

Peran Referensi Visual Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Desain Interior Jarak Jauh

Aprila Esti Utami¹, Prabu Wardono²
Program Studi S2 Desain FSRD ITB¹
Program Studi Interior FSRD ITB²

Corresponding Author Email: aprilaestiutami@gmail.com¹

ABSTRAK

Dalam proses pembelajaran, mahasiswa berkomunikasi dengan dosen. Komunikasi yang intens terjalin mulai dari konsep ide hingga pada hasil akhir. Namun penyampaian ide yang terkait ruang spasial, merupakan hal yang rumit, hal ini berhubungan dengan ide yang bersifat abstrak. Language barrier diyakini menjadi dasar permasalahan dari bahasa verbal memiliki keterbatasan. Dari sinilah keberadaan gambar menjadi penting. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah bantuan referensi gambar online memiliki peran dalam membantu dalam efektivitas komunikasi pembelajaran jarak jauh antara pelajar dengan pengajar. Untuk menjawab pertanyaan tersebut sejumlah mahasiswa jurusan desain interior diminta menyusun konsep desain mengenai sebuah masalah interior dengan mengumpulkan referensi gambar yang disusun per-elemen interior (Moodboard Pinterest). Sebagai kontrol sejumlah mahasiswa juga diminta untuk menyusun konsep tersebut dengan metode konvensional sketsa. Konsep tersebut kemudian diujikan dalam kegiatan bimbingan antara mahasiswa dengan dosen secara online menggunakan google meet. 36 mahasiswa desain interior dari beberapa universitas di Indonesia ikut serta secara volunter dalam penelitian ini. Mahasiswa diuji dengan menilai 3 aspek yaitu, tingkat komunikasi interpersonal, motivasi pembelajaran, dan penguasaan terhadap media pembelajaran. Hasil studi menunjukkan kelompok yang menggunakan referensi online Pinterest. ternyata memiliki hasil komunikasi interpersonal yang lebih baik, namun tidak berbanding lurus dengan faktor motivasi. Karena tidak ada perbedaan yang signifikan, dan pada penguasaan media juga diungguli oleh kelompok dengan referensi online Pinterest.

Kata Kunci: Referensi Visual, Komunikasi Interpersonal, Desain Interior, Pembelajaran Jarak Jauh.

ABSTRACT

The learning process, students communicate with lecturers. Intense communication is established starting from the concept of the idea to the final result. However, conveying ideas related to spatial space is a complicated matter, it is related to abstract ideas. Language barrier is believed to be the basis of the problem of verbal language has limitations. This is where the image becomes important. The main purpose of this study was to determine whether online image reference assistance has a role in assisting in the effectiveness of distance learning communication between students and teachers. For this reason, in this study, a number of students majoring in interior design were asked to compile a design concept regarding an interior problem by collecting reference images

arranged per interior element (pinterest moodboard). As a control, a number of students were also asked to compile the concept using the conventional sketch method. The concept is then tested in online guidance activities between students and lecturers using Google Meet. 36 interior design students from several universities in Indonesia took part in the event. Students were tested by assessing 3 aspects, namely the quality of interpersonal communication in learning, learning motivation, and mastery of the test media. The results of the study show that the group using pinterest online references has better interpersonal communication results, but it is not directly proportional to the motivational factor. Because there is no significant difference, and the group with the pinterest online reference is also outperformed in media mastery.

Keywords: *Visual Reference, Interpersonal Communication, Interior Design, Distance Learning*

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan jaman digital, terdapat miliaran referensi – referensi interior dalam foto maupun video yang menawarkan berbagai macam konsep desain, solusi kebaruan, dan trend desain yang sedang berkembang di dunia desain. Keragaman tanpa batas pada referensi digital, menimbulkan pertanyaan untuk keberadaan sketsa dalam desain interior. Apakah sketsa masih relevan atau referensi visual dapat lebih baik merepresentasikan setiap ide para desainer termasuk mahasiswa desain. Kualitas referensi-referensi digital yang ada bahkan memiliki detail menyerupai keadaan asli sehingga ambiguitas yang dimiliki sketsa desain mungkin tidak mempengaruhi interpretasi orang lain yang melihatnya. Referensi desain sebenarnya bukan hal yang baru, sebelum adanya teknologi digital, referensi desain umumnya didapatkan melalui buku dan mahasiswa dapat memperolehnya di perpustakaan, namun saat ini pelajar yang tersebar di seluruh dunia cenderung kurang menyukai perpustakaan untuk mencari sumber referensi, mereka lebih memilih untuk mengakses pencarian *online* sebab dianggap lebih mudah dan cepat. Tidak hanya itu, perkembangan pembelajaran

secara *online* atau dikenal sebagai pembelajaran jarak jauh kini juga menjadi salah satu hal yang normal setelah pandemi dimulai dan adanya Surat Edaran no. 4 tahun 2020 dari Menteri Pendidikan dan kebudayaan yang menganjurkan seluruh kegiatan di institusi pendidikan harus jaga jarak dan seluruh penyampaian materi akan disampaikan di rumah masing-masing.

Selama ini sketsa memiliki peran yang penting dalam sejarah seni rupa begitu pula dalam perkembangan desain interior. Sketsa pada pembelajaran desain interior digunakan sebagai suatu media untuk menggambarkan konsep desain. Selain itu, salah satu fungsi utama sketsa adalah sebagai media komunikasi. Pada pembelajaran di universitas sketsa yang dilengkapi keterangan material digunakan untuk berkomunikasi dengan dosen pembimbing. Namun sketsa tidak dapat menampilkan detail dan memungkinkan memungkinkan terciptanya ambiguitas. Goldschmidt (1994) menyebutkan prinsip ketika seseorang membaca sebuah sketsa ia lebih banyak mendapat informasi dasar daripada yang diinvestasikan dalam pembuatannya, dari sketsa hanya memiliki gagasan yang kabur tentang apa yang mereka gambar dan ketika dilanjutkan pada tahap grafis baru terlihat

secara jelas. Hal ini membuat sketsa berpotensi menciptakan gangguan komunikasi dan mengurangi efektivitasnya sebelum masuk pada tahap 3D.

Berdasarkan ketertarikan – ketertarikan tersebut, penelitian ini mencoba membandingkan efektivitas penggunaan referensi visual jika dibandingkan dengan sketsa pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Selain komunikasi, penentu efektivitas pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan dan kemauan pembelajar. Hasil pembelajaran desain interior yang baik misalnya bergantung pada keterampilan mengolah ide dan penggunaan alat – alat pada proses desain (sketsa, *software* desain, maket desain, dll.) dan seberapa kuat ia mau menggunakannya. Pada pembelajaran *online*, peserta didik dapat mengakibatkan pembelajaran yang menjenuhkan. Seorang siswa yang mengalami kejenuhan dalam belajar akan tidak maju dalam hasil belajar. Oleh karena itu diperlukan pendorong untuk menggerakkan siswa agar semangat belajar sehingga dapat memiliki prestasi belajar (Rahman, 2021) Efektivitas pembelajaran pada penelitian ini kemudian di tentukan berdasarkan 3 aspek yaitu; kualitas komunikasi *interpersonal* yang dihasilkan, kemauan atau motivasi yang diakibatkan, dan terakhir adalah kemampuan mahasiswa dalam menggunakan alat yang digunakan dalam proses belajar (sketsa dan referensi *online*).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *quasi experiment* dengan desain penelitiannya dengan desain penelitian *nonequivalent control group design posttest only*.

E	x	O ₁
K		O ₂

Keterangan:

E : Kelompok Eksperimen

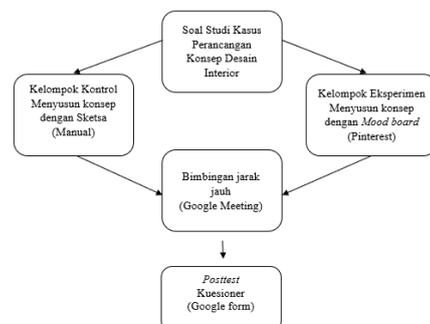
K : Kelompok Kontrol

X : *Treatment* atau perlakuan (pembelajaran dengan referensi visual)

O₁ : Kondisi akhir mahasiswa kelompok eksperimen

O₂ : Kondisi akhir mahasiswa kelompok kontrol

Dalam metode ini, peneliti lebih dulu dimulai dengan pemberian tugas berupa studi kasus interior kepada responden. Kelompok partisipan yang sebelumnya sudah dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Partisipan dalam kelompok kontrol menjawab soal tersebut dengan menggunakan sketsa dan pada kelompok eksperimen partisipan menjawab soal dengan metode penggunaan referensi *online* Pinterest. Tahap 2, partisipan dari kedua kelompok akan melakukan proses bimbingan per-group yang berisikan 3-5 mahasiswa yang dilakukan secara *online* menggunakan Google Meet. Tiap-tiap partisipan akan mendapatkan waktu 10 menit untuk presentasikan konsep desain mereka. Kemudian pada tahap dua ini mahasiswa akan melakukan proses bimbingan yang dibimbing oleh dosen pilihan dari Universitas Sebelas Maret. Tugas pembimbing tidak berbeda dari saat kegiatan pembelajaran studio desain. Tahap 3, pada tahap terakhir tiap tiap partisipan akan mengisi questioner. Atau untuk detail eksperimen dapat lebih jelas dengan bagan berikut:

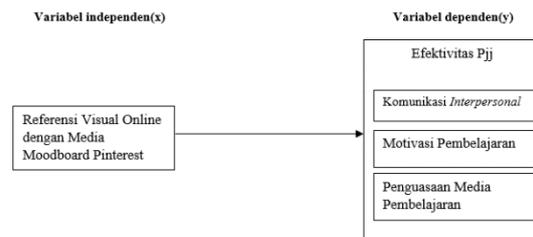


Bagan 1. Alur penelitian
(sumber: data oleh peneliti, 2022)

Target partisipan penelitian ini adalah ditentukan sebagai mahasiswa desain interior yang setidaknya sedang atau yang sudah mengambil mata kuliah studio.

Pengambilan populasi diasumsikan sebagai satu ruang kelas interior berisikan 40 orang mahasiswa dan sample dipilih dengan teknik pengumpulan sampel-*nonprobability sampling* tipe *quota sampling* sebanyak 36 mahasiswa yang terdiri dari 18 mahasiswa kelompok kontrol dan 18 mahasiswa kelompok eksperimen. Instrumen penelitian merupakan bagian yang paling menentukan keberhasilan penelitian ini, oleh karenanya instrumen pada eksperimen harus disusun dengan penuh hati – hati. Tes yang dilakukan pada penelitian ini adalah soal berbentuk studi kasus dan kemudian mahasiswa akan menjawab soal tersebut dengan memakai media yang ditetapkan yaitu pada kelompok eksperimen dalam bentuk *mood board* berisikan referensi *online* menggunakan katalog *online* Pinterest, sedangkan pada kelompok kontrol menjawab dengan sketsa sebagai bentuk penggunaan media yang bersifat manual. Setelah konsep telah selesai disusun, mahasiswa akan melakukan bimbingan dengan menggunakan aplikasi Google Meet sebagai instrumen pembelajaran jarak jauh.

Operasi variabel digunakan untuk menentukan faktor – faktor yang relevan dengan penelitian. Beberapa teori yang digunakan adalah teori komunikasi, teori pembelajaran jarak jauh, dan teori elemen interior. Uraian operasional variabel akan dijelaskan di dalam bagan dan tabel berikut:



Bagan 2. Operasional Variabel
(sumber: data oleh peneliti, 2022)

Analisis data penelitian merupakan langkah yang sangat penting dalam kegiatan penelitian. Analisis data yang benar dan tepat akan menghasilkan kesimpulan yang benar. Analisis data dilakukan setelah data yang diperoleh dari sampel melalui instrumen yang dipilih dan akan digunakan untuk menjawab masalah dalam penelitian atau untuk menguji hipotesa yang diajukan melalui penyajian.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis data kuantitatif. Adapun statistik yang digunakan adalah uji independent sample t-test atau uji beda tidak berpasangan. Berikut ini persyaratan yang dipenuhi sebelum Uji t yaitu; Uji Normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dan Uji Homogenitas menggunakan uji Levene dengan taraf signifikansi 5 %.

Uji hipotesis dilakukan setelah semua data terkumpul dan uji prasyarat terpenuhi. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan peneliti untuk menguji hipotesis yaitu dengan menggunakan uji independent sample t-test atau uji beda tidak berpasangan. Tujuannya untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran dengan referensi visual pada mahasiswa desain interior. terlebih dahulu data harus memenuhi syarat awal, syarat tersebut antara lain:

1. Data berbentuk interval atau rasio
2. Data sampel berasal dari populasi yang terdistribusi normal
3. Variansi antara dua sampel yang dibandingkan tidak berbeda secara signifikan (homogen)
4. Data berasal dari dua sampel yang berbeda

Pengujian hipotesis yang dilakukan dengan analisis *independent sample t-test* pada program SPSS, pengambilan keputusannya dilakukan dengan cara membandingkan nilai t hitung dengan t tabel. Kegiatan eksperimen ini dilaksanakan pada waktu Pembatasan Sosial Bersekala Besar (PSBB) sebagai dampak pandemic Covid-19, maka rancangan eksperimen dilakukan secara *online*. Disamping itu dikarenakan partisipan penelitian ini berasal dari beberapa universitas yang berbeda maka pelaksanaan eksperimen juga disesuaikan dengan waktu yang fleksibel.

Waktu : Maret - Mei

Tempat : Aplikasi *online* GoogleMeet

Peran : Dosen Universitas Sebelas Maret (UNS)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

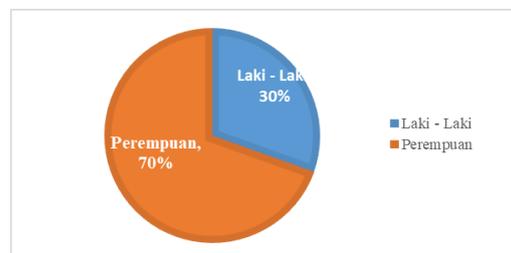
Uji validitas menggunakan teknik *Corrected Item-Total Correlation*. Item dinyatakan valid apabila nilai r hitung > rtabel. Level signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dengan jumlah sampel pengujian ($n = 36$) diperoleh nilai rtabel sebesar 0,329. Dari hasil ini pada variabel; komunikasi *interpersonal* seluruh item valid, motivasi pembelajaran terdapat 5 item yang dihilangkan, dan penguasaan media uji dengan 2 item yang harus dihilangkan.

Untuk mengetahui tingkat reliabilitas dengan melihat nilai koefisien Alpha Cronbach. Apabila nilai koefisien Alpha

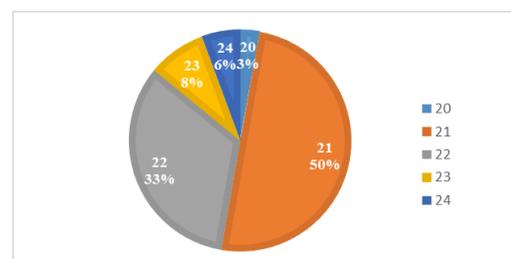
Cronbach > 0,6 maka instrumen reliabel. Hasil uji reabilitas menunjukkan 3 variabel memiliki kekuatan reliabel yang baik. Hasil pengujian menunjukan variabel Komunikasi *Interpersonal* memiliki nilai koefisien Alpha Cronbach 0,924, Motivasi Pembelajaran 0,804 dan Pengetahuan terhadap media pembelajaran 0,870. Nilai tersebut > 0,75 sehingga seluruh instrumen penelitian telah reliabel dan dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

Statistik Deskriptif

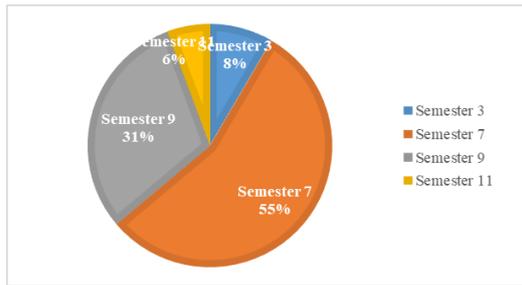
Responden dalam penelitian sebanyak 36 orang sampel yang dibagi ke dalam 2 kelompok, yaitu kelompok sampel yang mendapat perlakuan tanpa bantuan referensi visual dengan sketsa (kelompok kontrol) dan kelompok sampel yang mendapat perlakuan melalui media referensi visual / *moodboard* pinterrest (kelompok eksperimen). Profil yang dipaparkan terdiri dari jenis kelamin, usia dan semester perkuliahan.



Bagan 3. Diagram Profil Jenis Kelamin (sumber: data oleh peneliti, 2022)



Bagan 4. Diagram Profil Usia (sumber: data oleh peneliti, 2022)



Bagan 5. Diagram Semester
(sumber: data oleh peneliti, 2022)

Analisa Data Komunikasi *Interpersonal* Uji Prasyarat

Uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, dengan level signifikansi 0,05. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi pengujian > 0,05. diketahui bahwa data pada kelompok Kontrol memiliki signifikansi 0,200, sedangkan pada kelompok eksperimen sebesar 0,031. Karena pada kelompok eksperimen nilai signifikansi < 0,05 maka data pada kelompok eksperimen tidak memenuhi asumsi normalitas. hasil pengujian prasyarat yang kedua yaitu homogenitas diketahui nilai signifikansi *based on median* sebesar 1,000. Karena signifikansi > 0,05 maka varian data pada kedua kelompok adalah sama (homogen).

Uji hipotesis

Berdasarkan hasil uji prasyarat diketahui bahwa data tidak memenuhi asumsi normalitas, sehingga uji hipotesis dilanjutkan menggunakan uji statistik *non-parametris* yaitu Uji *Mann Whitney*.

Tabel 1. *Test Statistic*

(sumber: data oleh peneliti, 2022)

	Komunikasi <i>Interpersonal</i>
Mann-Whitney U	89.000
Wilcoxon W	260.000
Z	-2.313
Asymp. Sig. (2-tailed)	.021
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.020 ^b

a. *Grouping Variable*: Kelompok

b. *Not corrected for ties*.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat diketahui nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,021. Karena nilai $p < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat perbedaan efektivitas pembelajaran yang nyata antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, dimana efektivitas pembelajaran pada kelompok eksperimen lebih tinggi/ lebih efektif dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Analisa Data Motivasi Pembelajaran Uji prasyarat

Data motivasi pembelajaran diuji normalitas, menggunakan level signifikansi 0,05. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi pengujian > 0,05. Berdasarkan hasil pengujian *Kolmogorov-Smirnov* diketahui bahwa data pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki signifikansi 0,200. Karena pada kedua kelompok memiliki nilai signifikansi > 0,05 maka data pada kelompok kontrol dan eksperimen memenuhi asumsi normalitas. Kemudian pada pengujian homogenitas Dari hasil pengujian dapat diketahui nilai signifikansi *based on median* sebesar 0,118. Karena signifikansi > 0,05 maka varian data pada kedua kelompok adalah sama (homogen).

Uji Hipotesis Motivasi Pembelajaran

Berdasarkan hasil uji prasyarat diketahui bahwa data motivasi pembelajaran dapat segera dilanjutkan pada pengujian *Independent Sample T-test*, dengan hasil berikut:

Tabel 2. *t-test for Equality of Mean*
Motivasi Pembelajaran

(sumber : Analisis data oleh peneliti,2022)

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		f	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									lower	Upper
Motivasi Pembelajaran	Equal variances assumed	3.788	1	34	.060	.889	-.22222	1.57781	-.342871	2.98426
	Equal variances not assumed		1	34	.118	.889	-.22222	1.57781	-.344315	2.99870

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		f	Sig.	T	df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									lower	Upper
Penguasaan Media Pembelajaran	Equal variances assumed	3.1485	0	2.884	33	.007	-5.08497	1.76293	-8.67267	-1.49826
	Equal variances not assumed			2.91634	30.078	.007	-5.08497	1.74400	-8.64630	-1.52363

Diketahui nilai sig.(2-tailed) 0,889 > 0,05 maka H0 diterima atau pembelajaran konsep desain menggunakan sketsa maupun referensi visual dalam pembelajaran jarak jauh tidak memberikan perbedaan motivasi pada mahasiswa.

karena diketahui nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,007 < 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima, artinya adanya perbedaan yang signifikan pada mahasiswa yang melakukan pembelajaran konsep desain dengan menggunakan referensi visual online pada pembelajaran jarak jauh.

Analisa Data Penguasaan Media Belajar Uji Prasyarat

Pada kelompok Kontrol memiliki signifikansi 0,200, sedangkan pada kelompok eksperimen sebesar 0,094. Karena kedua kelompok memiliki nilai signifikansi > 0,05 maka data pada kelompok kontrol dan eksperimen memenuhi asumsi normalitas. Begitupula pada pengujian homogenitas didapatkan hasil pengujian dengan nilai signifikansi based on median sebesar 0,141 Karena signifikansi > 0,05 maka varian data pada kedua kelompok adalah sama (homogen).

Pembahasan

Hasil studi ini menunjukan bahwa penggunaan referensi visual online memiliki dampak lebih baik pada hasil komunikasi mahasiswa pada proses bimbingan online dari pada yang menggunakan sketsa. Hal ini menunjukan referensi visual online mampu untuk menjadi media dalam mengungkapkan sebuah konsep ide desain yang mahasiswa ingin sampaikan. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Eliza Bobek dan Barbara Tversky (Bobek dan Tversky, 2016) yang meneliti dengan pendekatan STEM dalam eksperimen membandingkan pembelajaran dengan membuat penjelasan visual dan membuat penjelasan verbal pada lingkup mahasiswa teknik. Disebutkan penjelasan visual mendorong pemahaman yang lebih tinggi dan memberikan data lebih detail namun verbal tetap dibutuhkan sebagai pendukung maupun batasan. Jika dalam penelitian ini yang menggunakan menggunakan dua pembanding yang sama-sama visual, maka karena referensi

Uji Hipotesis Penguasaan Media Belajar

Seperti data motivasi pembelajaran, data penguasaan media pembelajaran juga memenuhi uji prasyarat dan dapat dilanjutkan pada pengujian Independent Sample T-test, dengan hasil berikut:

Tabel 3. t-test for Equality of Mean Penguasaan Media Pembelajaran (sumber: Analisis data oleh peneliti,2022)

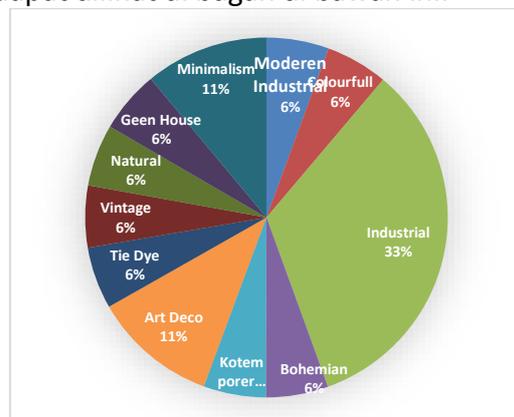
visual ternyata memberikan kemampuan komunikasi yang lebih baik pada mahasiswa, maka dapat dikatakan referensi visual *online* memberikan pemahaman yang lebih tinggi terhadap konsep yang mereka susun. Sebagaimana gambar visual yang tersedia memiliki kualitas gambar yang lebih merepresentasikan desain secara detail atau sama dengan kondisi aslinya.

Eliza Bobek dan Barbara Tversky juga menyebutkan penjelasan visual memungkinkan untuk menstimulasi kemampuan spasial siswa dan mendukung untuk menjelaskan inferensi abstrak. Mengingat desainer interior membutuhkan kemampuan untuk mentrans-formasikan sebuah gagasan ide abstrak ke dalam bentuk yang rasional dan tanpa mengesampingkan unsur kenyamanan pengguna bukanlah suatu proses yang sederhana. Namun melibatkan proses kognitif dan proses yang butuh keahlian dalam melakukannya sedangkan referensi visual *online* dapat membantu mahasiswa dalam memahami wujud dari sebuah judul konsep dengan realisasi wujud aslinya dari ragam foto dan gambar yang disediakan oleh sebuah platform. Memungkinkan mereka memahami arti sebuah konsep dan menggali nilai – nilai dan standar desain mereka sendiri. Dengan kata lain mereka menjadi lebih memahami konsep desain yang ingin mereka terapkan sehingga mereka yang berada di kelompok referensi *online* dapat mengomunikasikan konsep lebih baik.

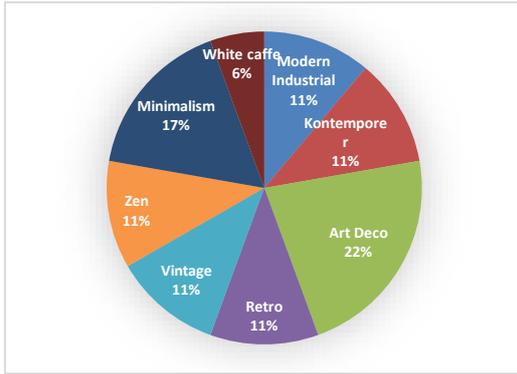
Berbeda dengan hasil variabel komunikasi *interpersonal*, pada motivasi pembelajaran tidak memberikan perbedaan motivasi antara mahasiswa yang menggunakan metode pembelajaran *online* dengan sketsa maupun dengan referensi *online*. Hasil penelitian ini menambahkan hasil penelitian Mohamad Alawamleh yang juga menguji

motivasi mahasiswa pada pembelajaran *online*, menyebutkan kebanyakan mahasiswa yang belajar melalui *online* tidak merasa bersemangat, produktivitas tidak meningkat, pemahaman mereka pada penjelasan pengajar berkurang, dan banyak mahasiswa yang merasa terisolasi ketika mengambil kelas secara *online* yang membuat mahasiswa merasa cemas ide mereka khalayak (Alawamleh dkk., 2020).

Pada penguasaan media lebih tinggi di kelompok referensi *online*. Hal bisa saja disebabkan karena sketsa membutuhkan keahlian khusus. Meskipun mahasiswa desain interior tentu mendapatkan mata kuliah menggambar semenjak semester awal perkuliahan, dan membuat mereka terbiasa menggambar ruang sekalipun ternyata masih memungkinkan dilampaui oleh teknologi. Peneliti kemudian melihat lebih dalam pada pemilihan judul konsep antara kedua kelompok, peneliti menemukan bahwa kelompok sketsa ternyata memiliki judul konsep yang lebih beragam dari pada mahasiswa di kelompok referensi *online*. Mahasiswa pada kelompok referensi *online* memiliki konsep – konsep yang cenderung digiring oleh trend yang sedang populer pada platform digital tersebut. Data tersebut dapat dilihat di bagan di bawah ini.



Bagan 5 Diagram Presentase Konsep yang digunakan Mahasiswa (Kelompok Sketsa) (sumber: data oleh peneliti, 2022)



Bagan 6. Diagram Presentase Konsep yang digunakan Mahasiswa (Kelompok Eksperimen) (sumber: data oleh peneliti, 2022)

Ini selaras dengan Chaterine Stones dan Tom Cassidy, 2010. Dari hasil penelitiannya menyebutkan reinterpretasi yang mengarah pada penciptaan solusi baru terlihat pada mahasiswa yang mendesain berbasis kertas dari pada mahasiswa yang menggunakan perangkat digital. Alih-alih melihat peluang baru, penyusunan secara digital memberikan keakuratan citra mental dan data menjadi lebih umum daripada saat dikerjakan diatas kertas (Stones dan Cassidy, 2010)

SIMPULAN

Secara volunter untuk berpartisipasi yang disesuaikan dengan quota sampel yaitu sebanyak 36 responden. Quota ini di dapat dari mengasumsikan dari populasi satu ruang kelas dan pengumpulan data diambil melalui kuesioner setelah responden mengikuti proses bimbingan *online* dengan materi menyusun konsep interior pada studi kasus yang telah ditentukan melalui metode penyusunan konsep dengan sketsa dan konsep dengan menggunakan referensi *online*. Pada eksperimen ini ditemukan kecenderungan pemilihan konsep interior yang dipilih oleh mahasiswa, mahasiswa yang menggunakan sketsa nyatanya memiliki judul konsep beragam sedangkan pada

kelompok referensi, konsep yang digunakan terpengaruh pada *trend* yang ada pada aplikasi Pinterest.

Variabel yang diukur adalah efektivitas dari kedua metode. Kemudian efektivitas tersebut peneliti artikan kembali menjadi 3 variabel yang diukur, yaitu; Komunikasi *Interpersonal*, Motivasi Pembelajaran, dan Penguasaan terhadap Media Pembelajaran. Namun pada proses perhitungan uji prasyarat, data variabel komunikasi *interpersonal* tidak berdistribusi normal. Peneliti kemudian melanjutkan dengan alternatif *non-parametrik* untuk *independent sample t test* yaitu *Uji Mann-Whitney U*. Meskipun hasil uji menunjukkan kelompok referensi visual lebih unggul dalam komunikasi *interpersonal* daripada kelompok yang menggunakan sketsa namun disebutkan oleh Mood dalam Sidney siegel (1994) kekuatan efisiensinya tidak sekuat uji T tapi diperkirakan efisiensi *Mann-Whitney U* mendekati $3/n = 95,5\%$.

Sedangkan motivasi ternyata tidak dapat terlihat hanya dengan membandingkan media pembelajaran yang digunakan saja. Tapi diperlukan pendekatan yang lebih mendalam berdasarkan faktor – faktor lain yang bisa mendominasi kondisi psikologis mahasiswa dalam pembelajaran jarak jauh. Terakhir sesuai dengan dugaan bahwa kelompok yang menggunakan referensi visual akan lebih mudah menguasai media tersebut. Meskipun mahasiswa desain interior mendapatkan pengajaran mengenai pembuatan sketsa interior semenjak awal semester perkuliahan tetapi ternyata belum tentu menjadikan mereka merasa menguasai media tersebut.

SARAN

1. Pengujian non parametrik *Mann-*

Whitney U pada variabel komunikasi interpersonal yang memiliki tingkat kekuatan analisis yang lebih lemah dari pada pengujian parametrik uji t sehingga hasil yang didapat kurang maksimal. Pengambilan sampel yang dilakukan secara volunter pada universitas yang berbeda memungkinkan adanya perbedaan pada pola pembelajaran yang diakibatkan oleh berbeda dosen pengajar maupun kebijakan universitas, memberikan banyak peluang adanya variabel-variabel yang mempengaruhi kesetaraan kemampuan mahasiswa dalam penelitian ini berlangsung. Maka pada penelitian berikutnya adalah dapat mempersempit area populasi yang lebih spesifik.

2. Hasil penelitian ini tidak memberikan pengembangan motivasi pada mahasiswa di saat pembelajaran jarak jauh. Penelitian dapat dikembangkan melalui pendekatan psikologis mahasiswa pada pembelajaran jarak jauh
3. Pada kelompok kontrol terdapat sebagian mahasiswa yang merasa belum menguasai membuat sketsa interior. Hal ini dapat dikaji lanjutan mengenai pengaruh kemampuan sketsa yang dimiliki dengan kualitas desain mereka.
4. Penelitian ini dapat lebih rinci dengan penelitian yang menyertakan kondisi pra dan post eksperimen dilakukan untuk melihat apakah ada peningkatan yang berarti dari sebelum dan sesudah menggunakan referensi visual.

DAFTAR PUSTAKA

Alawamleh, M., Mohannad Al-Twait, L., dan Raafat Al-Saht, G. (2020): The effect of online learning on communication between

instructors and students during Covid-19 pandemic, *Emerald Publishing Development*, (Jordan).
<https://doi.org/10.1108/AEDS-06-2020-0313>

Bobek, E., dan Tversky, B. (2016): Creating visual explanations improves learning, *Springer Open*, (USA).
<https://doi.org/10.1186/s41235-016-0031-6>

Rahman, S. (2021): *PENTINGNYA MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR*, Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo.

Stones, C., dan Cassidy, T. (2010): Seeing and discovering: how do student designers reinterpret sketches and digital marks during graphic design ideation?, *ELSEVIER*, (UK).
<https://doi.org/10.1016/j.destud.2010.05.003>