

BAB V

PENUTUP

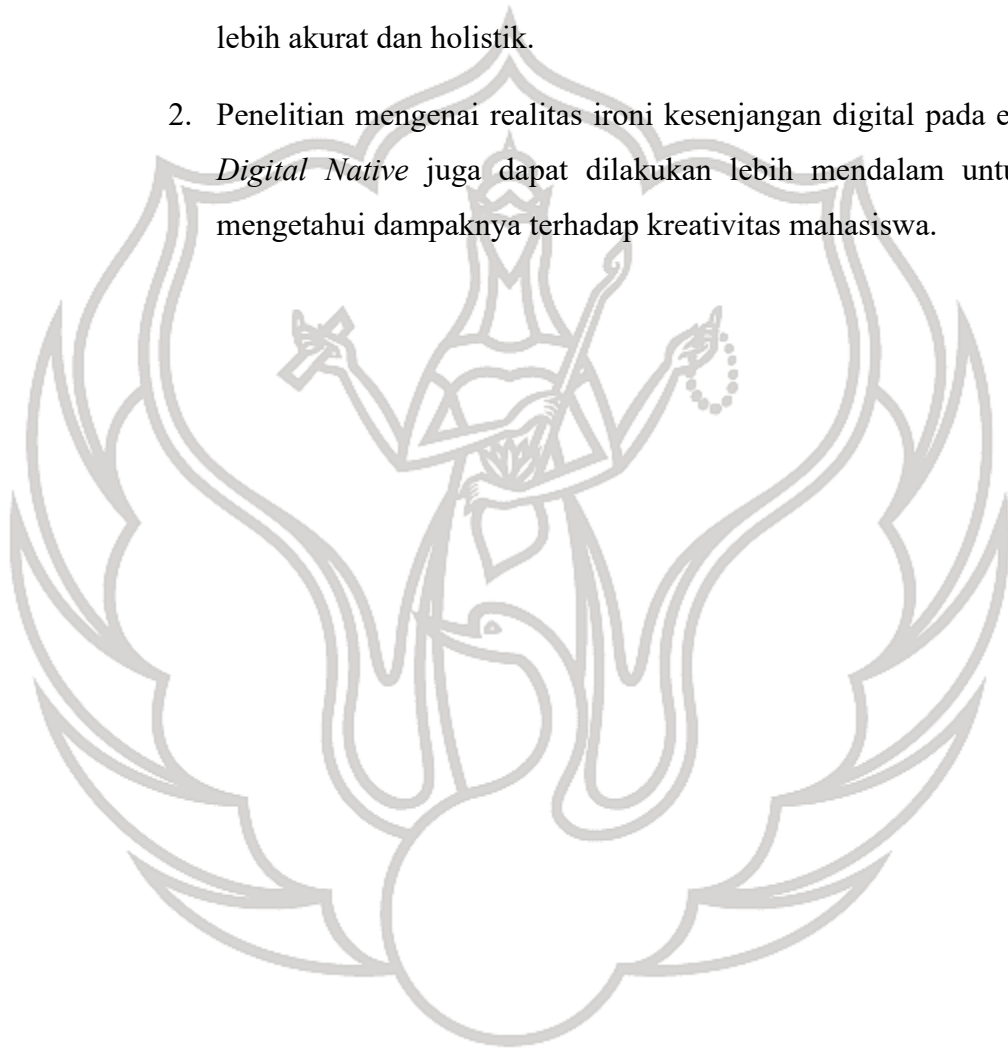
A. Kesimpulan

Kemampuan literasi visual mahasiswa desain interior ISI Yogyakarta tidak ditemukan perbedaan antara gender dan jalur masuk penerimaan, namun berdasarkan nilai DIK 2 kemampuan literasi visual mahasiswa sudah cukup baik dengan variasi unik antar individu. Mayoritas sudah mampu menentukan kebutuhan media visual dan melakukan eksplorasi kontekstual, namun pemahaman etika dan masalah hukum masih sangat rendah. Perbedaan signifikan terlihat dalam kemampuan interpretasi, analisis, dan evaluasi media visual, yang menjadi faktor utama dalam perbedaan kreativitas mahasiswa. Literasi visual berkontribusi pada kreativitas melalui identifikasi kebutuhan, eksplorasi solusi, evaluasi keefektifan, serta penciptaan desain yang komunikatif dan bertanggung jawab. Kendala seperti kurangnya evaluasi sumber, pemanfaatan teknologi, dan kesadaran hukum perlu diatasi untuk meningkatkan potensi kreatif mahasiswa. Ironisnya di era *Digital Native* dimana generasi ini sudah akrab dengan teknologi sejak lahir justru terdapat kesenjangan digital yang signifikan, padahal literasi visual seharusnya juga mencakup kemampuan literasi digital. Faktor yang memengaruhi literasi visual meliputi faktor internal seperti *pengetahuan, pengalaman, kemampuan berpikir, preferensi, motivasi*, serta faktor eksternal seperti *interaksi sosial dan budaya, kesenjangan digital, serta pendidikan etika dan moral*. Integrasi faktor-faktor ini penting untuk pengembangan literasi visual dan kreativitas mahasiswa secara holistik. Selain secara individu, hal ini juga perlu menjadi perhatian khusus dari para institusi pendidikan untuk menciptakan ruang/kurikulum/sistem yang aman, dan adil untuk para mahasiswa bereksplorasi mengembangkan kreativitasnya, karena seperti data yang dihasilkan meskipun mahasiswa sudah sepatutnya belajar secara mandiri, namun tetap perlu adanya dukungan eksternal salah satunya dari peran institusi pendidikan.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, ada beberapa saran penelitian yang disampaikan dari Peneliti :

1. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan melibatkan sampel dan variabel yang lebih beragam, serta instrumen yang lebih terukur untuk meningkatkan generalisasi temuan yang lebih akurat dan holistik.
2. Penelitian mengenai realitas ironi kesenjangan digital pada era *Digital Native* juga dapat dilakukan lebih mendalam untuk mengetahui dampaknya terhadap kreativitas mahasiswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, D. R. S. (2008). ANTARA DESAIN INTERIOR DAN DEKORASI INTERIOR SEBUAH KAJIAN KOMPARATIF. *Lintas Ruang*, 2.
- Anderson, J. R. (2015). *Cognitive Psychology and Its Implications, Eighth Edition*. New York: Worth Publisher.
- Arnheim, R. (1954). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*. California: Univ of California Press.
- Avgerinou, M. D., & Pettersson, R. (2011). Toward a Cohesive Theory of Visual Literacy. *Journal of Visual Literacy*, 30(2), 1–19.
- Braun, V., & Clarke, V. (2022). *THEMATIC ANALYSIS*. UK: SAGE.
- Bruce, V., Green, P. R., & Georgeson, M. A. (1996). *Visual perception : physiology, psychology, and ecology*. East Sussex, UK: Psychology Press.
- Bruno, C. (2022). *Creativity in the Design Process* (Vol. 18). Milan, Italy: Springer International Publishing.
- Cahyono, H. (2019). PERAN MAHASISWA DI MASYARAKAT. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Setiabudhi*, 1(1), 2019.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry & Research Design*.
- Fadillah, M., Nurbalqis, A., & Agustina, L. (2022). PENGARUH KONTEN DIGITAL TERHADAP GENERASI Z DALAM PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL DAN DIGITAL NATIVE DI KOTA TANJUNGPINANG, 4(2).
- Fox, N. M. (2022). *Digital visual literacy : the librarian's quick guide*. Santa Barbara, California: Libraries Unlimited An Imprint of ABC-CLIO, LLC.
- Ganda, Y. (2004). *Petunjuk Praktis Cara Mahasiswa Belajar di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Grasindo.
- Guilford, J. P. (1977). *WAY BEYOND THE IQ : Guide to Improving Intelligence and Creativity*. New York, USA: The Creative Education Foundation, Inc.
- Halford, J. C. G., Boyland, E. J., Hughes, G. M., Stacey, L., McKean, S., & Dovey, T. M. (2008). Beyond-brand effect of television food advertisements on food choice in children: the effects of weight status. *Public health nutrition*, 11(9), 897–904. <https://doi.org/10.1017/S1368980007001231>
- Hattwig, D., Bussert, K., Medaille, A., & Burgess, J. (2013). Visual literacy standards in higher education: New opportunities for libraries and student learning. *Libraries and the Academy*, 13(1), 61–89. <https://doi.org/10.1353/pla.2013.0008>
- Helsper, E., & Eynon, R. (2010). Digital natives: where is the evidence? *British Educational Research Journal*, 1.

- Jayanthi, R., & Dinaseviani, A. (2022). Kesenjangan Digital dan Solusi yang Diterapkan di Indonesia Selama Pandemi COVID-19. *JURNAL IPTEKKOM Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi*, 24(2), 187–200. <https://doi.org/10.17933/iptekkom.24.2.2022.187-200>
- Johnson, A. (2014). *How To Be Creative : The Most Effective Way to Become Creative Within One Week*. USA: Andy Johnson.
- Kenny, K. (2020). Pengaruh informasi berlebihan terhadap rasa lelah dan disorientasi dengan kognisi sebagai variabel moderasi dalam konten video. *Management and Business Review*, 4(2), 75–87. <https://doi.org/10.21067/mbr.v4i2.5170>
- Khamadi, A. S. (2020). literasi visual dalam proses berkarya mahasiswa desain. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan* Vol. 05.
- Lester, P. (2014). *Visual communication : images with messages* (6th ed). Massachusetts, USA.: Wadsworth Cengage Learning.
- Lichtenstein, S., & Slovic, P. (1995). The construction of preference. *American Psychologist*.
- Mitasari, I. D. A. (2018). *Preferensi Remaja Perempuan Pada Konten Youtube Channel di Kota Malang (Studi pada SMA Laboratorium Kota Malang)*. University of Muhammadiyah Malang, Malang.
- Noorwatha, I. (2018). *Pengantar Konsep Desain Interior*. Bali: Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Nurannisaa, S. (2017). ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a).
- Ophilia Papilaya, J., & Huliselan, N. (2016). IDENTIFIKASI GAYA BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Psikologi Undip*, 15(1), 56–63.
- Puspasari, M. E. (2014). Psikologi Kognitif dalam Proses Kreatif. *ULTIMART: Jurnal Komunikasi Visual*, 5(1).
- Ramadanti, M., Sary, C. P., & Suarni. (2022). Psikologi Kognitif (Suatu Kajian Proses Mental dan Pikiran Manusia). *Al-Din: Jurnal Dakwah dan Sosial Keagamaan*, 8(1), 56–69.
- Rhodes, M. (1961). *An Analysis of Creativity. Source: The Phi Delta Kappan* (Vol. 42).
- Saldaña, J. (2009). *The Coding Manual for Qualitative Research*.
- Setiawan, A., & Khamadi. (2019). Peran Media dan Teknologi dalam Literasi Visual Seni dan Desain. Dalam *SNST-10*.

- Sholahuddin, M. (2017). *PROSES DESAIN INTERIOR 9 STEPS FOR INTERIOR DESIGNING*. Bantul, Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Sofiana, Y. (2014). *PEMAHAMAN CRITICAL THINKING, DESIGN THINKING DAN PROBLEM SOLVING DALAM PROSES DESAIN*. Jakarta Barat.
- Strazdina, E. (2021). Visual Literacy in the Context of Digital Education Transformation. Dalam *Human, Technologies and Quality of Education, 2021* (hlm. 1041–1055). University of Latvia.
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Wallas, G. (1925). *The Art of Thoughts*. New York: Harcourt, Brace and Company.
- Waloeyo, A., Pranata, Y. M., & Suhartono, A. W. (2007). INTERPRETASI KONSEP KREATIVITAS ANTARA AKADEMISI DAN PRAKTISI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PADA KUALITAS KARYA KREATIF PEMENANG CITRA PARIWARA KATEGORI PRINT AD (2003-2006). *Nirmana*, 9.
- Ware, C. (2021). *Information visualization : perception for design* (4th ed). San Fransisco, California: Morgan Kaufmann, an imprint of Elsevier.
- Widiatmojo, R. (2020). *Literasi Visual Sebagai Penangkal Foto Hoax Covid-19*. *Jurnal Sosial Politik* (Vol. 6).
- Yupardhi, T. H., & Noorwatha, I. K. D. (2019). Instagrammable Interior: Studi Preferensi Tampilan Estetik dan Kreatif Interior Tempat Kuliner untuk Generasi Milenial. *Seminar Nasional Sandyakala*.