BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian dan perancangan ini menunjukkan bahwa mahasiswa Desain Komunikasi Visual menghadapi tantangan dalam mata kuliah ilustrasi digital, termasuk keterbatasan media pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan industri. Mahasiswa membutuhkan media yang fleksibel, interaktif, dan mendukung penguasaan teknik ilustrasi digital secara mendalam. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, metode ADDIE diterapkan secara sistematis dalam pengembangan *Website Art Sensei Academy*, dimulai dari analisis kebutuhan mahasiswa, desain alur pembelajaran dan struktur website, pengembangan konten berbasis web, implementasi melalui pelatihan kepada dosen dan mahasiswa, hingga evaluasi efektivitas melalui pre-test, post-test, dan survei persepsi.

Website ini dirancang dengan materi yang mencakup teori dasar ilustrasi digital, tutorial penggunaan software seperti Photoshop, wawancara dengan praktisi industri, serta latihan berbasis proyek, sehingga memberikan pengalaman belajar yang aplikatif dan relevan dengan kebutuhan industri. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kompetensi teknis mahasiswa, dengan rata-rata peningkatan 52,60% berdasarkan hasil pre-test dan post-test. Peningkatan paling signifikan terjadi pada penguasaan fungsi layer dan penggunaan software, meskipun aspek seperti teknik pewarnaan masih memerlukan pengembangan lebih lanjut.

Secara keseluruhan, *Website Art Sensei Academy* terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi teknis mahasiswa dan memenuhi kebutuhan pembelajaran ilustrasi digital. Namun, pengembangan lebih lanjut pada materi pembelajaran dan pelatihan untuk dosen diperlukan agar media ini dapat dimanfaatkan secara optimal. *Website* ini menjadi solusi inovatif yang menjembatani kesenjangan antara pendidikan tinggi dan kebutuhan industri.

5.2 Rekomendasi

Seiring dengan meningkatnya kebutuhan desain untuk iklan, branding, media sosial, dan aplikasi digital, industri desain grafis memiliki potensi besar untuk mendorong pertumbuhan ekonomi Indonesia. Sektor ini membutuhkan karyawan yang tidak hanya memiliki kemampuan teknis, tetapi juga kreatif dan dapat bekerja sama dalam tim. Pendidikan Desain Komunikasi Visual (DKV) sangat penting untuk menghasilkan lulusan yang siap menghadapi tantangan yang dihadapi industri.

Selain keterampilan teknis, siswa harus belajar keterampilan lunak seperti pemecahan masalah, manajemen waktu, dan komunikasi. Proyek tim, komunikasi dengan klien, dan pengelolaan proyek desain adalah beberapa cara di mana pembelajaran ini dapat dilakukan. Selain itu, siswa harus memahami elemen bisnis desain, seperti *branding* dan pemasaran, agar mereka dapat memaksimalkan pengaruh desain pada strategi komunikasi.

Dalam pendidikan desain komunikasi visual, penggunaan teknologi sangat penting. Perangkat lunak desain terbaru, komputer berdaya tinggi, dan alat digital lainnya harus disediakan oleh lembaga pendidikan. Langkah ini akan mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif yang berkelanjutan, meningkatkan posisi industri desain grafis Indonesia di pasar internasional, dan meningkatkan daya saing lulusan DKV.

1. Bagi Pihak-Pihak Terkait dalam Penyusunan dan Pengembangan Kurikulum

Media pembelajaran berbasis web ini berisi temuan wawancara dengan profesional desain grafis yang memiliki pengalaman langsung dalam industri desain grafis untuk menciptakan *platform* yang dapat menghubungkan kemampuan siswa DKV dengan persyaratan industri desain grafis. Karena perkembangan teknologi dan tren industri desain grafis yang pesat, pelajaran ini berfokus pada aspek teknis dan relevansi dengan kebutuhan dunia kerja. Karena media pembelajaran ini memahami tuntutan industri, diharapkan hasil siswa DKV akan meningkat. Kemampuan teknis yang mumpuni dan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan teknologi terbaru sangat penting dalam industri desain grafis, terutama dalam ilustrasi digital. Menurut wawancara, desainer grafis harus memiliki keahlian

dalam penggunaan perangkat lunak desain, kemampuan untuk berkomunikasi baik dengan tim maupun klien, dan kemampuan untuk membuat karya visual yang inovatif. Oleh karena itu, desain web pembelajaran ini menekankan penggunaan perangkat lunak industri yang umum seperti Adobe Photoshop dan Illustrator, serta materi pembelajaran tentang tren desain terbaru. *Website* ini tidak hanya menyediakan instruksi teknis, tetapi juga modul yang membantu siswa menjadi lebih kreatif, berpikir kritis, dan inovatif saat mengerjakan proyek desain. Untuk memastikan hasil pembelajaran mahasiswa DKV tercapai, kajian lebih lanjut diperlukan yang berfokus pada evaluasi pembelajaran berbasis kurikulum. Kurikulum berbasis industri ini dapat mencakup materi yang lebih sesuai dengan kebutuhan dunia kerja dan metode pembelajaran yang lebih fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai kebutuhan siswa. Pembelajaran berbasis kelompok juga meningkatkan keterampilan teknis siswa selain meningkatkan kemampuan mereka untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan bekerja dalam tim, yang merupakan keterampilan penting di dunia kerja.

Tingkat kelulusan mahasiswa dan tingkat keterserapan lulusan di industri desain grafis adalah beberapa contoh data statistik yang dapat digunakan untuk mengukur hasil pembelajaran mahasiswa DKV selain kajian materi dan pembelajaran kelompok. Tingkat kelulusan mahasiswa merupakan indikator penting dalam menilai sejauh mana mahasiswa dapat menyelesaikan program pendidikan dengan kompetensi yang sesuai. Sementara itu, tingkat penyerapan lulusan di industri desain grafis menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterima, termasuk pembelajaran ilustrasi digital melalui *Website*, sesuai dengan kebutuhan industri. Tingkat penyerapan lulusan DKV tinggi menunjukkan bahwa kurikulum yang digunakan sudah sesuai dengan kebutuhan industri.

Perguruan tinggi dapat melakukan penelitian tambahan tentang keterserapan lulusan, seperti melakukan survei kepada perusahaan desain grafis atau mewawancarai profesional yang merekrut lulusan DKV. Dengan cara ini, perguruan tinggi dapat mengetahui lebih banyak tentang keahlian apa yang perlu ditingkatkan dalam kurikulum dan pembelajaran. Informasi ini akan sangat bermanfaat bagi institusi pendidikan tinggi. Diharapkan juga bahwa media pembelajaran berbasis web ini akan membantu lebih banyak orang daripada hanya

mahasiswa DKV, tetapi juga masyarakat umum, terutama mereka yang tertarik dengan desain grafis. Dengan menyediakan sumber daya yang dapat diakses oleh siapa saja, situs web ini bertujuan untuk memperluas cakupan pembelajaran ilustrasi digital. Dengan demikian, situs web ini berkontribusi pada pembentukan lingkungan pembelajaran yang lebih terbuka dan inklusif yang mendukung pengembangan desain grafis secara lebih luas.

Media pembelajaran berbasis web ini diharapkan akan meningkatkan kemampuan siswa DKV dan mempersiapkan mereka untuk memasuki industri desain grafis. Pembelajaran yang relevan, interaktif, dan berbasis industri membantu siswa memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk berkarir di industri kreatif ini. Selain itu, evaluasi hasil pembelajaran dengan melihat statistik kelulusan dan keterserapan lulusan di industri akan memberikan gambaran yang jelas tentang efektivitas pembelajaran yang diterapkan. Di masa depan, ini juga akan membantu institusi pendidikan meningkatkan kurikulum dan pendekatan pengajaran mereka.

2. Bagi Dunia Pendidikan Desain Grafis

Industri desain grafis mengharapkan lulusan program studi desain komunikasi visual (DKV) berkualitas tinggi. Pendidikan formal desain grafis harus menawarkan kursus yang mengajarkan selain keterampilan teknis, keterampilan artistik, dan keterampilan komunikasi visual yang mendalam, juga keterampilan kreatif. Media pembelajaran berbasis web dapat memenuhi kebutuhan ini dengan menyediakan materi yang sesuai dengan tuntutan industri dan memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan kerja. Untuk memastikan bahwa media pembelajaran ini benar-benar efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa DKV, seharusnya ada standar kompetensi yang jelas dan dapat diukur untuk semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga menengah. Pembagian kompetensi berdasarkan jenjang akademik sangat penting. Hal ini memungkinkan siswa belajar secara bertahap, mulai dari pemahaman dasar desain grafis hingga keterampilan khusus.

Misalnya, mereka harus memahami dasar-dasar desain dan pengoperasian perangkat lunak pada tahap awal, dan pada tahap berikutnya, mereka harus dapat

membuat karya desain yang lebih kompleks dengan menggunakan teori desain yang lebih mendalam dan mampu menyesuaikan desain yang mereka buat. Art Sensei Academy, misalnya, adalah sumber pembelajaran berbasis web yang bagus untuk menyebarkan keterampilan ini. Situs web ini menyediakan berbagai konten yang berkaitan dengan desain grafis, seperti tutorial teknis dan materi yang lebih mendalam tentang teori estetika dan desain. Dengan berbagai fitur yang mendukung interaksi dan eksplorasi, media ini memberi siswa kesempatan untuk belajar secara mandiri dan lebih fleksibel, menyesuaikan dengan ritme dan kebutuhan setiap orang. Ini pasti akan membuat lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi sesuai dengan gaya belajar mereka. Meskipun telah diuji coba di Art Sensei Academy, media pembelajaran berbasis web ini masih perlu diperbaiki. Proses pengembangan yang terus-menerus ini diperlukan untuk memastikan bahwa materi yang disajikan dapat terus mengikuti tren dan kebutuhan industri desain grafis yang berubah.

Agar siswa dapat mengikuti perkembangan teknologi yang cepat di dunia kerja, kurikulum mungkin menambahkan perangkat lunak atau teknik ilustrasi terbaru yang digunakan dalam industri desain grafis. Uji coba juga harus dilakukan di perguruan tinggi lain di Indonesia untuk mengetahui seberapa efektif mereka melatih siswa DKV. Setiap lembaga pendidikan memiliki kemampuan untuk memberikan informasi tentang materi yang lebih sesuai dengan lingkungan lokal atau kebutuhan industri. Pada akhirnya, alat pembelajaran akan diperbarui dan diperkaya. Media berbasis web ini tidak hanya dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga dapat digunakan sebagai alat untuk menilai perkembangan belajar siswa.

Dengan menggunakan fitur seperti kuis, tugas, dan ujian online, siswa dapat mengetahui seberapa memahami pelajaran mereka. Evaluasi berkala juga akan membantu guru dan siswa mengetahui sejauh mana kemampuan mereka telah berkembang. Hasil evaluasi ini juga dapat digunakan untuk menentukan apakah komponen atau materi tertentu memerlukan perbaikan atau pengembangan. Meskipun media pembelajaran berbasis web ini memiliki banyak potensi untuk meningkatkan kemampuan siswa DKV, ada beberapa masalah yang perlu diperhatikan saat menggunakannya.

Gina Fajri Aulia, 2024

PERANCANGAN WEBSITE "ART SENSEI ACADEMY" UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI TEKNIS DALAM MATA KULIAH ILUSTRASI DIGITAL BAGI MAHASISWA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Salah satu tantangan utama adalah bagaimana siswa menyesuaikan diri dengan media pembelajaran baru. Untuk menghasilkan lulusan DKV yang berkualitas, dunia pendidikan dan dunia bisnis harus bekerja sama lebih erat. Jika industri desain grafis terlibat dalam desain kurikulum dan media pembelajaran, siswa akan memperoleh pengetahuan teori dan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan pasar. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis web ini harus dirancang dan dikembangkan secara berkelanjutan dengan melibatkan akademisi, siswa, dan praktisi industri. Ini dapat menjadi salah satu langkah penting dalam mempersiapkan mahasiswa DKV untuk memasuki dunia yang semakin kompetitif dari industri desain grafis. Jika mereka memiliki kompetensi yang jelas dan relevan, lulusan DKV diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi industri kreatif Indonesia.

3. Bagi Dosen

Selama proses pengembangan dan implementasi, komponen yang harus diberikan perhatian khusus adalah evaluasi hasil belajar yang dicapai melalui penggunaan media pembelajaran berbasis web. Karena keterbatasan waktu dan jumlah peserta dalam uji coba, evaluasi yang dilakukan tidak dapat memberikan gambaran yang akurat tentang seberapa efektif dan seberapa baik hasil belajar siswa. Akibatnya, untuk memungkinkan penilaian hasil belajar yang lebih objektif dan menyeluruh, proses evaluasi harus diperbaiki dan ditingkatkan. Evaluasi ini menghadapi kendala karena terbatasnya jumlah peserta uji coba. Akibatnya, hasil yang kurang dapat menunjukkan keragaman kemampuan siswa secara keseluruhan. Untuk mengatasi hal ini, uji coba harus dilakukan dengan lebih banyak peserta yang berasal dari berbagai latar belakang pendidikan dan kemampuan, dan waktu uji coba harus lebih lama. Dengan jadwal yang lebih fleksibel, dosen dapat mengatur uji coba yang lebih lama.

Penting untuk diingat bahwa evaluasi hasil belajar tidak hanya menilai seberapa baik siswa memahami materi yang diajarkan, tetapi juga menilai seberapa baik mereka dapat menerapkan ide-ide yang telah mereka pelajari dalam kehidupan nyata. Dalam situasi seperti ini, hasil belajar yang diharapkan tidak hanya mencakup pengetahuan teoretis tetapi juga keterampilan praktis yang dapat

digunakan siswa dalam karir mereka. Oleh karena itu, penilaian harus mencakup banyak hal, seperti keterampilan teknis, inovasi, kemampuan menyelesaikan masalah, dan bagaimana materi yang telah dipelajari digunakan dalam dunia nyata. Dosen harus membuat program pembelajaran tambahan, baik individu maupun kelompok, untuk mendapatkan hasil evaluasi yang lebih mendalam. Program-program ini dapat dirancang untuk memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan yang lebih mendalam dan bervariasi, serta untuk menguji pemahaman mereka tentang materi dengan cara yang lebih praktis.

Misalnya, guru dapat mengatur proyek kelompok untuk siswa bekerja sama untuk membuat desain grafis atau ilustrasi digital sesuai dengan arahan. Metode ini membantu mahasiswa memperoleh selain keterampilan teknis, juga keterampilan kerja sama dan komunikasi yang sangat dibutuhkan di dunia kerja. Selain itu, dosen dapat membuat standar penilaian yang lebih spesifik dan diukur berdasarkan standar nilai yang telah digunakan sebelumnya untuk menilai ketercapaian hasil belajar siswa mereka. Kriteria penilaian ini sebaiknya mencakup berbagai elemen yang relevan dengan tujuan pembelajaran, seperti pengetahuan dasar, keterampilan teknis, dan kreativitas dalam desain. Salah satu cara yang efektif untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat menerapkan keterampilan yang telah mereka pelajari adalah dengan melakukan penilaian berbasis portfolio atau kinerja. Dalam hal ini, siswa mungkin diminta untuk mengumpulkan pekerjaan mereka selama pembelajaran, yang kemudian akan dinilai oleh guru berdasarkan standar yang sudah ditetapkan.

Media pembelajaran berbasis web membutuhkan peran dosen sebagai perencana, pelaksana, penerjemah, dan pengembang kurikulum selain peran mereka sebagai pengajar dan penilai. Dalam media pembelajaran ini, dosen harus berpartisipasi secara aktif dalam menciptakan dan mengembangkan materi pelajaran. Materi ini tidak hanya harus mencakup teori-teori dasar tetapi juga materi yang lebih teknis dan praktis, seperti tugas-tugas praktis dan tutorial. Mahasiswa dapat belajar secara mandiri di luar kelas dengan cara ini. Selain itu, alat pembelajaran ini berfungsi sebagai pelengkap yang berguna untuk mendukung pembelajaran di kelas.

Dengan adanya fasilitas online, proses bimbingan tidak lagi terbatas pada waktu dan tempat. Dosen juga dapat menggunakan media pembelajaran berbasis

Website ini untuk melakukan bimbingan secara online. Kapan saja dan di mana saja, siswa dapat mengakses materi dan mendapatkan umpan balik dari guru. Hal ini sangat membantu, terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan untuk hadir di tempat kelas karena alasan tertentu. Dengan menggunakan alat komunikasi seperti forum diskusi, email, atau aplikasi video call, dosen dapat mengatur jadwal bimbingan mereka. Dengan cara ini, siswa tetap dapat menerima bantuan yang diperlukan untuk mengatasi masalah yang terkait dengan subjek atau tugas tertentu.

Pendekatan yang lebih komprehensif dan berkelanjutan diperlukan untuk mengevaluasi seberapa baik hasil belajar siswa DKV yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Website*. Proses evaluasi tidak hanya mencakup penilaian seberapa baik seseorang memahami materi, tetapi juga harus mencakup aspek-aspek keterampilan praktis dan aplikasi praktis dari materi yang diajarkan. Untuk mencapai tujuan ini, pengembangan dan uji coba perlu dilakukan dengan memasukkan lebih banyak peserta dan menggunakan standar evaluasi yang jelas dan dapat diukur. Selain itu, dosen harus berpartisipasi secara aktif dalam desain dan pengembangan materi pembelajaran yang sesuai dengan persyaratan industri dan memanfaatkan kemampuan teknologi untuk menyesuaikan instruksi. Dengan melakukan langkah-langkah ini, media pembelajaran berbasis web dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa DKV dan mempersiapkan mereka untuk karir desain grafis.

4. Bagi Mahasiswa:

Tujuan dari media pembelajaran berbasis web yang dirancang dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk memenuhi persyaratan industri desain grafis. Kemampuan untuk menguasai perangkat lunak dan keterampilan desain grafis menjadi sangat penting di era digital yang terus berkembang pesat, baik untuk pekerjaan kreatif maupun untuk membantu proses komunikasi visual di berbagai industri. Mahasiswa diharapkan dapat meningkatkan keterampilan teknis mereka, memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang berbagai aspek desain grafis, khususnya ilustrasi digital, dan mengakses berbagai materi pembelajaran yang relevan dengan kurikulum melalui situs web ini.

Media pembelajaran berbasis web ini dirancang untuk menjadi mudah diakses dan digunakan. Mahasiswa dapat dengan mudah mengakses materi, tutorial, dan informasi lainnya melalui struktur *Website* yang mudah dipahami. Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, sehingga mereka dapat mengikuti pelajaran dengan lancar tanpa merasa terbebani oleh istilah teknis yang rumit. Penggunaan bahasa yang sederhana dan jelas menjadi salah satu kunci keberhasilan proses pembelajaran ini karena akan memudahkan siswa untuk lebih fokus pada memahami materi dan keterampilan yang diajarkan.

Salah satu elemen penting dalam perancangan media adalah bahwa siswa harus terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran ini. Mahasiswa tidak hanya memiliki kemampuan untuk mengakses materi pembelajaran secara pasif, tetapi mereka juga memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan materi melalui fitur yang tersedia di *Website*. Salah satu fitur yang dapat digunakan adalah chat online, di mana siswa dapat berbicara dengan guru atau sesama siswa tentang materi yang sedang mereka pelajari. Mereka juga dapat mengajukan pertanyaan tentang kesulitan yang mereka hadapi dalam memahami tutorial atau proses pembuatan karya desain. Dengan fitur ini, siswa dapat merasa lebih terhubung dan mendapatkan dukungan lebih langsung, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

Selain chat online, siswa diberi kesempatan untuk memberikan umpan balik melalui testimoni atau pengumpulan karya desain yang mereka buat selama proses pembelajaran. Pengumpulan karya ini dapat digunakan sebagai bentuk evaluasi terhadap perkembangan keterampilan siswa. Mahasiswa dapat melihat dan berinteraksi dengan pekerjaan mereka, yang meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan. Mahasiswa dapat merefleksikan sejauh mana mereka telah menguasai materi yang diajarkan dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki melalui testimoni dan karya yang mereka kumpulkan. Ini juga memberi dosen kesempatan untuk memberikan umpan balik yang bermanfaat yang dapat membantu siswa meningkatkan hasil pekerjaan mereka.

Mahasiswa didorong untuk memberikan masukan tentang media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran, terutama tentang tutorial dan materi yang disediakan. Masukan siswa sangat penting untuk membuat

media pembelajaran ini lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Diharapkan siswa dapat memberikan masukan secara langsung melalui fitur yang tersedia, sehingga guru atau pengembang media dapat melakukan perbaikan atau penyesuaian. Proses feedback ini adalah jenis evaluasi yang berkelanjutan di mana media pembelajaran terus disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan siswa.

Mahasiswa juga dapat membandingkan media pembelajaran berbasis web ini dengan media lain yang mereka gunakan selama proses pembelajaran. Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, tujuan pembuatan media ini adalah untuk menyediakan opsi pembelajaran yang berbeda dan lebih fleksibel. Mahasiswa diberi kebebasan untuk mengeksplorasi berbagai sumber daya yang mungkin mereka temui, seperti tutorial online lainnya atau perangkat lunak desain grafis yang lebih khusus. Dengan perbandingan ini, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas tentang bagaimana mereka belajar dan memilih pendekatan pembelajaran yang paling cocok untuk mereka. Perbandingan ini juga memungkinkan siswa untuk lebih mudah menilai kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran berbasis web ini, sehingga mereka dapat memilih pendekatan yang paling sesuai untuk meningkatkan kemampuan desain grafis mereka.

Sejauh mana siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam desain grafis adalah ukuran keberhasilan. Aspek teknis—seperti kemampuan menggunakan perangkat lunak desain atau menggambar ilustrasi digital—dan kreatif dan konseptual dalam membuat karya desain adalah hasil dari peningkatan keterampilan ini. Keberhasilan media ini dapat diukur melalui peningkatan kualitas karya siswa seiring berjalannya waktu, serta kemampuan mereka untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam proyek desain yang lebih rumit dan beragam. Media pembelajaran ini juga diharapkan dapat memenuhi persyaratan industri desain grafis. Agar lulusan yang mengakses media ini dapat bersaing di industri kreatif, keterampilan yang diajarkan harus sejalan dengan kebutuhan pasar kerja. Oleh karena itu, pembuatan media pembelajaran berbasis web ini melibatkan aspek teknis dan konten materi serta relevansi materi dengan tren dan kebutuhan industri desain grafis yang sedang berkembang.

Materi yang diajarkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan lapangan dengan bekerja sama dengan desainer grafis dan profesional. Media pembelajaran

berbasis web ini tidak hanya memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa tetapi juga memungkinkan mereka untuk menilai dan memberikan kritik. Pembelajaran menjadi lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa berkat berbagai fitur yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi, berbicara dengan guru dan teman sekelas, dan memberikan umpan balik terhadap media. Oleh karena itu, diharapkan bahwa media ini akan membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam desain grafis dan mempersiapkan mereka untuk berhasil dalam industri kreatif.

5. Bagi Akademisi

Selama tujuh hari, percobaan ini melibatkan sebelas siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis web ini. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk melihat bagaimana media ini dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan mereka dalam Desain Komunikasi Visual (DKV). Meskipun uji coba ini terbatas pada jumlah peserta yang relatif kecil, hasilnya menunjukkan potensi besar dari teknologi pendidikan berbasis web untuk mengajar desain grafis dan ilustrasi digital. Akibatnya, bagi akademisi, alat pembelajaran ini dapat digunakan sebagai bahan penelitian tambahan atau bahkan digunakan untuk program lain. Di masa depan, media ini mungkin menjadi salah satu sumber pembelajaran terbaik untuk meningkatkan kemampuan siswa DKV di seluruh Indonesia dan menjadi acuan untuk kurikulum pendidikan desain grafis.

Berbagai stakeholder yang terlibat dalam pendidikan berperan aktif dalam penggunaan media pembelajaran berbasis web ini. Pemerintah, industri desain grafis, dan institusi pendidikan adalah pihak berwenang utama dalam hal ini. Indonesia memiliki kebijakan dan anggaran yang sangat penting untuk mendukung kemajuan teknologi pendidikan. Selain itu, industri desain grafis bertanggung jawab untuk memberikan pemahaman tentang kompetensi yang harus dimiliki oleh lulusan DKV. Lembaga pendidikan, sebagai tempat utama pembelajaran, harus siap untuk menerima perubahan ini dan memanfaatkan teknologi pembelajaran yang terus berkembang.

Namun, sistem pendidikan Indonesia masih tertinggal dibandingkan dengan negara-negara Asia yang lebih maju. Akibatnya, untuk mengejar ketertinggalan tersebut, perlu ada tindakan yang signifikan dan terobosan. Memanfaatkan

teknologi pendidikan, seperti penggunaan sumber daya pembelajaran berbasis web, adalah langkah strategis yang dapat diambil. Teknologi membuat pembelajaran lebih fleksibel, mudah diakses, dan efektif. Salah satu cara untuk mempercepat peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya di bidang desain grafis, adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web.

Meskipun media pembelajaran berbasis web ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan pembelajaran desain grafis, masih ada beberapa masalah dan kekurangan yang perlu diperhatikan. Tantangan utama adalah memantau bagaimana siswa menggunakan media ini. Sangat penting untuk memastikan bahwa siswa mengerjakan tugas sesuai dengan aturan yang berlaku dan tidak menyimpang dari materi yang telah ditentukan selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, sistem pengawasan yang efektif diperlukan untuk media ini. Pengawasan ini dapat mencakup pengumpulan karya, pemantauan interaksi siswa dengan materi, dan evaluasi kemajuan siswa.

Salah satu elemen lain yang harus diperhatikan adalah teknologi live tutorial. Teknologi ini memungkinkan siswa berinteraksi dengan video tutorial secara langsung seolah-olah mereka sedang menggunakan *software* secara real-time; namun, fitur ini dapat meningkatkan pengalaman belajar mereka dan membutuhkan pengembangan lebih lanjut. Misalnya, sistem harus dikembangkan untuk memberikan umpan balik langsung kepada siswa saat mereka belajar. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat belajar menjadi pengalaman yang lebih menyenangkan dan bermanfaat.

Kesuksesan platform pembelajaran berbasis web ini menunjukkan bahwa teknologi dapat membantu meningkatkan pendidikan desain grafis di Indonesia. Teknologi yang tepat dapat mempercepat pendidikan, memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam, dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar ruang kelas. Meskipun keuntungan besar yang ditawarkan oleh media ini, masih ada masalah besar dalam implementasi dan pengawasan. Penyediaan infrastruktur yang memadai untuk perangkat yang digunakan siswa dan guru serta akses internet yang cepat dan stabil adalah salah satu tantangan terbesar. Untuk memastikan bahwa media ini berfungsi dengan baik, evaluasi dan pengawasan hasil pembelajaran juga sangat penting. Agar siswa dapat melihat

perkembangan keterampilan mereka dengan lebih jelas, diperlukan sistem penilaian yang jelas dan objektif. Dengan sistem penilaian yang baik, guru dapat memberikan umpan balik yang konstruktif untuk membantu siswa memperbaiki hasil kerja mereka dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Akibatnya, sumber pembelajaran berbasis web ini harus diimbangi dengan sistem pengawasan yang ketat dan evaluasi yang terorganisir untuk mencapai hasil yang optimal. Media pembelajaran berbasis web ini dapat menjadi inovasi yang berkelanjutan dan menguntungkan dunia pendidikan di Indonesia dengan kolaborasi yang erat antara pemerintah, industri desain grafis, dan institusi pendidikan. Pengembangan media ini diharapkan menghasilkan lulusan DKV yang memenuhi kebutuhan industri dan siap bersaing di pasar kerja global. Selain itu, media pembelajaran ini dapat berfungsi sebagai alat untuk membekali siswa dengan kemampuan yang diperlukan oleh industri desain grafis yang terus berkembang. Kesimpulannya, ada banyak manfaat dari media pembelajaran berbasis web ini; namun, mereka masih membutuhkan pengembangan dan pengawasan yang lebih ketat. Media ini diharapkan dapat meningkatkan pendidikan desain grafis di Indonesia dan menghasilkan lulusan yang siap menghadapi tantangan di dunia industri, dengan dukungan penuh dari berbagai pihak dan komitmen untuk terus memperbaiki dan mengembangkannya.