

LITERASI VISUAL DALAM PROSES BERKARYA MAHASISWA DESAIN

Khamadi¹, Agus Setiawan²

^{1,2}*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
Jl. Imam Bonjol No. 207, Semarang
khamadi@dsn.dinus.ac.id*

Received: 27 Mei 2019

Revised: 14 April 2020

Accepted: 22 April 2020

Abstrak: Kemampuan literasi visual mahasiswa desain yang kurang menjadikan karya yang dihasilkan kurang komunikatif. Mahasiswa cenderung mengejar sisi teknis dan estetis dalam proses kreasi visualnya dan cenderung kurang menguasai konsep komunikasi pesan yang ingin disampaikan. Hal ini terjadi akibat karena kurangnya pemahaman terhadap proses literasi visual. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran deskriptif budaya literasi visual mahasiswa desain di era perkembangan teknologi yang masif. Data diperoleh dengan teknik kuisisioner online, wawancara, observasi langsung, dan dokumentasi. Melalui metode analisis deskriptif, data kemudian dianalisis menggunakan pendekatan model literasi visual oleh Hattwig (2013) yang membagi literasi visual dalam tujuh aspek kemampuan utama literasi. Sebagai hasilnya, kelemahan salah satu aspek kemampuan akan mempengaruhi kemampuan literasi lainnya khususnya pada kelemahan produksi ide dalam berkarya. Akhirnya penguatan literasi visual bagi mahasiswa desain adalah dengan mengembangkan inisiatif berkarya mahasiswa secara aktif dan mandiri.

Kata Kunci: desain, literasi visual, proses berkarya

Abstract: *Design students' lack of visual literacy makes the resulting works less communicative. Students tend to pursue the technical and aesthetic sides in the process of visual creation and be less to master the concept of communication of the message to be conveyed. This happens due to a lack of understanding of the visual literacy process. This study aims to obtain a descriptive description of the culture of visual literacy in design students in the era of massive technological development. Data was obtained by online questionnaire techniques, interviews, direct observation, and documentation. Then, data were analyzed using descriptive analysis method with a visual literacy model approach by Hattwig (2013) which divides visual literacy into seven aspects of the main literacy abilities. As a result, the weakness of one aspect of literacy abilities will affect other abilities, especially on the weakness of idea production. Finally, the strengthening of visual literacy for design students is by developing active and independent student work initiatives.*

Keywords: *design, visual literacy, process of creating*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini membawa budaya visual ke ranah dan ruang lingkup yang tidak terbatas ruang dan waktu. Kini masyarakat dengan mudahnya mengakses informasi visual di mana saja kapan saja. Bagi mahasiswa desain sebagai perancang visual, hal ini tentunya memberi manfaat besar dalam mengakses informasi visual sebagai bahan referensi dan stimulus visual dalam berkarya. Namun, jutaan informasi visual yang ada nyatanya memiliki kualitas yang beragam dan tidak semuanya dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa desain sebagai perancang visual. Hal ini membutuhkan kemampuan mahasiswa desain dalam memilih informasi visual yang dibutuhkan dan sesuai dengan proyek desain yang dibuat. Kemampuan ini biasa disebut literasi visual.

Informasi visual pada dasarnya adalah informasi di sekeliling kita yang bisa diindrakan oleh penglihatan mata. Informasi visual dalam konteks teknologi saat ini dapat berupa informasi real yang keberadaannya dapat dilihat dan dirasakan secara langsung seperti bentuk desain rumah di perkotaan, desain baliho di sepanjang jalan, bahkan hingga objek visual sederhana di sekitar kita seperti desain tempat pensil, bentuk sikat gigi, dan sebagainya. Informasi juga dapat berbentuk *online* atau informasi yang dapat diakses di media *online* seperti informasi di website, media sosial, dan media penelusuran *online*. Mahasiswa desain sebagai perancang visual idealnya dapat memahami informasi visual yang berada di sekelilingnya, baik dalam upaya untuk menghasilkan ide atau sebagai referensi pembanding agar karyanya dapat lebih baik dan kreatif. Dengan memahami informasi visual lewat literasi visual, mahasiswa desain dapat menganalisis karya visual yang ada di sekelilingnya untuk diimplementasikan dalam proses berkarya.

Pengertian literasi visual secara umum dapat dipahami sebagai kemampuan untuk memahami suatu bentuk bahasa visual dan mengaplikasikan pemahaman tersebut untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan

lingkungannya. Salah satu contoh sederhana dari penguasaan literasi visual ini adalah pada saat seseorang dapat memaknai dan memahami pesan-pesan visual yang ditangkapnya sehingga dapat memberikan respon atau reaksi yang tepat dan sesuai terhadap pesan tersebut. Ini dapat mencakup pesan sederhana seperti simbol yang digunakan dalam fasilitas umum seperti larangan, petunjuk, dan sebagainya. Namun dalam fungsi yang lebih kompleks, literasi visual dibutuhkan untuk dapat memahami dan mengapresiasi sebuah karya seni (rupa), di mana hal ini juga akan memberikan pengaruh terhadap kemampuan seseorang dalam berkreasi atau menciptakan sebuah karya visual (Sidhartani, 2016).

Bamford dalam Sidhartani (2016) mengemukakan bahwa literasi visual mencakup kemampuan membaca dan menyusun sebuah pesan visual. Hal ini berarti mahasiswa desain sebagai perancang visual harus memiliki kemampuan literasi visual yang mencakup kemampuan untuk menerjemahkan dan menginterpretasikan makna dari sebuah pesan visual serta kemampuan menyusun sebuah pesan visual yang bermakna. Literasi visual juga ditujukan untuk meningkatkan jiwa apresiasi mahasiswa terhadap hasil karya desain untuk mencapai mutu kualitas pembelajaran yang tercermin dalam sebuah proses.

Literasi visual sendiri bukan sebatas kegiatan membaca dan memahami sebuah tampilan visual, tetapi juga dapat menuliskannya secara visual. Hal ini sejalan dengan pengertian literasi yaitu memanfaatkan informasi dan bahan bacaan untuk menjawab persoalan. Literasi visual tidak berhenti pada tahap membaca dan memaknai tanda visual, tetapi juga dapat menggunakannya dalam berkomunikasi secara visual. Mahasiswa desain seharusnya dapat mengelola sumber informasi visual yang baik agar karya visual yang dihasilkan dapat memberikan pesan yang benar dan efektif.

Namun, kecenderungan mahasiswa desain saat ini kurang memahami peran literasi visual dalam proses berkarya sehingga tidak sedikit karya yang dihasilkan kurang komunikatif. Mahasiswa cenderung mengejar sisi estetis untuk

menampilkan daya tarik saja daripada menguatkan konten komunikasi. Hal ini tentunya tidak sejalan dengan fungsi desain sebagai *problem solving*. Kesulitan mahasiswa dalam menyampaikan pesan lewat visual biasanya dikarenakan kurangnya mengembangkan pemahaman terhadap informasi visual yang selalu dinamis dan berkembang.

Ketidakmampuan mahasiswa dalam melakukan literasi visual akan mempengaruhi proses dan hasil dalam menyusun sebuah pesan visual lewat karya desain. Perkembangan teknologi informasi saat ini kurang dapat dimanfaatkan mahasiswa dalam mendapatkan referensi visual dalam merancang karya desainnya. Mahasiswa cenderung pasif dalam menemukan referensi visual yang mampu meningkatkan kualitas berkaryanya. Bahkan, ketidakmampuan mahasiswa dalam melakukan literasi visual dapat berujung pada pelanggaran hak kekayaan intelektual seperti plagiarisme dalam berkarya seperti karya yang dibuat dengan menjiplak karya yang sudah ada tanpa ijin dari pemiliknya. Sebagai akibatnya, tidak hanya nama baik mahasiswa yang tercoreng tetapi juga pihak institusi yaitu kampus. Bahkan dapat berujung pidana jika ditujukan untuk hal yang bersifat komersial.

Penelitian sebelumnya terkait literasi visual adalah penelitian Fatah (2014) yang mengungkapkan bahwa literasi visual merupakan kemampuan dalam memanipulasi berbagai bentuk visual di kalangan anggota Komunitas Komik Bungkul Surabaya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dalam perilaku berpikir secara visual para anggota komunitas sering merasakan berpikir secara visual ketika mereka membaca buku terutama berbagai buku hiburan. Penelitian selanjutnya oleh Miftah, Rizal, dan Anwar (2016) menjelaskan bahwa kegiatan infografer *House of Infographics* dalam menafsirkan objek visual merupakan rangkaian proses aktifitas yang diawali dari keterampilan ataupun strategi yang dilakukan oleh para infografer dalam membaca objek visual. Pola membaca objek visual yang dimiliki oleh para infografer merupakan hasil dari berbagai faktor yang

mempengaruhi aktifitas kehidupan lingkungan sekitarnya. Makin sering infografer diberikan stimulus visual maka makin bertambah pula pengalaman indera penglihatannya, sehingga pada akhirnya hal tersebut mampu menambah kualitas karya yang dihasilkan nantinya.

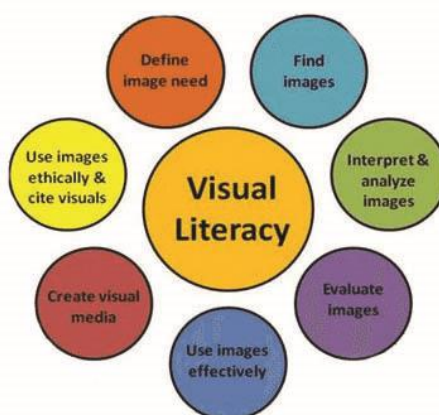
Yusa dan Putra (2017) menyampaikan dalam penelitiannya bahwa literasi visual sebagai sebuah strategi penyampaian pesan. Literasi visual dapat tersampaikan dengan baik apabila desain dari suatu pesan masuk dalam kategori menarik perhatian sebagai contoh pesan terkait tokoh Hanoman Bali akan menarik perhatian dengan menggunakan pendekatan visual terkini yaitu teknologi *augmented reality*. Pratiwi, Balya, dan Prabudi (2019) mengemukakan bahwa literasi visual dapat digunakan sebagai dasar pemaknaan karya audio visual. Kemampuan literasi visual pun harus dimiliki oleh *creator* audio visual dalam produksi filmnya. Tanpa mempertimbangkan dan memahami konsep-konsep budaya dan sosial, *creator* akan menghasilkan karya yang kurang mengena yaitu aspek budaya dan sosial hanya sebatas pemanis tidak lagi menjadi konten pesan inti.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang secara spesifik membahas satu kajian literasi visual terhadap objek visual melihat dari salah satu aspek kemampuan literasi, penelitian ini berupaya melihat gambaran dari sudut pandang mahasiswa sebagai pelaku literasi visual yang dibekali dengan kemampuan dasar seorang pembelajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran budaya literasi visual yang dilakukan oleh mahasiswa desain yaitu mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Dian Nuswantoro, melalui model kompetensi literasi visual menurut Hattwig dkk (2013) yang secara spesifik memaparkan tujuh kemampuan literasi visual. Selanjutnya akan didapatkan kelebihan dan kekurangan literasi visual mahasiswa desain sebagai dasar pengembangan strategi pembelajaran literasi visual bagi mahasiswa desain selanjutnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menjelaskan permasalahan dengan tahapan pengambilan data dari sumber data yang telah dirancang. Metode kualitatif merupakan proses penelitian dan pemahaman dengan melibatkan diri yang berdasarkan pada metode yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Pendekatan akan menghasilkan suatu gambaran permasalahan dengan meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan informan atau narasumber, dan melakukan studi pada situasi yang alami (Creswell, 2016)

Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Dian Nuswantoro dari berbagai angkatan sejumlah 165 mahasiswa. Data dikumpulkan melalui tiga teknik yaitu survei melalui angket online untuk mendapatkan gambaran perilaku literasi visual mahasiswa, wawancara mendalam dengan beberapa mahasiswa, observasi secara langsung selama perkuliahan, dan dokumentasi terkait topik. Data selanjutnya dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif dengan pendekatan model kompetensi dalam literasi visual menurut Hattwig dkk (2013) yaitu tujuh kemampuan terkait pengelolaan informasi (*image*) visual seperti terlihat di gambar 1.



Gambar 1. Model literasi visual
Sumber: Hattwig dkk, 2013

Melalui model ini akan didapatkan gambaran tentang tahap kemampuan literasi visual mahasiswa desain meliputi: pertama, *defining image need* (menentukan kebutuhan *image* visual). Tahap ini melihat kemampuan literasi visual dasar responden dalam menentukan sifat dan tingkat kebutuhan visual berkenaan dengan karya yang akan dibuat. Kemampuan menentukan kebutuhan visual ini meliputi kemampuan mengidentifikasi sumber, bahan, dan tipe visual yang dibutuhkan, melakukan penelusuran dan menjelaskan fungsi dan kegunaan *image* visual sesuai ruang lingkup penggunaannya, serta menghasilkan ide dari bahan visual yang ada.

Kedua, *finding and accessing images* (mencari dan mengakses *image* visual). Tahap ini melihat kemampuan responden dalam menemukan kebutuhan visual yang telah diidentifikasi sebelumnya, kemudian mengaksesnya secara efektif dan efisien. Saat mahasiswa telah mampu mengidentifikasi kebutuhan visual bagi proyek desainnya, maka mahasiswa harus dapat menentukan cara untuk mendapatkannya.

Ketiga, *interpreting and analyzing images* (interpretasi dan analisis *image* visual). Tahap ini melihat kemampuan utama responden dalam berpikir kritis dalam melihat sebuah *image* visual. Mahasiswa tidak sebatas dapat mengidentifikasi unsur visual yang nampak tetapi juga konsep pesan yang ada dalam karya visual tersebut. Kemampuan ini disebut juga dengan meninjau desain atau membaca *image* visual.

Keempat, *evaluating images* (mengevaluasi *image* visual). Tahap ini melihat kemampuan responden mengevaluasi sebuah *image* visual dengan menganalisis keefektifan, karakteristik estetis dan teknis, informasi tekstual terkait *image* dan membuat penilaian tentang kebenaran dan keakuratan sumbernya.

Kelima, *using images effectively* (menggunakan *image* visual secara efektif). Tahap ini melihat kemampuan responden dalam penguasaan penggunaan

image yang biasanya dilakukan dalam perancangan makalah desain, presentasi, proyek desain, dan pameran. Penggunaan *image* secara efektif berarti mahasiswa dapat memilih *image* yang relevan dan sesuai dengan topik dan tujuan perancangan mereka.

Keenam, *creating visual media* (membuat media visual). Tahap ini melihat kemampuan responden dalam “menulis” secara visual yaitu membuat *image* visual. Penciptaan produk visual membantu mahasiswa mengembangkan pandangan kritis, interpretasi, dan evaluasi mereka dalam proses bereksperimen dan menyajikan ide mereka secara visual.

Ketujuh, *understanding ethical and legal issues* (memahami etika dan masalah hukum). Tahap ini melihat kemampuan responden dalam menelusuri kekayaan intelektual, hak cipta, dan konsep penggunaan wajar saat menggunakan *image* visual dan dapat membangun tingkat pengetahuan untuk menggunakan aset visual secara etis dan bertanggung jawab.

HASIL DAN DISKUSI

Mahasiswa desain saat ini menyandang sebagai generasi milenial tentunya memiliki karakteristik yang selalu dekat dengan dunia digital. Sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak terlepas dari dukungan media dan teknologi digital dalam membangun pengetahuan dan pemahamannya. Kini dengan mudahnya mahasiswa dapat mengakses informasi yang disajikan secara masif oleh berbagai sumber dan perangkat digital. Namun, mahasiswa desain sebagai pengguna (*user*) harus menjadi aspek utama dalam menyerap informasi tersebut, khususnya informasi visual. Informasi visual pada dasarnya terdiri dari *image* (seperti gambar, ilustrasi, dan foto) dan tipografi (teks). Kemampuan mahasiswa dalam menemukan, menjangring, dan menyerap informasi sangat menentukan pembentukan pemahaman dalam proses pembelajarannya.

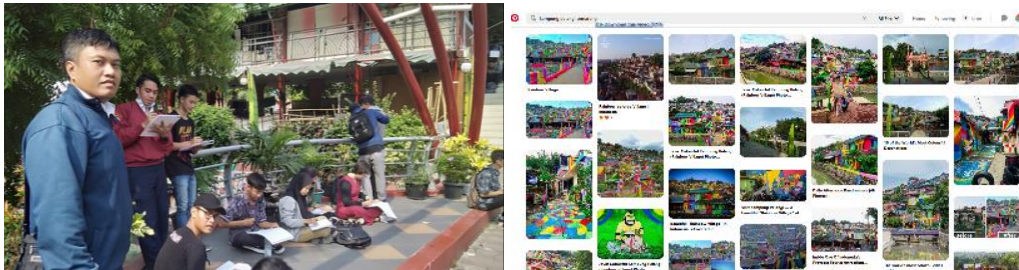
Berdasarkan hasil analisis data dari responden didapatkan deskripsi hasil terkait kemampuan mahasiswa desain berdasarkan pendekatan tujuh kemampuan literasi visual model Hattwig dkk (2013) sebagai berikut.

Masih rendahnya literasi visual mahasiswa dalam menentukan kebutuhan visual.

Pada tahap ini didapatkan data bahwa sebanyak 44,2% mahasiswa telah mampu mengidentifikasi kebutuhan visual dengan baik yaitu merinci setiap kebutuhan visual dan menuliskannya sebagai dasar pertimbangan ide yang akan dihasilkan. Namun, masih banyak mahasiswa yaitu sebanyak 49,7% yang sebatas membaca brief tugas tanpa melakukan identifikasi kebutuhan sehingga ide yang muncul terbatas. Bahkan terdapat sebagian kecil mahasiswa yaitu 6,1% yang tanpa berpikir panjang langsung mengeksekusi karya tanpa berusaha mengembangkan ide. Kenyataan ini juga didukung oleh data yang menunjukkan 57% mahasiswa masih kebingungan saat menentukan kebutuhan desain seperti saat memilih peralatan gambar yang sesuai, menentukan *software* yang efektif dan efisien.

Sebagai contoh saat mahasiswa diminta mengerjakan proyek desain ilustrasi *landscape* sebuah tempat wisata Kampoeng Pelangi di Semarang. Hanya sebagian mahasiswa saja yang memiliki inisiatif untuk mendatangi sumbernya langsung dan sebagian besar menggunakan media visual seperti foto yang tersedia secara *offline* ataupun *online* seperti tampak pada gambar 2, bahkan sebagian kecil mahasiswa yang merasa mengenal objek wisata tersebut langsung mengerjakan karya tanpa melihat kembali referensi. Hal ini mengakibatkan berkurangnya daya eksplorasi mahasiswa yang berimbas pada pengelolaan ide yang dimunculkan. Sehingga saat mahasiswa diminta menjelaskan konsep karyanya, informasi terbatas dari apa yang dia pikirkan saja. Padahal dengan

mahasiswa memahami kebutuhan visual dalam perancangan desain, mahasiswa akan dapat menjelaskan informasi / pesan yang terkandung dalam visual tersebut.



Gambar 2. (kiri) observasi langsung ke objek dan (kanan) penelusuran lewat media online sebagai pendekatan menentukan kebutuhan visual
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

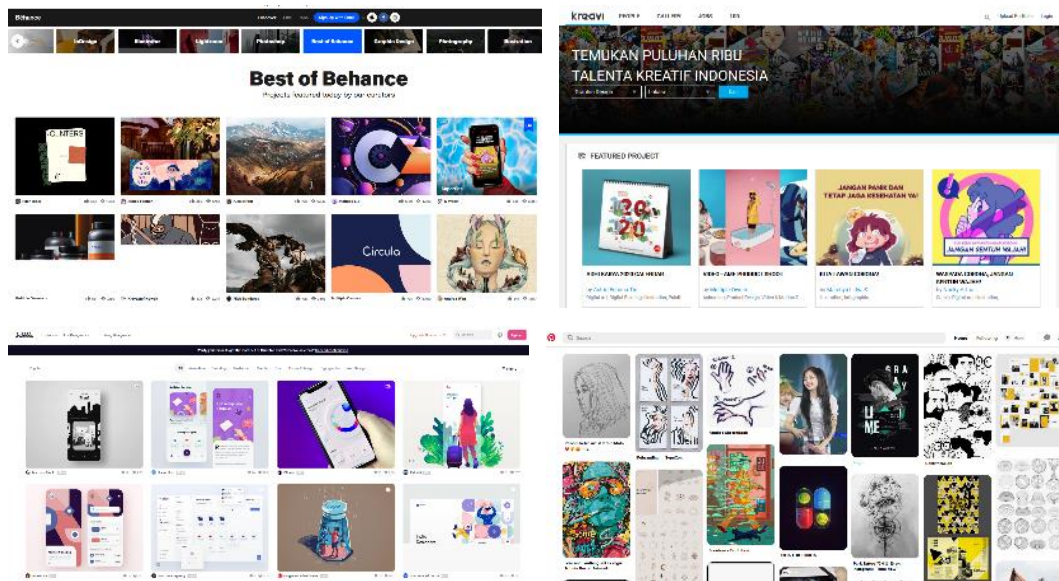
Setelah mahasiswa dapat memahami hubungan antara kebutuhan visual dengan konsep pesan yang direpresentasikan dari *image* visual tersebut, mahasiswa dapat menggunakan pemahamannya untuk menghasilkan ide bagi proyek desainnya selanjutnya. Kemampuan dasar yang utama agar dapat menghasilkan ide yang baik adalah kemampuan membedakan beberapa tipe dan media visual, pemahaman tentang bagaimana sebuah visual dapat memiliki informasi tertentu dan dapat mewakili sebuah pesan. Sebagai contoh *image* visual hati mewakili perasaan cinta, maka mahasiswa dapat menggunakannya dalam sebuah pesan terkait cinta seperti patah hati dengan *image* visual hati yang retak.

Namun, data menunjukkan bahwa walaupun mahasiswa telah memanfaatkan referensi sebagai sumber ide tetapi sebagian besar mahasiswa kurang dapat mengelola ide dengan baik. 54,5% hanya mengingat ide dan mencoba memvisualisasikan di pikiran, sedangkan 40% yang menuliskan ide sehingga tidak mudah hilang dan lebih sistematis. Sedangkan sisanya sebatas membicarakannya kepada teman. Sehingga mereka kesulitan saat harus menyampaikan ide secara sistematis.

Mahasiswa sudah mampu menemukan dan mengakses kebutuhan visual melalui media pencarian secara efektif dan efisien.

Seperti yang telah dicontohkan sebelumnya, jika mahasiswa ingin membuat desain komunikasi visual tentang tempat wisata dan telah menentukan beberapa karakteristik visual yang ingin dicapainya, maka mahasiswa harus mampu memilih sumber visual yang tepat. Apakah dengan melakukan observasi secara langsung ke tempat wisata atau dengan menggunakan media pencarian seperti arsip dokumen baik cetak maupun *online*, atau media penelusuran *online* seperti Google. Pemilihan ini tentunya mempertimbangkan kebutuhan tingkat akurasi informasi visual dan efisiensi waktu yang dibutuhkan. Mahasiswa juga dapat mengkombinasikan beberapa media pencarian visual tersebut untuk memperkaya referensi atau bahan visual. Namun, terkadang strategi ini membutuhkan waktu yang lebih lama dan membutuhkan kemampuan untuk mengorganisasikan bahan visual yang didapat menjadi bahan visual yang tepat sesuai kebutuhan. Strategi seperti ini juga dibutuhkan saat menjumpai sumber visual yang dibatasi penggunaannya atau tidak dapat dipublikasikan secara luas.

Berdasarkan data, diperoleh bahwa mahasiswa cukup bijak dalam menggunakan sumber referensi visual bagi perancangan desainnya. Kecenderungan mahasiswa saat ini menggunakan sumber referensi online sebagai sumber visual utama seperti situs desain pinterest, kreavi, dribbble dan sebagainya (Gambar 3) yaitu sebanyak 84,2% responden dikarenakan kecepatan penelusurannya dibandingkan dengan penelusuran secara *offline*. Sedangkan sebagian kecil sebanyak 24,8% melakukan observasi langsung dan 11,5% membaca buku.



Gambar 3. (dari kiri atas ke kanan bawah) Behance, kreavi, dribbble, dan pinterest;
beberapa situs *online* rekomendasi referensi desain
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020

Mahasiswa saat ini dengan mudah dapat melakukan pencarian terhadap informasi melalui media digital dan online. Hal ini membuat pentingnya pemahaman hubungan pencarian berbasis tekstual dengan kebutuhan visual yang dicari. Seringkali pencarian visual tidak memuaskan dikarenakan penggunaan kata kunci pencarian yang kurang mengerucut atau cenderung meluas atau tidak sesuai topik pencarian. Pada poin ini, mahasiswa harus memiliki kemampuan dalam menuliskan informasi tekstual yang terkait dengan *image* atau bahan visual yang dicari. Mahasiswa harus memahami penggunaan *caption*, *tag*, dan beberapa deskripsi tekstual yang sering tidak dimasukkan seperti deskripsi dan subjek. Sehingga untuk menghasilkan pencarian yang efektif, mahasiswa harus mengenali sumber pencarian desain yang baik dan penggunaan kata kunci yang tepat. Mengkombinasikan beberapa sumber pencarian juga dapat melatih kemampuan mahasiswa untuk mendapatkan strategi pencarian visual yang ideal. Data menunjukkan bahwa mahasiswa telah paham menggunakan kata kunci pencarian dengan mengombinasikan beberapa teknik pencarian kata kunci seperti

menggunakan istilah dalam bahasa asing seperti bahasa Inggris dan menggunakan *search image google*.

Mengakses bahan visual yang telah didapat juga menjadi sebuah kemampuan yang harus dimiliki oleh mahasiswa. Seringkali mahasiswa kesulitan untuk mengakses bahan visual baik dari arsip cetak ataupun sumber *online*. Hal ini bisa dikarenakan adanya batasan penggunaan dan akses berbayar. Namun, dengan kemampuan literasi teknologi seharusnya kesulitan tersebut dapat teratasi. Data menunjukkan 18,8% mahasiswa rela membayar dan sebagian besar yaitu 81,2% memilih untuk mencari di situs gratis. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa secara kreatif dalam mengakses kebutuhan visual yang diinginkan.

Mahasiswa cukup baik dalam melakukan interpretasi dan analisis makna dari *image visual* dan *media visual*.

Kemampuan awal untuk melakukan interpretasi dan analisis makna adalah mahasiswa mampu mengidentifikasi informasi yang relevan dengan makna sebuah *image visual*. Kemampuan ini membutuhkan pemahaman dan kemampuan observasi terkait sebuah *image visual*. Kemampuan pemahaman dan observasi ini dibentuk dengan pengamatan yang lama dan berulang serta memperhatikan detail. Biasanya mahasiswa mengamati *image visual* kurang teliti. Berbeda dengan kebiasaan kita dalam mengamati sebuah lukisan yang cenderung sepintas, orang barat seringkali berlama-lama di depan sebuah lukisan untuk dapat menikmati dan menangkap esensi dari sebuah karya lukisan. Apresiasi terhadap karya visual ini menjadi kemampuan dasar untuk dapat memahami makna yang terkandung di dalamnya. Melalui apresiasi karya ini kita akan melakukan observasi terhadap semua informasi yang relevan dengan objek visual sehingga memudahkan kita dalam memahami maknanya. Beberapa pertanyaan yang bisa mendorong penggalian informasi adalah seperti kejadian apa yang ada dalam gambar, apa yang bisa kita temukan, apa yang gambar katakan kepada kita,

siapa target sarannya, media apa yang digunakan untuk membuatnya, adakah tujuan dari gambar tersebut, mengapa gambar itu dibuat, dan sebagainya.

Data menunjukkan bahwa masih sedikitnya mahasiswa yang memperhatikan detail sebuah karya desain yaitu sebanyak 32,7% meskipun beberapa mengaku bahwa melihat desain tidak semata estetis tetapi untuk mengetahui pesan apa yang ingin disampaikan (70,9%). Hal ini dikarenakan sebagian besar mahasiswa hanya melihat desain dengan alasan utama untuk belajar mereproduksinya secara teknis yaitu sebanyak 62,4%. Sedangkan yang benar-benar ingin memahami maknanya sebesar 22,4% dan lainnya hanya sebatas melihat tanpa ada keinginan lebih jauh mempelajarinya. Kelemahan literasi ini yang membuat mahasiswa cenderung berkarya tanpa landasan konsep yang kuat yaitu sebanyak 52,7%.

Mahasiswa harus memiliki kemampuan membaca *image* visual, meskipun seringkali membaca *image* visual cenderung subjektif tergantung pemahaman mahasiswa. Namun, pada tahap ini mahasiswa diajarkan untuk dapat meninjau sebuah *image* visual melalui beberapa tahapan yaitu mengidentifikasi unsur fisik dan teknis dari sebuah objek visual secara deskriptif, menganalisis unsur desain atau analisis formal, melakukan interpretasi atau menafsirkan makna, dan melakukan evaluasi penilaian visual (Sosrojudo & Tim Litbang Concept, 2010).

Pada tahap identifikasi secara deskriptif, mahasiswa harus mampu melakukan pengamatan dan mampu menguraikan unsur fisik dan teknis pembuatan *image* visual tersebut tanpa membuat penilaian atau kesimpulan. Tahapan ini memetakan semua elemen, baik tulisan dan gambar (untuk media statis) maupun audio dan gambar bergerak (untuk media dinamis: animasi, film, game). Analisis formal fokus membahas bagaimana elemen-elemen dasar dalam karya terjalini menjadi sebuah susunan halaman atau *layout*. Tahapan ini membahas hal teknis mengenai prinsip dasar desain (komposisi, keseimbangan, irama, *point of interest*, dan sebagainya). Selanjutnya tahap interpretasi seperti

tampak pada gambar 4 yang fokus pada menafsirkan makna karya menggunakan teori-teori yang relevan dengan bidang desain, contohnya: semiotika, retorika, estetika, idiom estetik postmodern, dan sebagainya. Tahap terakhir yaitu evaluasi fokus pada penarikan kesimpulan atau penilaian lebih luas yang ditempuh salah satunya dengan mencari peran dan makna karya dalam lingkungan sosial baik pada saat karya tersebut dibuat atau saat ditinjau. Data menunjukkan sebanyak 75,2% responden memahami teknik meninjau desain ini dikarenakan sebagian besar responden telah mengikuti mata kuliah Tinjauan Desain dan Kritik Desain.



Gambar 4. Contoh meninjau desain sebuah poster pada tahap interpretasi di Mata kuliah Kritik Desain
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

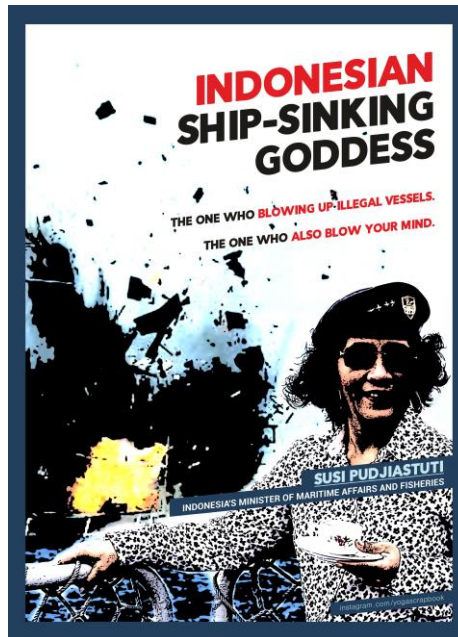
Selanjutnya, mahasiswa mampu memvalidasi hasil interpretasi dan analisis visualnya dengan orang lain. Hasil interpretasi yang cenderung subjektif dari mahasiswa mungkin dikarenakan kurangnya pemahaman dan pengalaman disikapi dengan kemampuan berdiskusi dengan orang lain. Data menunjukkan 88,5% mahasiswa telah belajar menyampaikan hasil penilaiannya ke orang lain, tetapi hanya 26,1% yang bertujuan untuk memvalidasi kebenaran hasil

interpretasinya, sedangkan 62,4% cenderung hanya membandingkan penilaian saja dengan kurangnya diskusi.

Selain sebagai evaluasi atas penilaian kita terhadap sebuah karya visual, tetapi juga untuk mengembangkan pemahaman yang mendorong terwujudnya konstruksi ide dari karya visual yang ditinjau. Melalui pemahaman yang lebih, mahasiswa dapat memikirkan kemungkinan penggunaan *image* pada kreasi visualnya dalam ruang lingkup dan konteks yang berbeda. Akhirnya mahasiswa terangsang untuk menghasilkan ide yang baru dan memperkuat konsep komunikasi visual dalam karyanya. Hal ini sesuai yang disampaikan responden yaitu sebanyak 83,6% mendapatkan pengetahuan baru yang dapat digunakan untuk mengembangkan ide dalam berkarya.

Mahasiswa masih kesulitan dalam mengevaluasi keaslian sebuah *image* visual

Image sebagai informasi berbentuk visual memiliki daya interpretasi yang bisa berbeda bagi masing-masing penontonnya. Keefektifan komunikasi visual sebuah *image* tersebut dipengaruhi oleh teknik produksi dan teknik persuasi yang digunakan. Kini dengan berkembangnya teknologi digital, produksi sebuah *image* visual dapat direkayasa seperti dilakukan pengeditan agar sesuai dengan kebutuhan penyampaian pesan. Hal ini sesuai dengan jawaban responden yang setuju bahwa rekayasa dibutuhkan untuk penguatan pesan produk yaitu sebanyak 66,1% (tampak seperti pada gambar 5). Namun, 25,5% menganggap bahwa rekayasa tersebut seringkali menyesatkan sehingga mahasiswa harus mampu mengetahui bagaimana sebuah *image* visual diproduksi. Sayangnya, sebanyak 45,5% atau hampir setengah responden belum mengetahui cara mengevaluasi apakah *image* tersebut asli atau rekayasa.



Gambar 5. Poster karya Yoga Kharisma Putra (2018) dibuat dengan editing kapal meledak di belakang untuk memperkuat pesan poster
Sumber: Dokumentasi Yoga Kharisma Putra, 2018

Hal ini ternyata didukung dengan data yang menunjukkan bahwa responden masih percaya dengan pepatah *seeing is believing* yaitu sebanyak 56,4%. Hal ini pun masih menjadi anggapan umum bagi masyarakat yaitu bahwa sesuatu dapat dipercaya jika kita dapat melihatnya. Padahal dengan teknologi saat ini, sebut saja produk kecantikan menggambarkan model-model ideal yang cantik dengan tubuh langsing dan kulit putih, foto atau video model tersebut dapat direkayasa sesuai dengan tujuan persuasi penjualan produk. Jadi seperti yang disampaikan oleh Metros dan Woolsey (2006), bahwa “*Seeing is no longer believing. A consumer of images must be able to judge accuracy, validity, and worth. This holds particularly true in today’s digital age, when images can be effortlessly manipulated, cropped, and disseminated by anyone with a basic drawing package and an Internet connection.*”

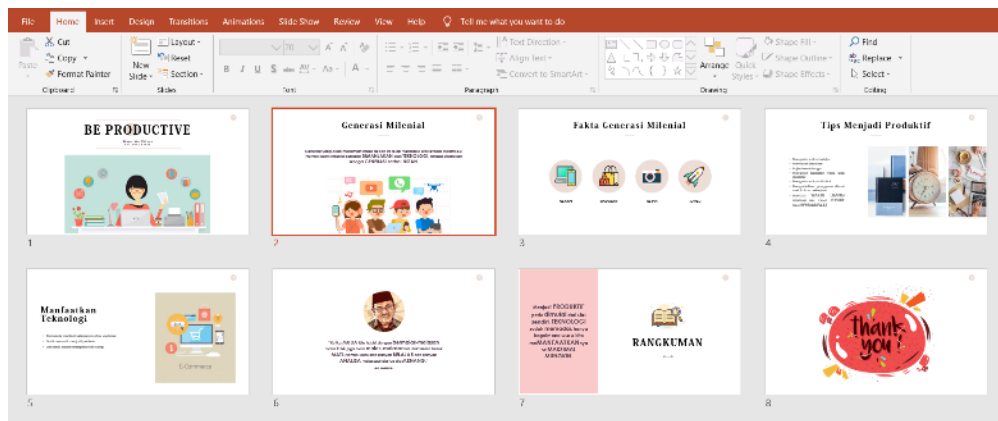
Membuktikan keakuratan dan kebenaran *image* visual dapat dilakukan dengan mengevaluasi informasi teks yang menyertai *image* tersebut. Saat ini

strategi komunikasi visual yang lazim digunakan untuk mempengaruhi interpretasi penonton dapat dilakukan dengan rekayasa *image* visual seperti *digital imaging* juga dengan memberikan informasi teks yang bersifat mengarahkan persepsi dan bersifat mempengaruhi. Hal ini juga telah dilakukan responden sebanyak 15,8% dalam mengevaluasi kebenaran informasi visual. Teknik lain seperti membandingkan dengan *image* yang mirip di mesin penelusuran juga dilakukan sebanyak 13,9%. Sedangkan sebagian besar hanya mengandalkan evaluasi sumber asal informasi tersebut tanpa membandingkan dengan teks penjelas atau sumber lain yaitu sebanyak 63%. Meskipun evaluasi terhadap sumber asal informasi juga efektif tetapi kedalaman evaluasi kritisnya masih bisa ditingkatkan dengan teknik sebelumnya. Sisanya 7,3% memilih tidak tahu.

Selanjutnya mahasiswa harus mampu mengevaluasi *kualitas image* visual yang dapat dilihat dari karakteristik estetis dan teknisnya. Berbagai bentuk *image* visual memiliki karakteristik yang berbeda khususnya dalam menyampaikan informasi pesan secara efektif. *Image* visual dalam bentuk statis seperti foto dan gambar tentunya memiliki karakteristik teknis berbeda dengan *image* visual dinamis seperti video dan animasi dalam menyampaikan pesan. Aspek teknis seperti format, dimensi, bentuk, dan resolusi tentunya mempengaruhi kualitas pesan dari sebuah *image* visual. Seperti halnya aspek estetis yaitu unsur komposisi visual, warna, dan layout pada kedua bentuk *image* visual juga memberikan daya tarik tersendiri sehingga pesan lebih cepat tersampaikan. Data menunjukkan bahwa sebanyak 66,7% merasa cukup memahami perbedaan karakteristik dua jenis *image* visual tersebut, sedangkan 18,8% mengaku memahami dengan baik, dan sisanya 14,5% masih tidak tahu. Hal ini menunjukkan tingkat pemahaman yang cukup baik, sehingga mahasiswa dapat meningkatkan pemahamannya secara mandiri.

Mahasiswa menggunakan *image* dan media visual belum begitu efektif karena sebatas pemenuhan desain yang estetis

Mahasiswa telah terbiasa menggunakan *image* visual dalam media presentasi, makalah desain, hingga perancangan karya desain. Data menunjukkan bahwa responden sebanyak 88,4% terbiasa menggunakan *image* visual dalam proses berkarya (Gambar 6) dan sisanya 11,6% jarang menggunakan *image*. Namun, penggunaan *image* secara efektif yaitu mahasiswa dapat memilih *image* yang relevan dan sesuai dengan topik dan tujuan perancangan mereka serta berani memutuskan dan dapat menggabungkan pilihan *image* tadi ke dalam sebuah konteks baru bagi desain mereka, masih terbilang kurang. Hal ini tampak dari 26,7% responden yang menggunakan *image* untuk menambah nilai desain mereka. Sedangkan 73,3% menggunakan *image* apa adanya. Jadi mahasiswa bukan sebatas memanfaatkan sumber *image* yang ada, tetapi juga dapat mempertimbangkan efek dan makna yang akan dihasilkan agar pesan dapat lebih mudah tersampaikan kepada penonton.



Gambar 6. Pemanfaatan ilustrasi dalam desain presentasi untuk meningkatkan daya tarik pesan
Sumber: karya Cindie Lie Wijaya, 2019

Kemampuan menggunakan *image* visual juga melibatkan kemampuan *visual thinking* yang berarti komunikasi visual yang dibangun dalam sebuah

representasi *image* visual harus didasari dengan berpikir secara kritis untuk menyelesaikan masalah dan berpikir kreatif dalam menghasilkan *image* yang efektif dari berbagai alternatif ide yang dibuat. Namun, responden masih belum melihat bahwa desain dibuat sebagai *problem solving*. Responden melihat sebuah desain dari aspek estetis (47,3%), unik (23%), mengikuti trend (4,8%). Sedangkan responden melihat sisi solutif dari sebuah desain hanya sebanyak 24,8% saja. Hal ini terjadi karena banyak mahasiswa masih dalam tahap pembelajar desain belum menempatkan diri sebagai desainer yang menjawab persoalan klien.

Selanjutnya mahasiswa mampu menyajikan apa yang mereka pikirkan dalam sebuah *image* visual melalui eksperimen kreatif dalam mengelola dan mengolah *image*. Namun, data menunjukkan bahwa mahasiswa yang memiliki inisiatif untuk bereksperimen secara kreatif dan mandiri sebesar 47,9% dibanding responden yang memilih untuk sebatas mengikuti brief sebesar 46,7% dan merasa kesulitan secara teknis dan pengelolaan ide sebesar 5,4%. Hal ini menunjukkan bahwa hampir setengah dari responden yang secara aktif bereksperimen di luar penugasan yang didapat selama perkuliahan.

Selain mampu berkomunikasi secara visual dengan *image* atau gambar, mahasiswa harus dapat berkomunikasi tentang *image* dalam makalah, presentasi, dan diskusi. Melalui deskripsi, analisis, dan evaluasi, mahasiswa dapat mempresentasikan ide dan argumen mereka tentang gambar dan produk visual, serta merefleksikan keefektifan komunikasi visual mereka. Seperti yang disampaikan oleh Nurannisaa (2017) yaitu visual membuat pembelajar lebih mudah memahami konsep dan meningkatkan ingatan serta pemanggilan informasi. Untuk meningkatkan penguasaan komunikasi visual ini, mahasiswa dapat diberikan wacana diluar konteks desain seperti wacana sosial, politik, hukum, dan sebagainya, sehingga mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan visual *storytelling* mereka terlebih dalam penguasaan teknologi digital. Data menunjukkan bahwa mahasiswa saat ini cenderung mengikuti

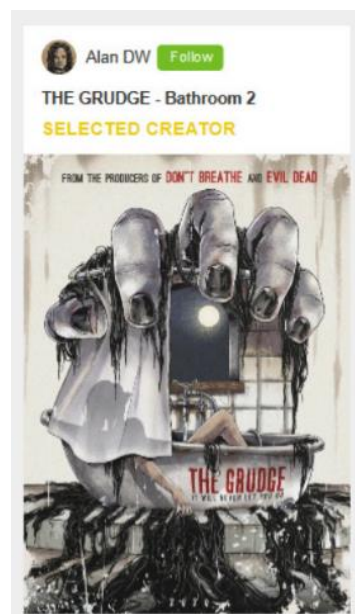
informasi perkembangan terbaru di luar disiplin ilmu desain yaitu sebanyak 66,7%. Hal ini dikarenakan beberapa fitur media sosial yang menjadi konsumsi mereka, menyajikan informasi terkini seputar perkembangan sosial, ekonomi, bisnis, dan sebagainya. Sebagai contoh adanya fitur Line Today di media sosial Line, *news feed* di Instagram, facebook, dan sebagainya. Sebanyak 26,1% secara mandiri mengikuti perkembangan bidang di luar disiplin ilmu desain. Hal ini tentunya memudahkan pengajar untuk mengarahkan mahasiswa karena bekal kedekatan mahasiswa dengan informasi di sekitarnya.

Mahasiswa cukup kesulitan dalam merancang karya desain akibat tuntutan mengikuti perkembangan media visual

Mahasiswa diharapkan untuk membuat bahan atau aset visual untuk berbagai penggunaan akademis lintas disiplin ilmu. Mahasiswa didorong untuk siap menghasilkan produk visual yang bermakna untuk berbagai tujuan, seperti merepresentasikan dan mengkomunikasikan konsep, narasi, dan argumen, dan secara akurat dan tepat menampilkan data dan informasi. Produk-produk ini dapat berupa peta konsep, presentasi, *storyboard*, poster, grafik, peta, diagram, model, infografis, atau format lainnya yang digunakan dalam perancangan makalah desain, presentasi, pameran, maupun proyek desain. Namun, data menunjukkan bahwa sebagian besar responden cukup kesulitan merancang desain dalam beberapa format media. Sebanyak 81% berasumsi bahwa mereka hanya menguasai beberapa media visual dengan baik. Selebihnya mereka hanya memahami secara teori. Hal ini *lumrah* karena dunia mahasiswa generasi Z saat ini yang cenderung pemilih, mereka telah menetapkan kecenderungannya pada satu keahlian. Sehingga media visual yang dekat dengan keahliannya itu yang dikuasai dengan baik.

Penciptaan produk visual membantu mahasiswa mengembangkan pandangan kritis, interpretasi, dan evaluasi mereka dalam proses bereksperimen

dan menyajikan ide mereka secara visual. Dalam pembelajaran di bangku kuliah, mahasiswa biasa dikenalkan dengan konsep ATM yaitu Amati, Tiru, dan Modifikasi. Data menunjukkan sebanyak 94,5% mahasiswa menggunakan teknik ini dalam berkarya. 59% darinya selalu menerapkan konsep ini dalam berkarya sedangkan sisanya 41% sudah dapat mengembangkan pengetahuannya untuk menghasilkan ide secara kreatif dan mandiri seperti tampak pada gambar 7.



Gambar 7. *Artwork* Alan Dharmasaputra Wijaya (2019) hasil pengembangan ide dari trailer film *The Grudge* yang berhasil menjadi 5 kreator terpilih
Sumber: www.talenthouse.com, 2019

Pengetahuan penerapan strategi desain dan kreatifitas adalah bagian penting dari komunikasi visual. Strategi desain adalah penetapan urusan tindakan yang akan dilaksanakan oleh desainer untuk merealisasikan suatu tujuan yang diinginkan, dan menjadi keputusan akhir (Nirwana, 2012). Terdapat empat macam strategi desain yang dapat digunakan dalam produksi *image* dan media visual yaitu *linear strategy*, *cyclic strategy*, *branching strategy*, dan *adaptive strategy*. Masing-masing strategi memiliki karakteristik tersendiri untuk menghasilkan *image* visual

yang komprehensif dan efektif. Dari keempat strategi desain itu, *cyclic strategy* dirasa paling ideal untuk pembelajaran mahasiswa secara mandiri yaitu tahapan proses desain dibuat secara sistematis seperti *linear strategy* tetapi memperhatikan *feedback* dari pengguna visual. *Feedback* ini menjadi bahan evaluasi bagi mahasiswa untuk memperbaiki atau meningkatkan efektifitas komunikasi visual dari desain yang dibuat. Data juga menunjukkan bahwa sebanyak 63% responden selalu mengharapkan *feedback* untuk mengetahui efektifitas desain yang dihasilkan. 30% responden menginginkan *feedback* jika merasa kurang puas dengan desain yang dihasilkan. Sisanya 7% tidak mengharapkan *feedback* karena merasa puas dengan desain yang dihasilkan.

Penciptaan image dan media visual juga berkaitan dengan penguasaan teknis. Mahasiswa harus memiliki keterampilan teknis dasar baik manual maupun digital. Namun, data menunjukkan bahwa hanya sebanyak 4,2% responden yang menguasai keduanya dengan baik. Sedangkan 60,6% menyatakan bahwa cukup baik menguasai keduanya. Sisanya merasa kurang menguasai salah satunya. Kecenderungan saat ini, mahasiswa lebih menguasai kemampuan teknis digital seperti penguasaan perangkat lunak (*software*) gambar, peralatan, dan aplikasi yang diperlukan untuk mengedit, mengelola, menyimpan, menyajikan, dan berbagi *image*. Begitu banyak jenis aplikasi pengelolaan *image* visual, mahasiswa minimal harus dapat menguasai aplikasi *software* pengelolaan *image* jenis bitmap dan vektor, juga *image* statis dan *image* dinamis seperti video.

Salah satu kendala yang sering dijumpai penguasaan teknis dalam produksi *image* visual adalah tahap *setting* akhir desain untuk keperluan cetak maupun digital. Beberapa kasus terjadi saat mahasiswa ingin mencetak desain tetapi salah mode warna yang digunakan, sehingga hasilnya tidak sesuai. Data menunjukkan hanya 35,8% responden yang menguasai proses *setting* ini. Sedangkan 64,2% merasa cukup kesulitan saat finalisasi karya untuk dipublikasikan pada beberapa media. Hal ini senada dengan data sebelumnya bahwa sebagian besar responden

hanya menguasai beberapa media visual saja. Namun, dengan penguasaan teknologi, seharusnya mahasiswa dapat mencari literasi terkait distribusi dan sharing *image* kepada khalayak yang dituju baik dalam proyek makalah desain, presentasi, maupun pameran.

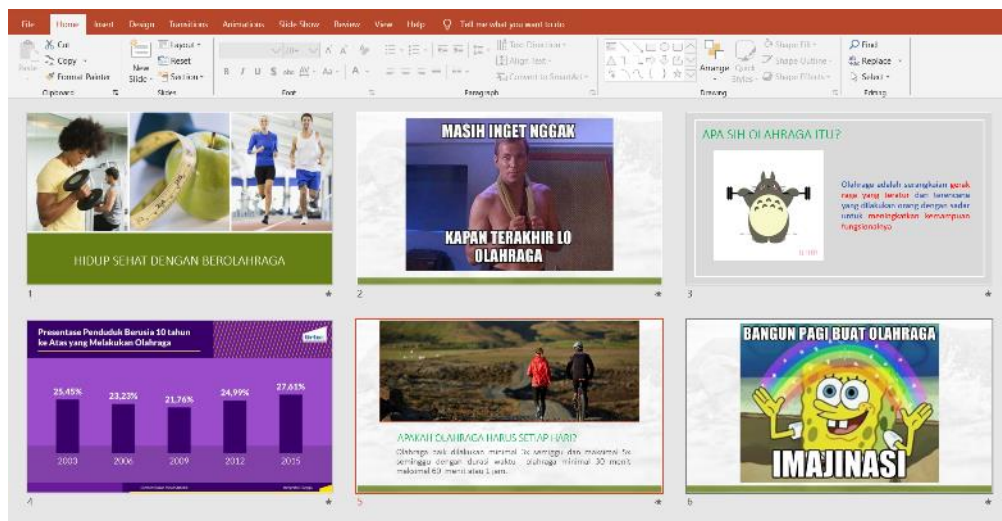
Mahasiswa masih kurang memahami masalah etika, hukum, sosial, dan ekonomi seputar pembuatan dan penggunaan *image* dan media visual, serta mengakses dan menggunakan aset visual secara etis.

Aspek utama dalam mengakses dan menggunakan *image* visual adalah aspek legalitas yaitu sesuai kaidah etika, hukum, dan sosial yang berlaku. Dalam perkembangan teknologi online khususnya pada media sosial, sangat penting untuk memahami masalah privasi, etika, bahkan masalah keselamatan yang mungkin timbul saat membuat, menggunakan, dan berbagi gambar atau *image* visual. Ketika kita membuat kemudian mendistribusikan gambar dan video secara *online* melalui media sosial, secara tidak langsung kita telah membentuk identitas *online* diri kita yang memiliki konsekuensi terhadap akademik dan kehidupan kita. Kita harus menyadari dampak dari informasi pribadi yang tersebar melalui *image* visual.

Saat kita mendistribusikan *image* kita juga perlu memperhatikan hak cipta pembuat *image* tersebut, baik itu buatan kita atau terlebih buatan orang lain. Saat ini dimana *remix* konten visual adalah hal yang umum, maka sangat penting untuk melacak hak cipta pembuatnya dan menginformasikannya sebagai konten visual yang direproduksi, diubah, dan disebarluaskan dalam konteks yang baru agar tidak melanggar hak cipta yang ada sebelumnya. Namun, data menunjukkan tidak semua responden menelusuri hak cipta dari penggunaan sebuah *image* visual yaitu hanya sebanyak 60% yang memperhatikan tentang hak cipta, selebihnya 40% tidak memperhatikan hak cipta atas *image* yang dipakai dengan alasan bukan untuk tujuan komersial. Hal ini juga didasari karena pengetahuan mahasiswa

tentang etika profesi khususnya dalam dunia desain masih rendah, terbukti 58,2% responden belum memiliki pengetahuan tentang etika profesi tersebut.

Pengutipan *image* visual adalah hal mendasar di bidang akademik karena *image* merupakan bagian dari bahasa ilmiah yang didukung oleh praktek sitasi ilmiah. Mahasiswa perlu memahami langkah pengutipan *image* visual sesuai dengan format kutipan yang diberikan dan bagaimana cara menempatkan kutipan pada media visual seperti di presentasi, poster, dan sebagainya. Sebanyak 67,9% responden mengaku pernah tidak menyebutkan sumber dalam perancangan desain seperti di desain presentasi (Gambar 8). Hal ini menunjukkan bahwa masih kurang pemahannya mahasiswa tentang budaya mengutip *image* visual dan pentingnya menghargai karya orang lain.



Gambar 8. Desain presentasi mahasiswa yang tidak mencantumkan sumber referensi image yang digunakan
Sumber: dokumentasi penulis, 2019

Melampirkan atribusi dan informasi hak cipta juga memudahkan orang lain untuk menelusuri sumber, mengutip, atau menggunakannya. Hak cipta sebagai bentuk perlindungan agar *image* visual tidak disalahgunakan. Bentuk pelanggaran hak cipta seperti plagiasi dapat menimbulkan masalah serius mulai dari sanksi

sosial, ekonomi, hingga hukuman pidana. Data menunjukkan bahwa sebanyak 5,5% responden mengaku pernah bermasalah dengan melanggar hak cipta karya orang. Kasus yang dialami di antaranya penggunaan musik dalam video yang diunggah di media sosial. Kasus lainnya adalah mengunggah kembali video orang lain di akun youtube sendiri serta kasus karya yang dilaporkan menjiplak karya orang lain. Meskipun tidak ditujukan komersial tetapi kita harus mencantumkan sumber dan wajib meminta ijin dari pemilik karya tersebut. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan pemahaman dan perhatian secara khusus oleh mahasiswa desain yang selalu berkarya secara visual untuk mempelajari masalah etika dalam membuat, menggunakan, dan mendistribusikan konten visual.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil diskusi dapat dilihat bahwa tujuh kemampuan literasi visual saling berkaitan. Lemahnya salah satu kemampuan dapat mempengaruhi kemampuan lainnya. Dalam penelitian ini ditunjukkan kelemahan mahasiswa menentukan kebutuhan visualnya dalam memulai berkarya akan menyebabkan lemahnya produksi ide yang dihasilkan. Hal ini menyebabkan inisiatif mahasiswa yang kurang sehingga menggunakan *image* visual yang tersedia saja tanpa berusaha mendalami lebih jauh. Terbatasnya ide juga mengakibatkan kurangnya kreatifitas dan kemauan untuk bereksperimen. Ditambah dengan penguasaan media visual yang kurang semakin menambah keterbatasan karya yang dihasilkan. Sehingga mahasiswa hanya akan mengejar aspek estetis sesuai keahliannya semata, tanpa mengedepankan konsep pesan yang ingin dibangun. Pada akhirnya fungsi desain sebagai *problem solving* tidak dapat terwujud.

Kekurangan dari penelitian ini adalah responden yang masih didominasi angkatan tahun pertama, sehingga *design thinking* sebagai salah satu kemampuan literasi visual masih dalam tahap pengenalan. Literasi visual seharusnya diperkuat

dengan pemahaman sejak dini bagi mahasiswa baik secara teori maupun praktek melalui pembelajaran di setiap mata kuliah. Mahasiswa perlu dirangsang untuk banyak menghasilkan ide dan memberikan bahasan lintas disiplin ilmu sehingga terbentuk konstruksi ide yang mendorong mahasiswa untuk aktif secara mandiri melakukan eksperimen kreatif. Kunci literasi visual bagi mahasiswa desain adalah keinginan untuk selalu berkarya. Melalui produksi karya, mahasiswa akan memulai siklus literasi visual sebagai pembelajaran *long life learning*.

Bahasan yang sangat banyak dapat menjadi bahan penelitian selanjutnya untuk lebih detail membahas salah satu aspek kemampuan secara mendalam. Selain itu juga dapat dilakukan penelitian serupa dengan model literasi yang berbeda dan lebih terkini mengingat cepatnya perkembangan teknologi informasi visual saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, John W. (2016). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Dan Campuran*. keempat. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fatah, S. (2014). *Perilaku Literasi Visual di Kalangan Pecinta Komik di Surabaya* (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).
- Hattwig, D., Bussert, K., Medaille, A., & Burgess, J. (2013). Visual literacy standards in higher education: New opportunities for libraries and student learning. *portal: Libraries and the Academy*, 13(1), 61-89.
- Metros, S. E., & Woolsey, K. (2006). Visual literacy: An institutional imperative. *Educause Review*, 41(3), 80-81.
- Miftah, M. N., Rizal, E., & Anwar, R. K. (2016). Pola literasi visual infografer dalam pembuatan informasi grafis (infografis). *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 4(1), 87-94.

- Nirwana, A. (2012). Metodologi Desain, Strategi Desain. Tersedia di: <https://www.slideshare.net/AdityaSasongko/12-metodologi-desain-strategi-desain> [Diakses tanggal 15 Agustus 2019].
- Nurannisaa, S. (2017). Menghadapi Generasi Visual; Literasi Visual Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Dalam Proses Pembelajaran. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a).
- Pratiwi, S., Balya, T., & Prabudi, R. (2019). Literasi Visual Sebagai Dasar Pemaknaan Karya Audio Visual. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 5(2), 145-161
- Sidhartani, S. (2016). Literasi visual sebagai Dasar Pemaknaan dalam Apresiasi dan Proses Kreasi Visual. *Jurnal Desain*, 3(03), 155-163.
- Sosrojudho, A. A & Tim Litbang Concept. (2010). *Tinjauan desain grafis: dari revolusi industri hingga Indonesia kini*. Jakarta: Concept
- Yusa, I. M. M., & Putra, I. N. A. S. (2017). Literasi Visual Tokoh Hanoman Bali dengan Pendekatan Augmented Reality. *An1mage Jurnal Studi Kultural*, vol. 2, no. 1, 2017, pp. 44-49.