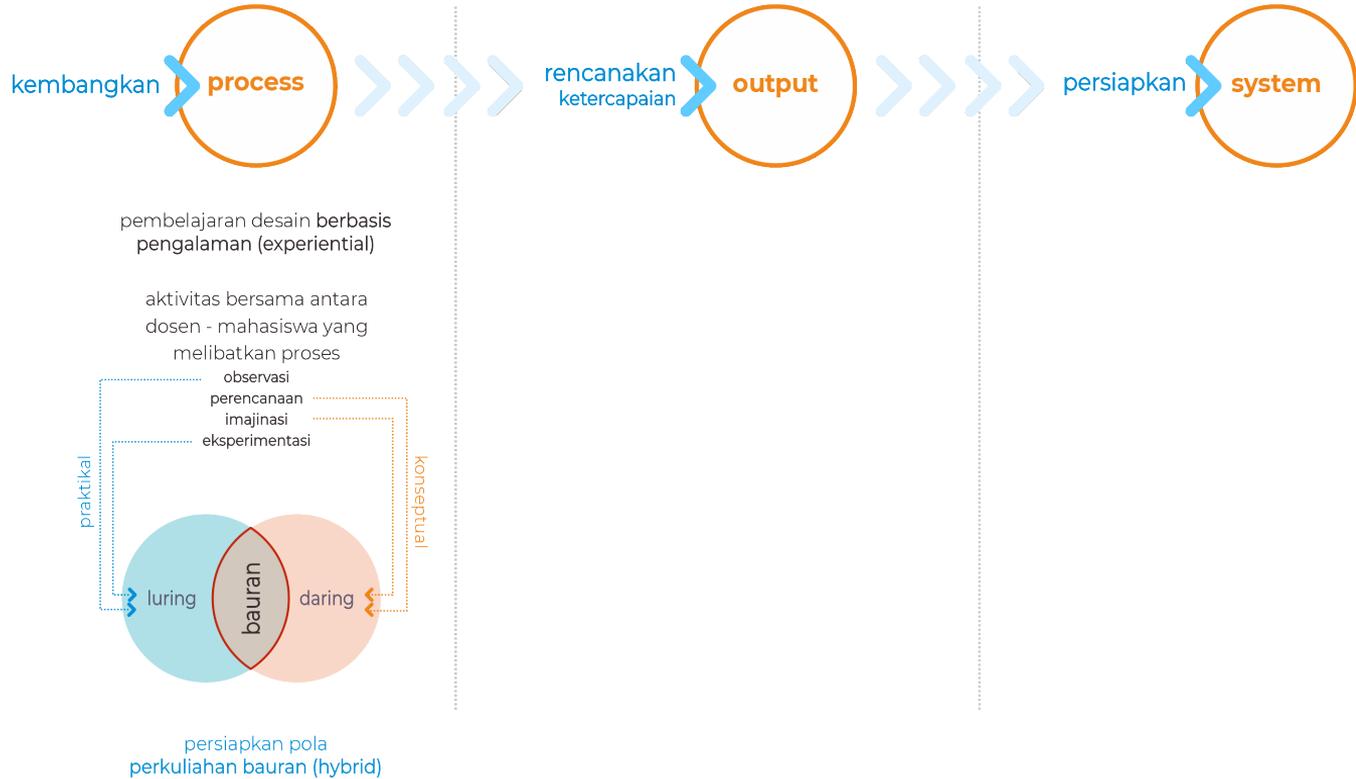
MEMPERSIAPKAN
PENDIDIKAN DESAIN
ERA DIGITAL



MEMPERSIAPKAN
PENDIDIKAN DESAIN
ERA DIGITAL



MEMPERSIAPKAN PENDIDIKAN DESAIN ERA DIGITAL





workshop material



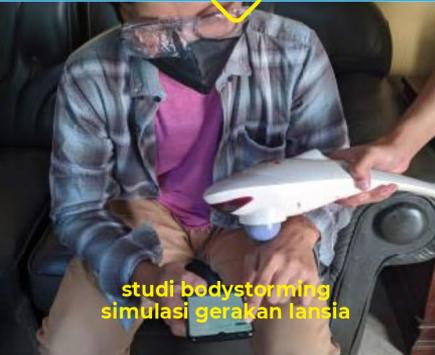
workshop material

pembelajaran luring

studi lapangan
(observasi perilaku
pengguna)



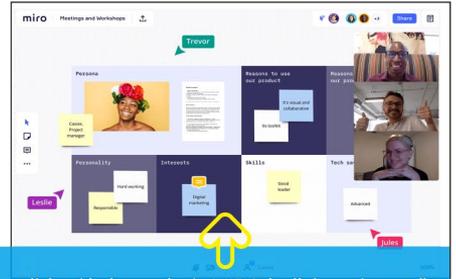
studi perilaku
konsumen
thd desain
kemasan



studi bedystorming
simulasi gerakan lansia

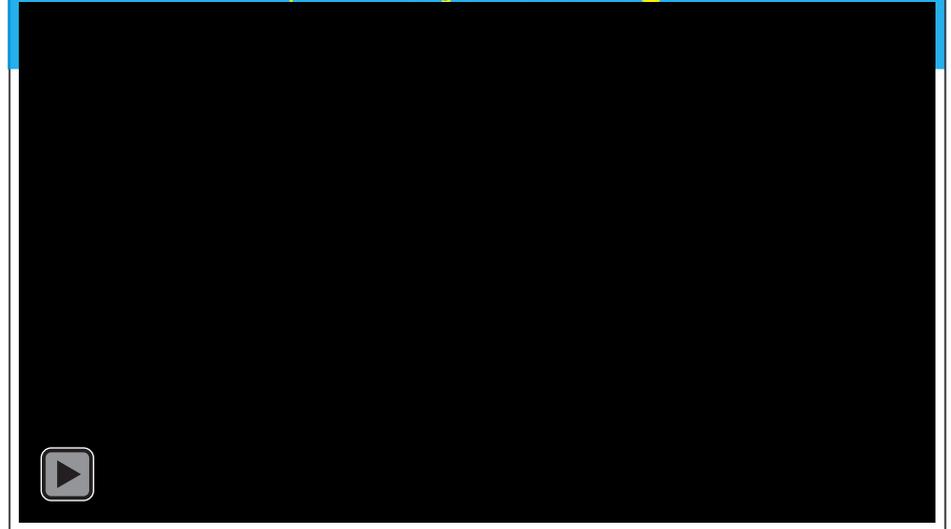


bimbingan via VidCon (1-to-1 discussion)

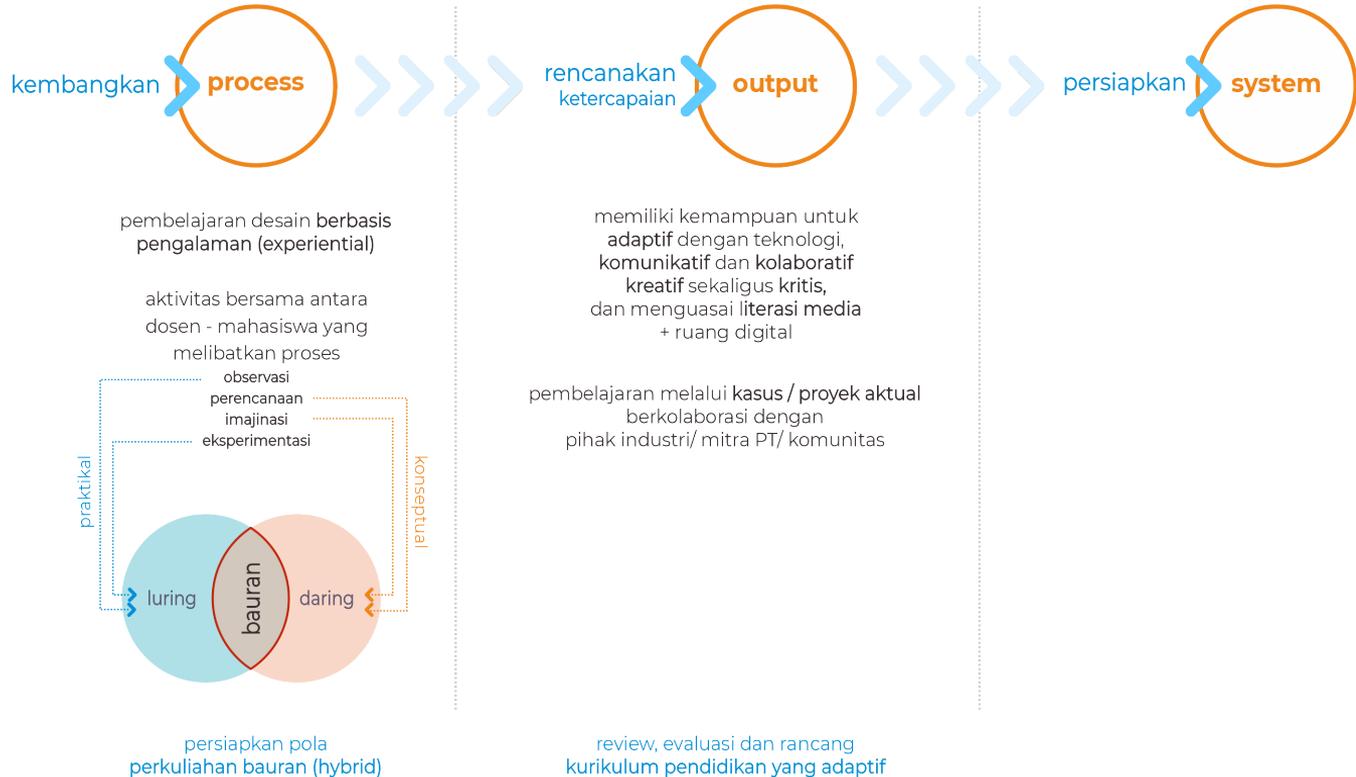


diskusi kelompok via MIRO (collaborative tool)

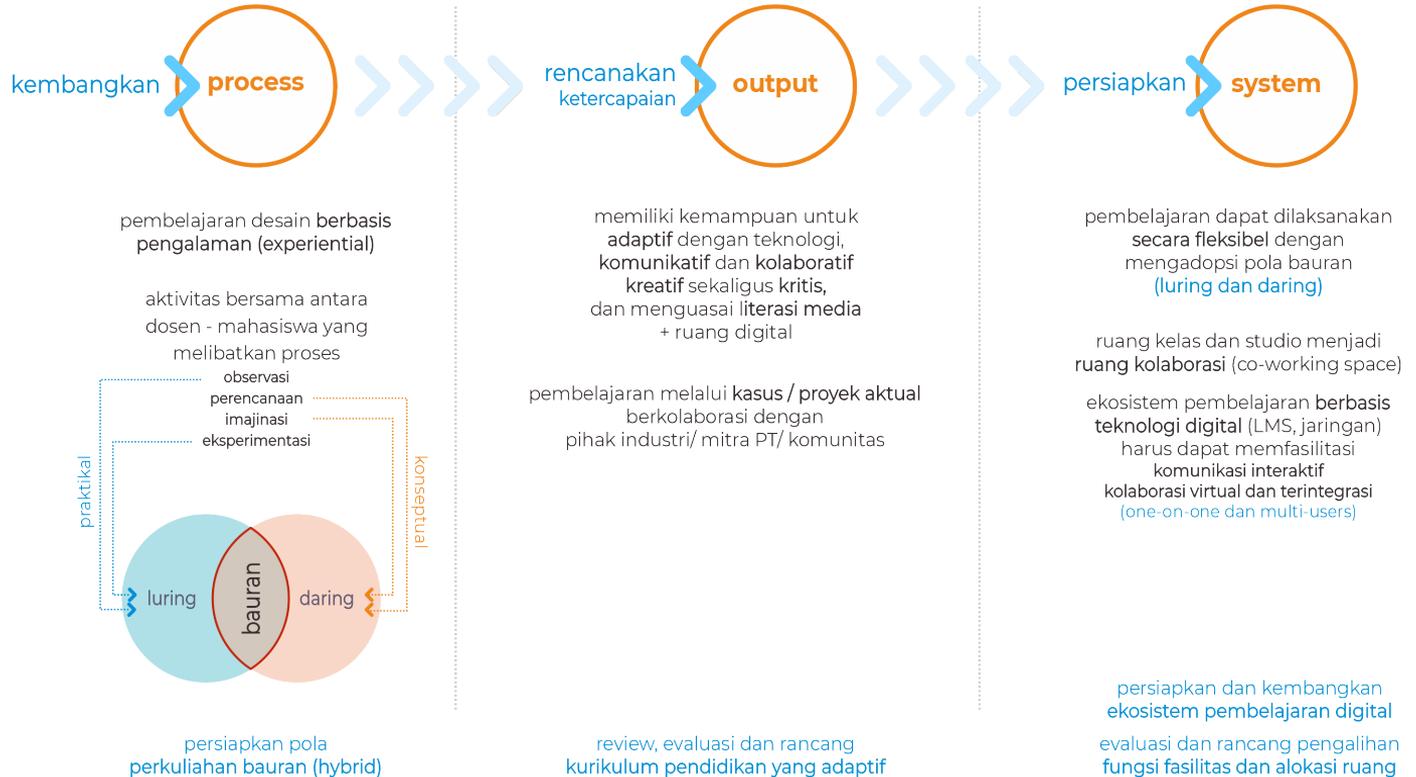
pembelajaran daring



MEMPERSIAPKAN PENDIDIKAN DESAIN ERA DIGITAL



MEMPERSIAPKAN PENDIDIKAN DESAIN ERA DIGITAL



MEMPERSIAPKAN
PENDIDIKAN DESAIN
ERA DIGITAL



kelas / studio
(single-purpose)



co-working space
(multi-purpose)



MEMPERSIAPKAN
PENDIDIKAN DESAIN
ERA DIGITAL

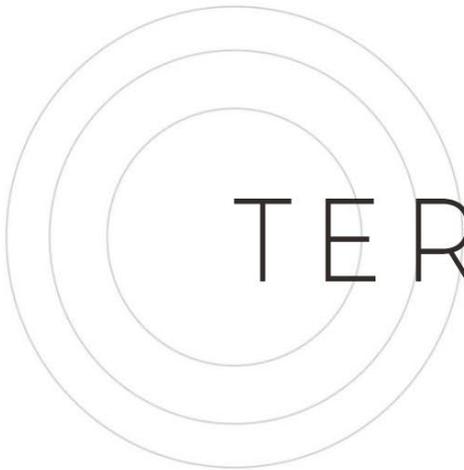
IKHTISAR (SUMMARY)

Mempersiapkan dan membiasakan pola **perkuliahan bauran** (hybrid)

Melakukan review, evaluasi dan merancang **kurikulum** pendidikan desain yang lebih **adaptif** dengan tuntutan dunia profesi masa depan

Mempersiapkan dan mengembangkan **eko-sistem pembelajaran digital**

Mengevaluasi dan merancang **pengalihan fungsi fasilitas** dan **alokasi ruang**



TERIMA KASIH

Achmad Syarief, MSD, PhD
KK Manusia dan Produk Industri
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Teknologi Bandung

asyarief@fsrd.itb.ac.id



BIBLIOGRAPHY

- Ardianto, A.R, Santosa, I, and Syarief, A. 2020. **Online learning and design lectures during the COVID-19 pandemic: A student's experience.** Proceeding of the 7th Bandung Creative Movement: International Conference on Creative Industries (BCM 2020), Bandung: Universitas Telkom
- Andreas Rio Ardianto, Imam Santosa, dan Achmad Syarief. 2020. **Evaluasi Heuristik Sistem Pengelolaan Pembelajaran Daring Perguruan Tinggi di Indonesia.** Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia, Vol 06 (2), Universitas Dian Nuswantoro: Semarang, hal. 215-234 (SINTA 2)
- Bernardo, N. & Duarte, E. (2020). **Design, Education, and the Online Tech-during Pandemic.** Strategic Design Research Journal. Volume 13, number 03, September – December 2020. 577-585. DOI: 10.4013/sdrj.2020.133.22
- Fabius, V., Kohli, S., Veranen, S.M, and Timelin, B. 2020. **Meet The Next Normal Consumers.** McKinsey and company report (August, 2020)
- Hussin, A.A. 2018. **Education 4.0 Made Simple: Ideas For Teaching.** International Journal of Education and Literacy Studies, Vol 6 (3), pp. 92-98
- Kolb DA. 2014. **Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development.** 2nd ed. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall
- Loy, Jennifer and Novak, James I. 2019. **The future of product design education Industry 4.0.** In Raman, Arumugam and Rathakrishnan, Mohan (ed), Redesigning higher education initiatives for Industry 4.0, IGI Global, Hershey, Pa., pp.164-182.
- Shah, Devanshi. 2020. **Tracing the impact of covid-19 on design education.** Online article (available at <https://www.stirworld.com/think-opinions-tracing-the-impact-of-covid-19-on-design-education.html>)
- Hasil Kuesioner Daring – **Pengalaman Mengajar di Masa Pandemi bagi Para Pengampu MK bidang Desain FSRD ITB** (Oktober 2021)

