

# **Terpaksa, Dipaksa, dan Dibiasakan dalam Proses Belajar-Mengajar di FSRD IKJ pada Masa Pandemi Covid-19**

*Ehwan Kurniawan*

*Institut Kesenian Jakarta*

[ehwankurniawan@ikj.ac.id](mailto:ehwankurniawan@ikj.ac.id)

doi: 10.52969/semnasikj.v1i1.3

**ABSTRAK:** Kemampuan untuk menggali hikmah di balik kemalangan terdampak pandemi Covid-19 menjadi hal baik yang patut ditindaklanjuti. Terlebih bila pada setiap kesempatan, tantangan transfer ilmu pengetahuan dijadikan peluang untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik dengan lebih baik dan lebih cepat. Percepatan itu dimungkinkan karena adanya internet sebagai salah satu jaringan yang memudahkan komunikasi dan informasi. Jaringan internet pula yang memudahkan pendidik untuk memilih media pembelajaran dalam bentuk video dokumenter atau video tutorial supaya pembelajaran menjadi lebih menarik. Lebih lanjut, peserta didik dapat diarahkan untuk mengeksplorasi kata kunci dalam setiap materi pelajaran melalui powerpoint online yang tersedia di jagad maya dan menyeleksi dengan benar.

**Kata Kunci:** percepatan; pandemi Covid-19; pembelajaran online.

**ABSTRACT:** *The ability to explore the wisdom behind the misfortunes affected by the Covid-19 pandemic is a good thing that should be followed up. Especially if at every opportunity, the challenge of knowledge transfer is used as an opportunity to improve the knowledge and skills of students better and faster. This acceleration is possible because of the Internet as a network that facilitates communication and information. The internet network also makes it easier for educators to choose learning media in the form of documentary videos or video tutorials so that learning becomes more interesting. Furthermore, students can be directed to explore keywords in each subject matter through online powerpoints available in cyberspace and select them correctly.*

**Keywords:** *acceleration; pandemic; online learning.*

## **PENDAHULUAN**

Wabah virus Corona pada 2019, (COVID-19) menyebar ke seluruh dunia. Wabah ini disebabkan oleh adanya virus SARS jenis baru, yang terdeteksi pertama kali di Kota Wuhan, Provinsi Hubei, Cina pada Desember 2019. Fenomena ini kemudian ditetapkan sebagai pandemi oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) pada 11 Maret 2020. Hingga saat ini pandemi mengakibatkan seluruh aktivitas di luar rumah mengalami hambatan dan berbagai kendala. Pandemi Covid-19 di Indonesia diumumkan pada 2 Maret 2020 saat Presiden Joko Widodo, melalui juru bicaranya mengumumkan adanya *suspect* pertama, dan berlangsung hingga Desember 2021. Hal tersebut serta merta mengakibatkan perubahan perilaku bagi masyarakat di Indonesia. Pemerintah Daerah Jakarta melakukan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk menekan penyebaran virus Covid-19. Selain itu, pemerintah juga memberlakukan protokol kesehatan bagi seluruh warga masyarakat untuk menekan angka penyebaran virus, di antaranya: (1) membatasi

aktivitas warga untuk berkumpul. (2) wajib menggunakan masker. (3) mencuci tangan dengan sabun setelah aktivitas luar rumah. Seiring berjalannya waktu, hal tersebut turut mengubah kebiasaan warga dalam berinteraksi dan beraktivitas terutama dalam proses belajar mengajar.

Keadaan pandemi yang dialami oleh Indonesia dapat menjadi hambatan sekaligus melahirkan peluang-peluang di tengah kondisi krisis. Salah satunya, perubahan pola dan kebiasaan dalam komunikasi di lingkungan kerja maupun di lingkup pendidikan yang dipaksa untuk terbiasa melalui virtual untuk berinteraksi dengan guru, dosen, rekan kerja, teman, keluarga, dan klien. Begitu juga yang terjadi pada 2020 saat Fakultas Seni Rupa dan Desain IKJ melaksanakan program belajar-mengajar di lingkungan FSRD IKJ, pengajar harus beradaptasi dengan pembelajaran jarak jauh saat menghadapi kondisi pandemi dalam menyampaikan proses pengajaran.

Menghadapi pembelajaran jarak jauh tersebut, sebelumnya sudah pernah disampaikan oleh Dr. Indah Tjahjawan, M.Sn, saat itu sebagai Dekan FSRD IKJ dalam pidato ilmiah, wisuda IKJ, 12 Desember 2019, di Teater Jakarta, dengan tema “Bagaimana Pendidikan Tinggi Seni Indonesia, Khususnya IKJ menghadapi Revolusi Industri 4.0?” merangkum dari pidato tersebut yang perlu digarisbawahi antara lain: Industri 4.0 yang pertama kali disampaikan pada Hannover Fair, 4-8 April 2011, digunakan pemerintah Jerman untuk memajukan bidang industri ke tingkat selanjutnya, dengan bantuan teknologi. Revolusi industri generasi keempat dengan adanya dukungan dari sistem kecerdasan buatan dan otomasi dalam industri *internet of things (IoT)* melalui data teknologi *machine learning*, *cloud computing*, dan *cognitive computing*, serta *artificial intelligence*.

Melalui Industri 4.0, pelaku industri, pendidikan dan para pengguna melakukan komunikasi yang saling terhubung dan berkomunikasi satu sama lain melalui teknologi jaringan komputer yang ikut memberikan keputusan tanpa keterlibatan manusia, sebagai kombinasi dari sistem *internet of things (IoT)*, dan *internet of systems* yang membuat pabrik pintar menjadi kenyataan. Di Indonesia, perkembangan Industri 4.0 sangat didorong oleh pemerintah melalui Kementerian Perindustrian dan didukung oleh kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai bagian dari riset dan pengajaran sehingga Indonesia dapat bersaing dengan negara lain dan juga harus mengikuti tren. Karena dampak dari Industry 4.0 akan memberikan perubahan pada lima kluster berikut ini (Schwab, 2019):

(1). Kluster ekonomi, yang mempengaruhi pertumbuhan ekonomi, lapangan kerja, dan

sifat-sifat pekerjaan, (2). Klaster bisnis, yang mempengaruhi ekspektasi dan perilaku konsumen, mengubah produk dengan data yang lebih baik, inovasi yang bersifat kolaboratif, dan model operasi bisnis baru, (3). Klaster hubungan nasional-global, hubungan pemerintahan, hubungan negara, wilayah dan kota, serta keamanan internasional, (4). Klaster kemasyarakatan, berdampak pada naiknya ketimpangan sosial, menurunnya tingkat hidup kelas menengah, dan menjamurnya komunitas, (5). Klaster individu, yang berdampak pada masalah identitas moralitas dan etika, hubungan antarmanusia, dan pengaturan informasi public dan privat.

Revolusi Industri 4.0, adalah era inovasi disruptif, sebagai suatu inovasi teknologi yang mampu mengancam keberadaan pasar yang tidak mau berubah akan tergantikan pasar baru yang beradaptasi dengan teknologi digital. Begitu juga yang terjadi dalam dunia Pendidikan yang berdaya saing global di tengah era digital, Pemerintah Indonesia pada 2018 menetapkan 10 langkah prioritas nasional dalam upaya mengimplementasikan peta jalan *Making Indonesia 4.0*, bahasan Pendidikan terdapat pada poin (7) yaitu peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) desain Kembali kurikulum Pendidikan nasional sesuai era 4.0 yang lebih menekankan ke *science, technology, engineering, the arts, dan mathematics* (STEAM) serta meningkatkan kualitas sekolah kejuruan. Kemudian di poin (8) Pembentukan ekosistem inovasi, mengembangkan cetak biru pusat inovasi nasional, mempersiapkan percontohan pusat inovasi dan mengoptimisasikan regulasi terkait, seperti perlindungan hak kekayaan intelektual, dan insentif fiskal untuk mempercepat kolaborasi lintas sektor di antara pelaku usaha swasta atau BUMN dengan Universitas.

Pada 2019 Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi sebelum dibubarkan, sempat merumuskan lima elemen penting untuk mendorong pertumbuhan ekonomi dan daya saing bangsa di era revolusi industri 4.0, yaitu: (1). Persiapan sistem pembelajaran yang lebih inovatif, seperti penyesuaian kurikulum pembelajaran dan meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam hal data *information technology* (IT), *operational technology* (OT), *internet of things* (IoT) dan *big data analytic* mengintegrasikan objek fisik, digital, dan manusia untuk menghasilkan lulusan perguruan tinggi yang kompetitif dan terampil terutama dalam aspek *data literacy, human literacy, technological literacy*, (2). Rekonstruksi kebijakan kelembagaan yang adaptif, dan responsif terhadap industri 4.0 dalam mengembangkan transdisiplin ilmu dan program studi yang dibutuhkan. Membuat program cyber University, seperti sistem perkuliahan *distance learning*, sebagai solusi bagi penduduk di pelosok untuk dapat mengakses Pendidikan tinggi yang berkualitas, (3).

Menyiapkan SDM, khususnya dosen dan peneliti serta perekayasa yang responsif, adaptif, dan andal untuk menghadapi industri 4.0. Selain itu melakukan peremajaan sarana prasarana dan pembangunan infrastruktur pendidikan untuk menopang kualitas pendidikan, riset, dan inovasi, (4) Terobosan dalam riset dan pengembangan yang mendukung industri 4.0 dan ekosistem riset dan pengembangan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas riset dan pengembangan di Perguruan Tinggi, Lembaga penelitian dan pengembangan, industri, serta masyarakat. (5) Terobosan inovasi dan penguatan sistem inovasi untuk meningkatkan produktivitas industri dan meningkatkan perusahaan pemula berbasis teknologi.

Aturan mengenai sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) terdapat dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003, tentang sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas). PJJ diartikan sebagai pendidikan antara tenaga pendidik dan peserta didik berada di tempat terpisah dengan sistem pembelajaran yang mengandalkan sumber pembelajaran teknologi informasi. Tujuannya untuk meningkatkan akses seluruh putra-putri Indonesia ke jenjang Pendidikan Tinggi yang bersiap ke *world class University*.

Cara mengajar dan belajar di era 4.0 memungkinkan prosesnya dilakukan melewati batas fisik ruang, prodi, fakultas, institusi, provinsi, bahkan antarnegara, yang memberikan konsekuensi bagi Perguruan Tinggi untuk memberikan pelatihan dan menambah keahlian para pengajarnya dalam menggunakan teknologi digital serta membangun infrastruktur jaringan digital yang dapat mendukung proses pembelajaran.

Revolusi industri 4.0 juga menyebabkan Perguruan Tinggi harus membangun ulang kurikulumnya untuk menjawab kebutuhan terkini, dengan prinsip dasar menguasai teknologi, data, humanisme, dan keseimbangan antara teori serta praktek. Dalam pelaksanaannya mahasiswa menjadi pusat pembelajaran dan pelaku utama, dosen hanya sebagai fasilitator, bukan lagi sebagai pusat informasi pengetahuan utama, karena saat ini sumber informasi utama bisa didapatkan melalui jaringan teknologi informasi yang berbasis *internet of things*.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian bersifat deskriptif-kuantitatif berdasarkan poling kepada mahasiswa dan calon mahasiswa FSRD IKJ yang perhatiannya ditujukan pada bentuk evaluasi berdasarkan pengalaman mereka belajar secara PJJ pada masa pandemi covid-19, mencakup pemaparan bahan dan data yang menyangkut beberapa aspek untuk menghasilkan uraian yang terstruktur yang memperjelas permasalahan dan pertanyaan penelitian dalam memahami

kondisi pembelajaran di masa pandemik covid-19 kegiatan perkuliahan harus diubah menjadi daring sejak Maret 2020- Juli 2021. Pengumpulan data dan informasi dengan membatasi penelitian pada yang mencakupi perbandingan kegiatan luring dengan kegiatan daring sebagai objek penelitian, berhubungan dengan strategi, organisasi kegiatan, dan target audiens dari kegiatan pembelajaran dengan sistem hybrid ke depannya.

Batasan penelitian, berhubungan dengan kegiatan proses belajar-mengajar yang dilakukan secara daring selama 2020-2021, terkait kekurangan dan kelebihan, hambatan dan peluang yang perlu dievaluasi serta menganalisa hasil temuan tersebut berhubungan dengan proses pelaksanaan kegiatan dan sistem kerjanya sehingga bisa berjalan secara hybrid luring dan daring sehingga kegiatannya makin berkualitas dan bermanfaat bagi semua kalangan yang terlibat di pendidikan. Begitu juga dengan perbandingan dan persamaan yang ada pada setiap kegiatan, sesi kegiatan apa saja yang perlu diperbaiki.

Menurut JJ. Honigman (metode penelitian penciptaan karya 2021 halaman 168) wujud Kebudayaan terbagi dalam 3 kategori:

### **1. Gagasan (Wujud Ideal)**

Wujud kebudayaan yang pertama adalah gagasan berupa ide, nilai, norma, hukum dan berbagai peraturan yang sifatnya tidak dapat diraba maupun disentuh dan hanya dapat dirasakan dalam kehidupan sehari-hari.

### **2. Aktivitas (Tindakan)**

Wujud kebudayaan yang kedua adalah aktivitas atau tindakan yang diakibatkan dari interaksi dan kegiatan individu terhadap individu atau kelompok lainnya dalam kehidupan bermasyarakat.

### **3. Artefak (Karya)**

Wujud kebudayaan yang terakhir adalah artefak atau karya yang merupakan wujud kebudayaan yang dapat disentuh maupun diraba oleh pancaindra kita yang merupakan sifat wujud kebudayaan yang paling konkret dibandingkan dengan yang lainnya.

**GAME CHANGING:**  
TRANSFORMASI DEMI PERTUMBUHAN



Grafik 1: Metode Gagasan, aktivitas, dan artefak

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi baik di perusahaan maupun layanan di dunia pendidikan, pada dasarnya sarana dan prasarana yang ada akan menunjang keefektifan kerja para stakeholder di lingkungan kampus, tenaga kependidikan, dosen dan mahasiswa. Adanya teknologi baru yang dimiliki dapat mempengaruhi proses kerja pelayanan akademik yang berlangsung. Contoh, dahulu dalam pencatatan arsip masih dilakukan dalam arsip tercetak yang disimpan dalam folder-folder yang membutuhkan tempat penyimpanan dan ruang yang besar, namun dengan adanya perkembangan teknologi saat ini semua arsip terkait rekam jejak mahasiswa bisa tersimpan secara digital, bahkan bisa disimpan di awan (cloud) via google drive.

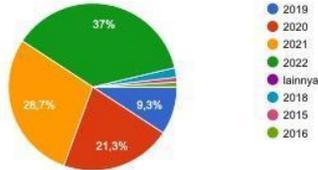
## Kuliah Daring atau Luring?

109 jawaban

Publikasikan analytics

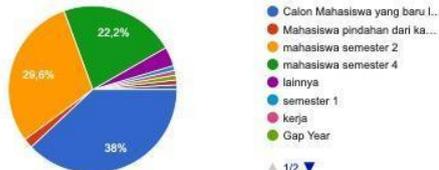
### 1. Lulusan SMA atau SMK tahun?

108 jawaban



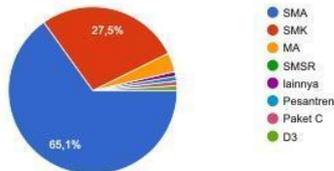
### 2. Status Anda saat ini?

108 jawaban



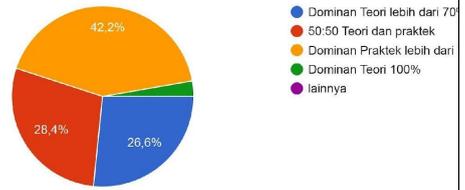
### 3. Apakah Anda Lulusan SMA atau SMK atau Sekolah setingkat lanjutan Atas?

109 jawaban



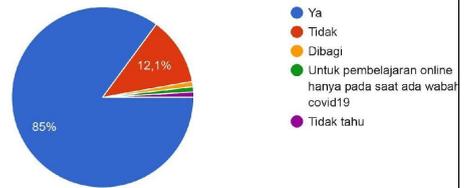
### 4. Apakah di sekolah/kampus Anda, pembelajarannya dominan Teori atau praktek?

109 jawaban



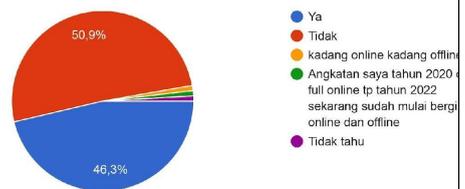
### 5. Apakah di sekolah/kampus Anda, melaksanakan pembelajaran hibrid? online dan offline bergiliran.

107 jawaban



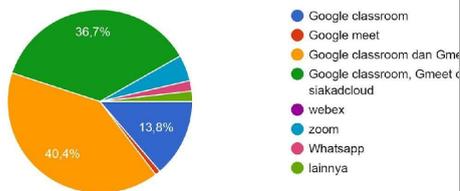
### 6. Apakah di sekolah/kampus Anda, masih melaksanakan pembelajaran online/daring (SFH) saja hingga sekarang?

108 jawaban



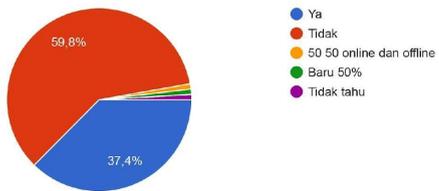
### 7. Platform apa saja di sekolah/kampus Anda, yang digunakan untuk pembelajaran online/daring (SFH) ?

109 jawaban



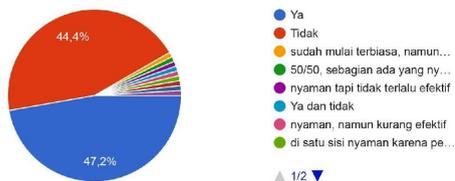
### 8. Apakah di sekolah/kampus Anda, sudah melaksanakan pembelajaran luring 100%?

107 jawaban



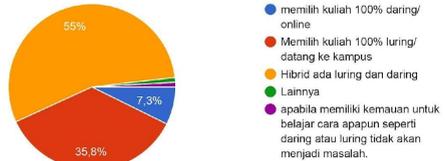
### 9. Menurut Anda, apakah pembelajaran daring (SFH) selama pandemi dari rumah efektif dan nyaman untuk menerima pelajaran dari pengajar Anda?

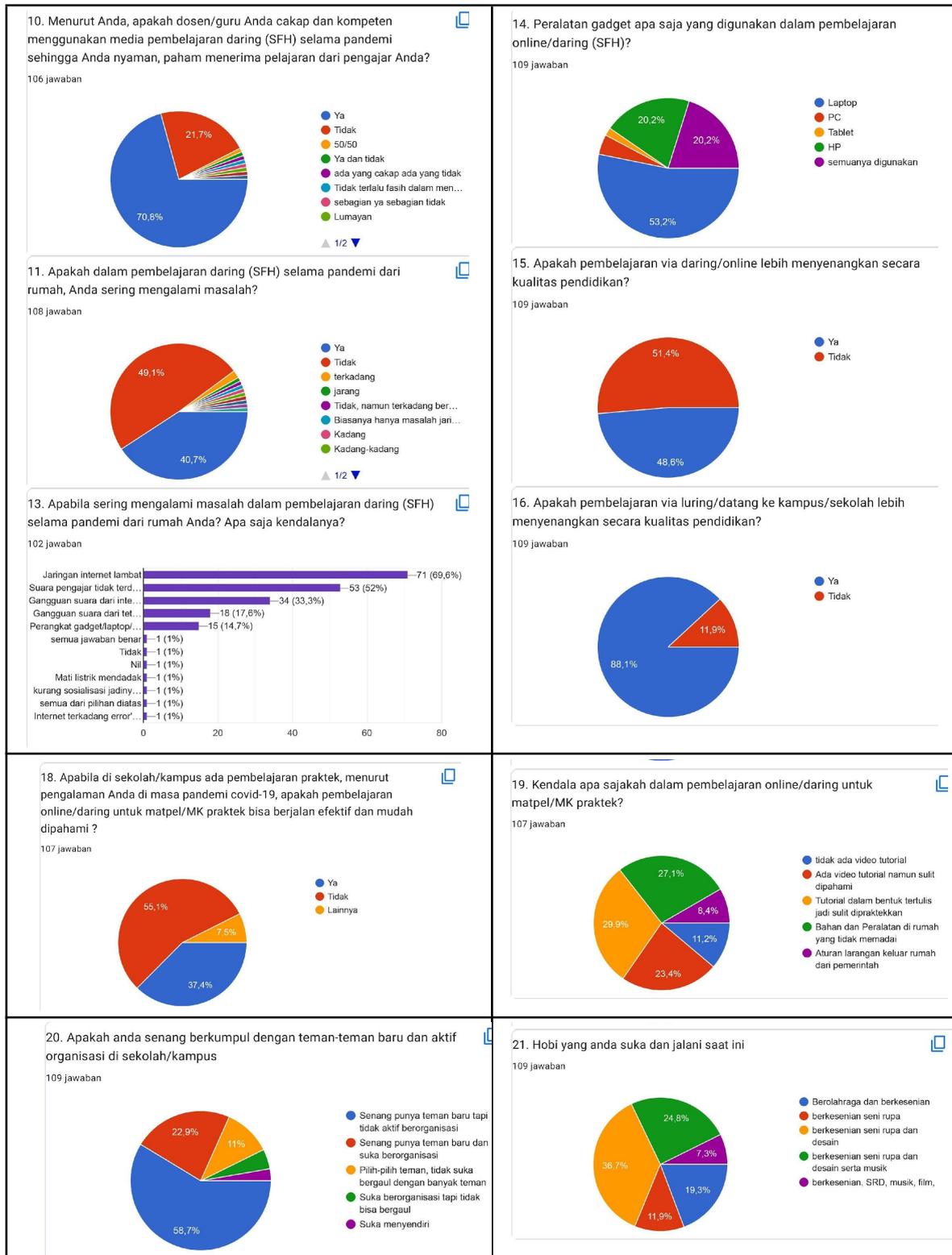
108 jawaban



### 17. Menurut pengalaman Anda setelah melalui masa pandemi covid-19, pembelajaran seperti apa yang lebih efektif dan mudah dipahami ?

109 jawaban





Gratik 2: Hasil pengumpulan angket terkait suasana pembelajaran di masa pandemi  
**Pembahasan**

Sistem dipahami sebagai rangkaian proses yang telah ditentukan tahapan dan langkahnya, dilakukan secara konsisten atau berulang-ulang. Sistem diartikan sebagai komponen yang saling menunjang dan saling berhubungan yang secara keseluruhannya merupakan satu

kesatuan secara langsung maupun tidak langsung. Dalam prakteknya terbagi dalam dua bentuk yaitu sistem formal dan informal: (1) sistem formal adalah sistem yang lebih terstruktur dan bertujuan untuk pendelegasian otoritas, memperjelas struktur, kebijakan, dan prosedur secara formal-sangat membantu setiap stakeholder di dalam organisasi dalam menjalankan tugas-tugasnya. (2) sistem informal merupakan sistem yang terbentuk dari hubungan antar pribadi yang tidak ditunjukkan dalam struktur formal, lebih fleksibel dan sesuai kebutuhan. Sebuah sistem yang baik memiliki beberapa syarat, sebagai berikut: (1). Mudah untuk dimengerti, oleh pimpinan, maupun pelaksana yang berhubungan secara langsung maupun tidak langsung. (2) Sesuai kebutuhan, dengan kondisi terkini, kebutuhan otoritas, jangan dipaksakan. (3) Efisiensi waktu, Dapat mendukung kebutuhan pengajar, mahasiswa, dan tenaga kependidikan dengan pelayanan yang baik dan cepat. (4) Selalu evaluasi, dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan saat ini yang serba cepat kebutuhannya membutuhkan evaluasi berkala dalam penggunaan sistem tersebut. (Panduan Menyusun SOP & KPI, 2019 halaman 3).

Saat ini sivitas akademika yang berada di lingkungan Pendidikan Tinggi Seni, termasuk Fakultas Seni Rupa dan Desain IKJ yang terdiri dari beragam generasi mulai dari generasi *baby boomers*: 56-74 tahun, generasi X: 42-55 tahun, generasi Y madya: 34-41 tahun, generasi Y muda: 26-33 tahun, dan generasi Z: < 26 tahun. Dosen senior, masih didominasi oleh generasi *baby boomers*, dan juga generasi X yang merupakan *digital immigrant*, yang tergolong pengajar yang terkendala dengan adaptasi teknologi digital. Sementara mahasiswa yang dihadapi merupakan generasi Z atau generasi *millennial* bahkan generasi *alpha* yang merupakan *digital native*. Tantangan pengajar saat ini bisa adaptif pada gaya hidup generasi Z, dengan memperbaiki kurikulum, metode pembelajaran, memahami teknologi pembelajaran menjadi keharusan.

Untuk menghadapi disrupsi 4.0 perlu menyiapkan sumber daya manusia pengajar dengan cara memberikan pelatihan-pelatihan terkait proses pembelajaran terkini, memberikan pemahaman kepada dosen terkait generasi Z dan generasi berikutnya, menyiapkan pengetahuan kepada seluruh dosen bagaimana situasi Pendidikan saat ini, mengubah budaya, dan memberikan pengetahuan untuk memahami regulasi yang dikeluarkan oleh Dirjen Pendidikan Tinggi. Regenerasi dosen perlu lebih dini menyiapkan pengajar dari generasi milenial yang relatif lebih paham budaya mahasiswa yang diajarnya. Saat ini pembelajaran seni rupa dan desain tidak hanya berorientasi pada kompetensi seniman atau desainer senior, pembelajaran seni rupa dan desain bisa dari sumber mana saja, bisa dari

profesional muda, komunitas, asosiasi prodi dari masing-masing prodi, asosiasi profesi, dan asosiasi industri terkait.

Selain perubahan pada metode pengajaran dan pembelajaran, pengajar dalam menjalankan Tridharma Perguruan Tinggi juga harus menjalankan tugas penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Karena kuantitas dan kualitas penelitian menjadi indikator penilaian dan pemeringkatan mutu perguruan tinggi. Budaya pengajar di Fakultas Seni Rupa dan Desain selain sebagai akademisi juga beberapa yang masih aktif sebagai praktisi sudah banyak menghasilkan karya seni rupa dan desain. Namun belum sampai ke dalam tahapan melakukan pendokumentasian dari karya yang dibuat dengan mengarsipkan serta menjadi bahan kajian tertulis yang dilaporkan menjadi luaran jurnal, prosiding, atau buku yang terekam dalam *international standard book network*. Proses penciptaan karya juga membutuhkan tahapan riset dan penelitian, namun upaya menuliskan proses penciptaan karya tersebut dalam bentuk dokumentasi penulisan ilmiah belum menjadi budaya. Ini menjadi tugas bersama semua tenaga pengajar tetap dan pimpinan di lingkungan FSRD IKJ, sebagai prioritas utama dalam luaran, pendanaan, serta fasilitas pendukungnya. Karena kerja penelitian adalah kerja kolaborasi, perlu adanya *roadmap* penelitian dan membangun kelompok penelitian yang bisa menjadi tahapan awal untuk meningkatkan kapasitas penelitian dengan memanfaatkan pengembangan teknologi.

Inovasi terbuka adalah kerja kolaborasi antara sumber daya manusia dengan teknologi komputer maupun *internet of things*, untuk membangun sistem terdistribusikan dalam rangka menyelesaikan tugas-tugas meneliti dan mengkaji secara inovatif yang membuka pola pikir informasi yang kekinian.

### **Tantangan Organisasi Pendidikan Dalam Melakukan Perubahan**

Beberapa reaksi yang muncul dalam perubahan pola pembelajaran: munculnya ketidakpastian, ketakutan akan ancaman pada pemenuhan kepentingan pribadi, perbedaan persepsi, dan rasa kehilangan. Resistensi atau penolakan pada perubahan umumnya terjadi ketika ada hal yang mengancam nilai seseorang atau individu. Ancaman tersebut bisa bersifat real atau hanya sebuah persepsi saja. Disebabkan ketakutan atau ketidakpahaman atas perubahan yang terjadi. (a) Ketakutan terhadap kemungkinan yang tidak dapat diprediksi, perubahan berpengaruh terhadap ketidakpastian, yang memberikan rasa tidak nyaman, menyebabkan keraguan, atau ketidaktahuan yang menyebabkan penolakan terhadap perubahan. (b) Ketakutan dan kegagalan, resistensi terhadap target atau skill baru

bisa menimbulkan rasa tidak percaya diri, merasa tertekan karena menganggap tidak memiliki keterampilan baru. (c) Tidak sepakat dengan kebutuhan akan perubahan, selalu ada sikap kritis dari anggota organisasi dalam menyikapi perubahan sehingga dianggap langkah yang bertentangan dan tidak masuk akal. (d) Takut kehilangan sesuatu yang bernilai baginya, mengubah kebiasaan lama menuju kebiasaan yang baru, bukanlah persoalan mudah bagi orang-orang yang kaku dan kurang fleksibel. (e) Enggan meninggalkan *comfort zone* atau wilayah aman, seringkali sumber daya manusia di dalam organisasi pendidikan merasa takut menuruti keinginan untuk melakukan hal baru karena akan memaksa mereka keluar dari wilayah yang selama ini sudah aman dan nyaman serta tidak berani mengambil resiko di dalamnya. (f) Keyakinan yang salah, Tidak sedikit orang merasa yakin bahwa segala sesuatu akan selesai dengan sendirinya suatu saat, tanpa melakukan apapun, sekadar untuk memudahkan diri sendiri dan menghindari risiko. (g) Ketidapahaman dan ketiadaan kepercayaan, bagi yang menolak perubahan merasa hal tersebut akan membebani daripada apa yang dapat diperoleh. (h) Ketidakberdayaan, perubahan memang membutuhkan upaya, bahkan seringkali perlu sangat serius dan melelahkan, sehingga banyak yang menginginkan *status quo* (Panduan Menyusun SOP & KPI, 2019 halaman 178).

## **Analisis SWOT**

### **Strenght/Kekuatan**

- Mahasiswa sebagai Generasi Z yang *digital native culture*, biasa mengakses media online, sehingga penggunaan perangkat *gadget* tidak terlalu sulit mengikuti pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan platform digital seperti google classroom, google meet, dan zoom atau aplikasi tatap muka online lainnya.
- Dokumen dan rekaman perkuliahan serta materi pengajaran tersimpan dalam arsip video di *google classroom*, seharusnya lebih memudahkan dalam penyusunan modul ajar dan buku ajar.
- Banyaknya kegiatan sharing pengetahuan terkait aktivitas dan profesi seni rupa dan desain via platform zoom, memberikan motivasi dan pencerahan. Agility adalah faktor kunci yang menentukan apakah termasuk dalam golongan yang *the fall* (jatuh) atau *the rise* (bangkit). Agilitas=kecepatan +kelincahan+ketepatan. Ketepatan adalah momentum, yaitu

kemampuan untuk mendahului pesaing dalam memanfaatkan peluang dari adanya disrupsi. Kelincahan adalah tentang alokasi sumberdaya, yaitu kemampuan untuk melakukan alokasi sumber daya secara efisien dan fleksibel untuk merespons datangnya disrupsi. Ketepatan adalah tentang pilihan strategi, yaitu kemampuan untuk memilih opsi strategi yang sesuai dengan peluang dan tantangan dari munculnya sebuah disrupsi. (Cool Agile, 2022-hlm. 44)

- Adanya organisasi senat dan himpunan mahasiswa FSRD yang tidak menyerah dengan kondisi, dengan tetap aktif merancang kegiatan daring dan luring. Organisasi yang memberikan ruang bagi bertumbuhnya pikiran-pikiran kreatif, mendorong keberanian mengambil resiko, cepat mengambil keputusan, mengelola sumber daya secara efektif, dan membangkitkan jiwa kepemimpinan dan kemandirian yang merespons kondisi di masa pandemi. Dalam pengelolaan sumber daya manusia, mengandalkan kekuatan tim yang mendorong kebebasan individu dan koordinasi kolektif yang bisa menyatu menghasilkan kepekaan dalam menangkap perubahan, kecepatan pengambilan keputusan, dan kelincahan eksekusi di lapangan.

#### **Weakness/Kelemahan**

- Akses internet yang belum merata stabilitasnya tergantung geografis masing-masing mahasiswa, berpengaruh terhadap kejernihan suara pengajar saat menyampaikan materi.
- Pengajaran kuliah praktek mengalami hambatan dalam proses asistensi dan penyajian tutorial, apabila mahasiswa bertanya secara teknis.
- Inisiatif mahasiswa menurun karena terlalu nyaman belajar atau kuliah di rumah.

#### **Opportunity/Peluang**

- Pengajar generasi *Baby boomers* dan *gen-X* terpaksa dan dipaksa untuk belajar menggunakan beragam platform media pembelajaran online seperti *google classroom*, *google meet*, *zoom*, hingga siacad cloud baru, Dengan duet tim pengajar senior dan tim pengajar muda transfer ilmu bisa dilakukan.
- Membangun budaya teknologi digital dan *habit* IoT (Internet of Things) kepada seluruh *stakeholder* di lingkungan FSRD IKJ membiasakan dengan Industri 4.0
- Bersiap dengan pembelajaran *hybrid* ke depannya secara daring dan luring.

### **Treatment/Ancaman**

- Menurunnya disiplin dan etos kerja mahasiswa dalam proses asistensi, dan pengumpulan tugas karena kuliah jarak jauh, dan kurangnya pengawasan dan kontrol dari pengajar membuat mahasiswa bersikap santai.
- Menurunnya kualitas hasil karya tugas kuliah praktek mahasiswa, karena pertemuan yang terbatas daring/online, karena tidak ada interaksi di kelas dengan sesama teman, sehingga tidak melihat proses kerja teman, sehingga tidak melihat perbandingan karya pribadi dengan teman sekitarnya, sehingga tidak menimbulkan rasa berkompetisi untuk membuat karya yang lebih keren dari karya temannya.
- Kontrol pengajaran dan penilaian tugas terpaksa toleransinya besar.
- Disrupsi digital ditambah dengan disrupsi pandemi yang mengubah perilaku masyarakat dalam beraktivitas dan dipaksa untuk cepat beradaptasi dengan teknologi.

### **KESIMPULAN**

Walaupun secara poling mahasiswa kangen suasana kampus/kuliah luring, faktanya sebaliknya dalam perkuliahan dengan pembatasan 50% luring atau tatap muka, mahasiswa hanya sedikit yang termotivasi untuk melakukan perkuliahan ke kampus, menjadi PR bagi pengajar untuk memotivasi mahasiswa membangun etos kerja disiplin pasca pandemi yang memasuki kuliah hybrid. Disrupsi pandemi mengubah perilaku dan ekosistem seni rupa dan desain dengan begitu cepat, siapa yang tidak mau berubah, berstrategi, dan beradaptasi serta berinisiatif melakukan aktivasi hanya akan menjadi penonton saja. Di tengah beban kerja dosen yang cukup kompleks perlu dijalin kolaborasi yang saling mendukung antara pengajar dan mahasiswa dalam berkegiatan menjalankan Tridharma Perguruan Tinggi dengan kurikulum MBKM.

Tugas bersama dari stakeholder di Fakultas, dan Prodi, Pengajar serta staf Pendidikan menciptakan suasana belajar-mengajar yang saling memotivasi mahasiswa untuk belajar, berkegiatan, di lingkungan kampus seni IKJ untuk beradaptasi dengan industri 4.0. Budaya digital adalah nilai-nilai, perilaku, dan sikap terhadap adopsi teknologi digital yang dilakukan oleh institusi, fakultas, prodi, pengajar, tenaga kependidikan, dan mahasiswa. Dalam prosesnya selalu terjadi *denial*, *resistance*, *exploration*, dan akhirnya komitmen yang harus bisa diadaptasi secepat mungkin untuk menjalankan proses belajar-mengajar yang efektif dan fleksibel. Semoga Kurikulum MBKM bisa memerdekaan suasana

belajar-mengajar di IKJ yang menyenangkan, bukan membuat pengajar menjadi tertekan, terpaksa, dan merasa dipaksa untuk menjalankan pengajaran, penelitian, dan PKM serta mampu mewujudkan semangat optimisme untuk maju dan memberikan solusi yang bermanfaat bagi masyarakat. Seperti temuan Robert K. Merton (1942) dalam buku Pendidikan yang berkebudayaan (Yudi Latif) hubungan antara kultur yang berlaku dalam masyarakat ilmiah dengan laju pertumbuhan iptek, etos atau basis struktur normative ilmu pengetahuan; (1) semangat berbagi informasi, (2) menempatkan kebenaran di atas kepentingan perseorangan, (3) menyerahkan keputusan mengenai validitas sesuatu pada pengujian empiris dan teoritis, tanpa menghiraukan status dan reputasi dari sumber pengetahuan, dan (4) terbuka bagi pelbagai karakteristik personal dan sosial.

## Sumber Referensi

- Hendriyana, Husein. 2021. *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Latif, Yudi. 2020. *Pendidikan yang Berkebudayaan, Histori, Konsepsi, dan Aktualisasi Pendidikan Transformasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Nur'aini, Fajar, D.F. 2019. *Panduan Lengkap Menyusun SOP dan KPI*. Yogyakarta: Quadrant.
- Yuswohady, Hasto Palupi Dyah, Pambudi, Teguh S, dan tim. 2021. *The Rise Cool Agile Brands inventure Knowledge*.
- Buku Wisuda IKJ, Tahun Akademik 2018/2019, Teater Jakarta, [ikj.ac.id](http://ikj.ac.id).