

MENILIK METODE PEMBELAJARAN DARING DARI HUNGARIA YANG
MENGHASILKAN KARYA POSTER KARAKTER *AUGMENTED*

*James Darmawan*¹, *Irwan Harnoko*², *Mario Alvine*³

⁽¹⁾ *Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Sains dan Teknologi Pradita, Tangerang, Banten,*
james.darmawan@pradita.ac.id

⁽²⁾ *Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Sains dan Teknologi Pradita, Tangerang, Banten,*
irwan.harnoko@pradita.ac.id

⁽³⁾ *Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Sains dan Teknologi Pradita, Tangerang, Banten,*
mario.alvine@pradita.ac.id³

Abstrak

Terlepas dari kekhawatiran mengenai distrupsi berkembangnya *Internet of Things* (IoT) dalam metode pembelajaran milenial, justru momen semacam ini menjadi kesempatan bagi tim penulis untuk belajar, mengupas dan menggunakan sistem pembelajaran baru dengan media lintas ruang dan waktu dengan berkembangnya teknologi *online*. Untuk itu metode pembelajaran ini menjadi tanpa batas ruang dan waktu. Dalam pengaplikasiannya, tim penulis mengacu pada program pembelajaran program studi Desain Komunikasi Visual (DKV), Institut Sains dan Teknologi Pradita yang melakukan pembelajaran daring dengan Profesor Istvan Horkay dari Hungaria. Proses pemberian materi cara membuat sebuah karakter dan briefing *workshop* untuk membuat sebuah karakter dilakukan dengan sistem *online*. Sedangkan untuk proses pembuatannya, dilakukan dengan asistensi dengan internal dosen program studi. Baik secara konsep maupun secara presentasi, hasil karya *workshop* ini juga diberikan animasinya, namun agar poster dapat dalam bentuk media print; animasi berupa *quotes* dari karakter atau tokoh yang diangkat, barulah dapat dinikmati secara *augmented* setelah dilihat melalui sebuah aplikasi. Untuk itu kembali lagi, semua hasil *workshop* ini kembali dikurasi oleh profesor secara *online* dari Hungaria, untuk kembali mendapatkan pembelajaran, dan barulah kemudian dipamerkan dalam sebuah pusat pembelajaran di area Serpong.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran Daring, Poster Karakter, Animasi *Augmented*

Abstract

Apart from the concerns about the development of Internet of Things (IoT) in the millennial learning method, this kind of moment is an opportunity for the writing team to learn, explore and use the new learning system with cross-space and time media with the development of online technology. For this reason this learning method becomes without space and time. In its application; the writing team refers to the Visual Communication Design (DKV) study program; Institut Sains dan Teknologi Pradita of Science and Technology which carries out online learning with Professor Istvan Horkay from Hungary. The process of providing material on how to create a character and a workshop briefing to create a character is done by an online system. As for the manufacturing process, it is done with assistance with the internal study program lecturers. Both conceptually and in presentation, the work of this workshop was also given an animation, but for posters to be in the form of print media; animation in the form of quotes from characters or figures raised, then can be enjoyed in augmented after viewed through an application. For that again, all the results of this workshop were curated by professors online

from Hungary, to get back to learning, and only then were exhibited in a shopping centre in the Serpong.

Keywords: *Online Learning Method, Character Poster, Augmented Animation.*

1. Pendahuluan

Diangkatnya Nadiem Makarim, CEO aplikasi Gojek yang berusia 35 tahun, sebagai menteri pendidikan dan kebudayaan pada kabinet pemerintahan Joko Widodo periode 2019 – 2023; membawa semangat baru untuk berinovasi dan bereksperimen dengan metode pendidikan berkenaan dengan perkembangan *IoT*. Dalam wawancaranya dengan New Economy Forum, Nadiem bercerita bahwa kesuksesannya memang dari keputusan bisnisnya yang berdasarkan data, namun selebihnya dia berani melakukan *hyperexperiment* sehingga memiliki keberhasilan seperti sekarang ini. Selain itu pidatonya berjudul *Perkembangan SDM Indonesia Menuju Ekonomi Digital*; di mana menurutnya perubahan mendasar adalah peningkatan 4 (empat) sektor dasar; yakni: Berbahasa Inggris, Pemrograman dan Koding, Mentoring dan *Coaching*, Statistik dan Psikologi. Kemudian pada tanggal 25 November 2019, bertepatan pada Hari Guru Nasional, Nadiem menulis surat kepada semua guru Indonesia untuk mencoba 5 (lima) hal; yakni: Mengajak kelas berdiskusi, bukan hanya mendengar. Memberikan kesempatan kepada murid untuk mengajar di kelas. Mencetuskan proyek bakti sosial yang melibatkan seluruh kelas. Menemukan suatu bakat dalam diri murid yang kurang percaya diri, serta menawarkan bantuan kepada guru yang sedang mengalami kesulitan. Tim penulis menyadari betul semua itu adalah ajakan untuk keluar dari zona nyaman (sekaligus) konvensional yang bisa ditingkatkan dengan adanya perkembangan *IoT* di masa sekarang.

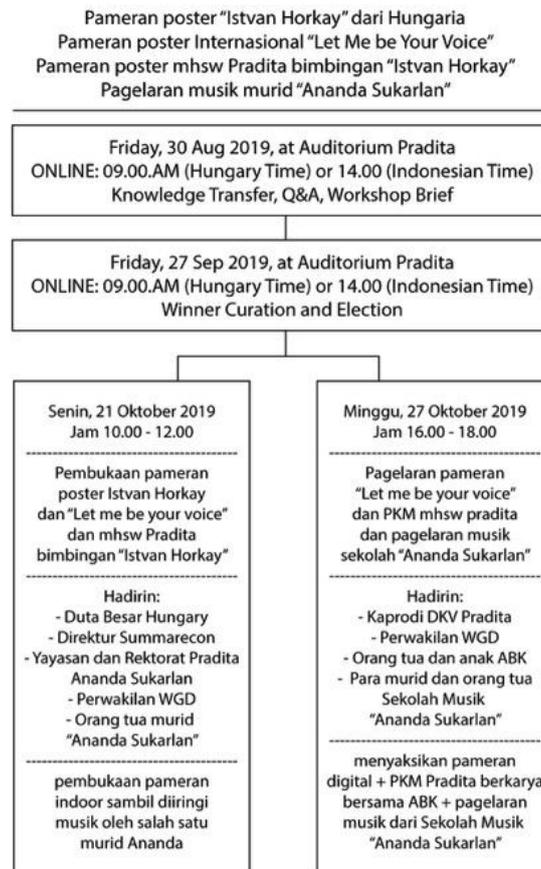
Untuk itu program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV); Institut Sains dan Teknologi Pradita dalam hal ini ingin memberikan konstibusi perubahan sekaligus menanggapi positif ajakan Menteri DikBud, dalam bentuk pembelajaran dan *workshop* online yang menghasilkan poster karakter atau seorang tokoh yang beranimasi setelah dilihat secara langsung dengan *augmented*. Untuk mempersiapkan semua itu, kembali Program Studi DKV ini merancang sebuah metode pembelajaran daring yang mengajak Profesor dari Hungaria bernama Istvan Horkay; metode pembelajaran, *workshop*, dan pameran ini dinamakan TypoExpo2019.

Bersama dengan *Worldwide Graphic Designers* (WGD), Summarecon Mall Serpong (SMS), dan Media Indonesia sebagai media partner, program ini dijalankan pada periode 30 Agustus sampai dengan 27 September 2019 yang dilakukan di kampus Institut Sains dan Teknologi Pradita, kemudian hasilnya dipamerkan mulai dari 21 Oktober sampai dengan 3 November 2019 yang berlangsung di Lobby *Broadway*; Summarecon Mall Serpong, Gading Serpong - Tangerang.

Diharapkan program ini menjadi semangat baru untuk melakukan eksplorasi pada metode pendidikan tanpa mengurangi bobot dan konten pengajaran yang hendak dituju. Hal ini membuat para mahasiswa/i juga mendapatkan wawasan global secara riil dengan pengajaran langsung dari Hungaria.

2. Metode Penelitian

Penulisan ini menggunakan metode diskriptif terstruktur yang membedah keseluruhan program sistematis yang dilakukan studi Desain Komunikasi Visual, institute Sains dan Teknologi Pradita dalam TypoExpo2019 yang berisikan kegiatan pembelajaran, *workshop*, dan pameran internasional ini menjadi beberapa tahap sebagai berikut:



Gambar 1. Metode penulisan yang dilakukan

Tahap pertama, pada hari Jumat, 30 Agustus 2019, di Auditorium Institut Sains dan Teknologi Pradita, pukul 09.00.AM (Waktu Hungaria) or 14.00 (Waktu Indonesia), dilakukan pembelajaran daring mulai dari pemberian materi kuliah, sesi tanya jawab, dan briefing *workshop*. Pada tahap awal ini dilakukan oleh tim penulis untuk berfokus pada pemberian materi dan sharing pengalaman untuk mempelajari teknik pemikiran dan pembuatan yang ada pada sebuah poster karakter karya Istvan tersebut. Kemudian memasuki tahap asesmen yang mengerjakan *workshop* dengan bimbingan tim dosen Institut Sains dan Teknologi Pradita, program studi DKV sampai selesai untuk dikirim kepada Istvan Horkay melalui email.

Tahap kedua, pada hari Jumat, 27 September 2019, di Auditorium Pradita Institute, sama pada pukul 09.00.AM (Waktu Hungaria) or 14.00 (Waktu Indonesia), dilakukan pemilihan pemenang hasil *workshop*. Pada tahap ini pembelajaran sistem daring kembali dilakukan dengan mendengarkan hasil *review* atau kurasi Istvan; mengapa poster tersebut terpilih sebagai pemenang.

Sedangkan pada tahap ketiga, metode ini terbagi menjadi 2 (dua); yaitu pelaksanaan pameran hasil karya mahasiswa/i program studi DKV Institut Sains dan Teknologi Pradita yang diselenggarakan pada tanggal 27 Oktober sampai dengan 2 November 2019 pada Summarecon Mall Serpong, di mana tim penulis dan program studi berencana mengundang duta besar Hungaria dan Indonesia serta atasannya untuk menghadiri dan diberikan kehormatan untuk membuka pameran.

Serta pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilakukan dalam bentuk kolaborasi karya bersama terkait dengan pameran bersama WGD yang mengangkat topik Anak Berkebutuhan Khusus (ABK), maka semua kegiatan menjadi satu kesatuan yang utuh dan terkoordinasi dengan program pameran WGD.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada hari Jumat, 30 Agustus 2019, di Auditorium Institut Sains dan Teknologi Pradita, pukul 09.00.AM (Waktu Hungaria) atau 14.00 (Waktu Indonesia), dilakukan pembelajaran daring yang dilakukan oleh Professor Istvan Horkay dari Hungaria, di mana dengan menggunakan media *video call* yang dilakukan sehingga terjalin suasana kelas yang interaktif:



Gambar 2. Foto bersama kelas daring

Dari kegiatan kuliah daring ini, didapatkan bentuk *workshop* yang dapat dijadikan penilaian (*assesment*), tim penulis menyimpulkan bahwa pembuatan *workshop* dilakukan untuk membuat sebuah karakter yang menggambarkan seorang tokoh tertentu. Untuk itu, tim penulis masuk pada tahap berikutnya yaitu tahap asistensi internal dengan tim dosen.

Pentingnya tahap asistensi ini adalah membantu hasil yang maksimal terhadap pembuatan karakter tertentu, selain itu juga penambahan animasi yang disambungkan pada aplikasi Artivive sehingga hasil karya *workshop* dapat dinikmati secara animatif dengan *quotes* dari tokoh yang diangkat. Pada tahap ini tim penulis melakukan pengajaran teknis baik pembuatan poster yang berupa *still image*, pembuatan animasi tokoh yang berisi *quotes*, dan pembuatan *augmented* yang di-link dengan aplikasi Artivive.



Gambar 3. Proses asistensi

Setelah itu, masuk pada tahap kurasi yang kembali dilakukan secara daring, dengan Prof Istvan memilih 3 (tiga) hasil karya *workshop* yang terbaik, kemudian diberikan ulasan yang mendalam akan pemilihan karya pemenang tersebut.

Pentingnya tahap kurasi ini adalah mendapatkan pendapat dan/atau pengajaran langsung dari pendapat seorang profesor yang memiliki budaya luar negeri. Sehingga pada tahap ini tim penulis mendapatkan masukan yang berharga mengenai cara pandang dan poin penilaian seorang profesor dari Hungaria.



Gambar 4. Suasana kelas dan foto bersama kelas kurasi

Setelah hal tersebut, tim penulis masuk ke tahap pameran TypoExpo 2019 yang diselenggarakan pada tanggal 27 Oktober sampai dengan 2 November 2019, pukul 10.00 sampai 22.00 WIB pada Summarecon Mall Serpong, dekat Lobby Unity. Pada pembukaan pameran ini, dibuka oleh duta besar Hungaria untuk Indonesia The Honorable Ambassador Ms. Judith Pach, serta didampingi oleh Katalin Böszörményi-Nagy selaku Atase bidang kepengurusan Budaya, Pendidikan, dan *Press*.



Gambar 5. Suasana pembukaan Pameran TypoExpo 2019



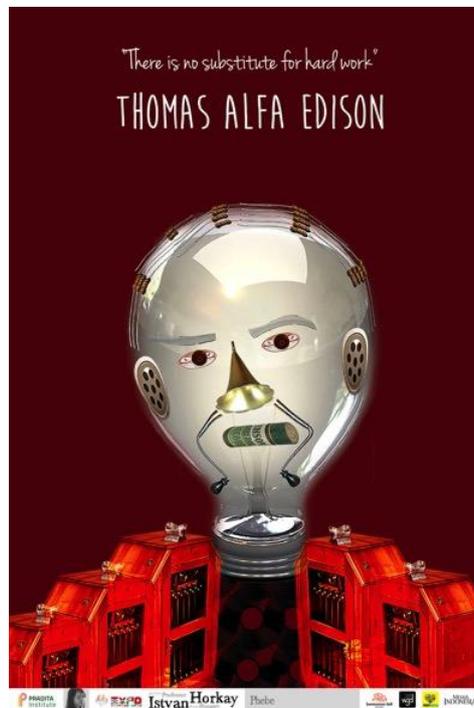
Gambar 6. Foto dokumentasi pameran TypoExpo2019

Adapun beberapa karya yang diangkat dalam penulisan ini, dimana yang dibuat untuk H.E. Ms. Judith Pach dan Bapak Joko Widodo, juga yang juga terpilih oleh Prof. Istvan dalam acara kurasi daring pada hari Jumat, 27 September 2019, di Auditorium Institut Sains dan Teknologi Pradita, sehingga ada 5 (lima) karya poster adalah sebagai berikut:



Gambar 7. Poster H.E. Ms. Judith Pach dan Poster Bapak Joko Widodo
Sumber: Karya Johanna Meliantha (kiri) dan Vanesa Laurencia (kanan) (2019)

Pada karya ini, Johanna Meliantha yang membuat poster untuk H.E. Ms. Judith Pach dan Vanesa Laurencia yang membuat Poster Bapak Joko Widodo, mendapatkan banyak tanggapan yang positif. Selain itu juga untuk pemenang pertama yaitu Phebe Priska yang membuat Poster Thomas Alfa Edison terpilih menjadi juara pertama, sedangkan untuk KareninaTiffany yang membuat Poster Jackie Chan terpilih menjadi juara kedua, serta AdimasZil'Ilmi terpilih menjadi juara ketiga dengan membuat Poster Freddie Mercury.



Gambar 8. Poster Thomas Alpha Edison
Sumber: Karya Phebe Priska (2019)

Terpilihnya karya-karya ini, adalah berdasarkan pemilihan favorit pengunjung pameran serta pilihan Prof. Istvan sendiri. Semua karya ini memang mengandung penilaian akan kemiripan dan kepiawaian desainernya dalam memadupadankan ornamen dengan bentuk dan volume wajah pada karakter yang diangkat. Dari gambar ini juga dapat dilihat animasinya dengan aplikasi Artivive yang dapat diunduh bebas.



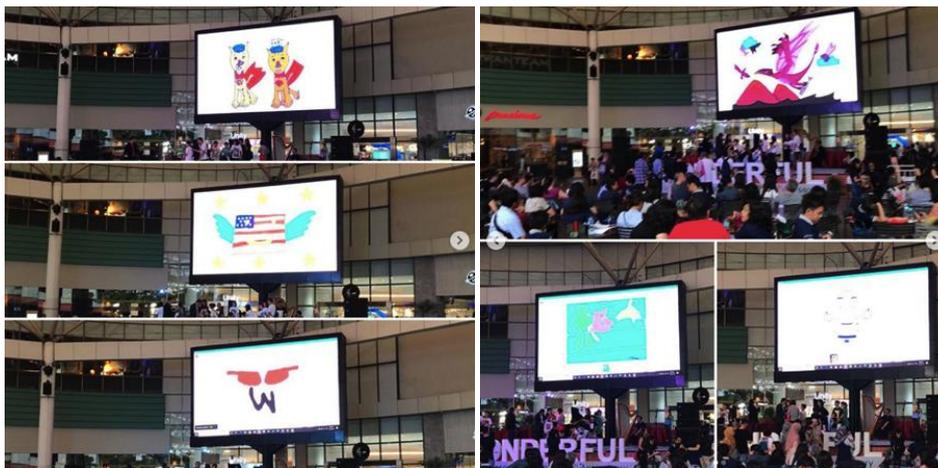
Gambar 9. Poster Jackie Chan dan poster Freddie Mercury
Sumber: Karya Karenina Tiffany dan karya Adimas Zil'Ilmi (2019)

Setelah pembukaan, pada hari Minggu pada tanggal 27 Oktober 2019 pukul 16.00 WIB diadakan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang mengusung tema yang sama yaitu membuat karakter bersama Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) dibawah Yayasan Sensory Lab.



Gambar 10. SuasanaPembukaan PkM TypoExpo 2019

Untuk itu tim penulis juga melakukan tahapan: penggambaran anak dengan kertas dan spidol, kemudian hasil gambar tersebut digabungkan dengan sentuhan digital oleh para mahasiswa/i Institut Sains dan Teknologi Pradita sehingga menjadi sebuah hasil karya kolaborasi bersama. Dari hasil penggabungan karya ini, diberikan kepada salah satu percetakan di Kawasan Gading Serpong untuk dapat diproduksi dengan pembagian keuntungan bagi yayasan anak berkebutuhan khusus yang terkait.



Gambar 11. Hasil Kolaborasi Karya Bersama

Dalam pelaksanaannya, PkM ini mendapat sambutan yang positif dari para orang tua murid Anak Kebutuhan Khusus yang menyikapi kolaborasi karya ini membawa semangat dan nuansa hangat antara interaksi anak dengan kakak mahasiswa/i DKV Institut dan Sains Teknologi Pradita.

4. Kesimpulan

Tim penulis merasa masih perlu pembaharuan dari segala sisi yang ada, dalam hal ini tim penulis masih mencari bentuk yang lebih baik dari keseluruhan metode yang ada. Khususnya dalam penambahan teknologi yang ada sesuai perkembangan tren zaman sekarang. Besar harapan dari tim penulis di mana hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan berikutnya. Khususnya mengusung semangat pembaharuan dan penggunaan teknologi IoT dalam dunia pendidikan; di bidang seni dan desain.

DAFTAR PUSTAKA

- Dhita Seftiawan.(2019). Mendikbud Nadiem Makarim Minta Kepala Sekolah Hilangkan Naluri Penguasa. Diakses dari: <https://www.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-01323934/mendikbud-nadiem-makarim-minta-kepala-sekolah-hilangkan-naluri-penguasa>
- Zen Soo.(2018). Go-Jek CEO Nadiem Makarim sees success from trusting the numbers, hyper-experimenting and luck. Diakses dari: <https://www.scmp.com/tech/start-ups/article/2172479/go-jek-ceo-nadiem-makarim-sees-success-trusting-numbers-hyper>
- Media Indonesia.(2019). TypoExpo Ketiga Pamerkan Karya Bimbingan Profesor dari Hungaria. Diakses dari: <https://mediaindonesia.com/read/detail/267126-typoexpo-ketiga-pamerkan-karya-bimbingan-profesor-dari-hungaria>
- Lexy J. Moleong.(2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Remaja Rosdakarya. ISBN: 979-514-051-5
- Sergiu Ardelean, Codin Popescu.(2017).Artivive #bringArtToLife. Diakses dari: <https://press.artivive.com/>