

# MENYOAL KECOCOKTIDAKAN GAYA PEMBELAJARAN DESAIN

**Moeljadi Pranata**

Dosen Jurusan Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Seni dan Desain – Universitas Kristen Petra  
dan

Dosen Jurusan Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang

## ABSTRAK

Pebelajar, sama seperti pembelajar, memiliki gaya kognitif yang berbeda-beda. Variasi gaya pengajaran sebanyak gaya belajar. Gaya pengajaran yang distrukturkan bagi pebelajar bisa cocok atau tidak cocok dengan gaya belajar pebelajar. Dalam pendidikan desain konvensional, belajar dan pembelajaran dapat sangat terganggu bila gaya belajar pebelajar tidak cocok dengan gaya pengajaran pembelajar atau program pembelajaran yang memiliki gaya yang berbeda.

**Kata kunci:** pendidikan desain, gaya pengajaran, gaya belajar, strategi pendesainan.

## ABSTRACT

*Students, as well as teachers, have different cognitive styles, and so styles of learning vary as much as styles of teaching. The teaching strategies can be design education, their learning can be severely impaired if they are mismatched with teacher who prefer, or teaching programmes which impose, a different learning style.*

**Keywords:** design education, teaching styles, learning styles, design strategies.

## PENDAHULUAN

Desain komunikasi visual adalah teori dan praktik perancangan, pengembangan, pemanfaatan, dan evaluasi proses dan media serta untuk pemecahan masalah komunikasi visual. Dari definisi ini tampak bahwa desain sebagai proses berupa aktivitas-aktivitas kompleks yang melibatkan aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam upaya untuk pemerolehan pemecahan masalah yang efektif. Menurut kajian Jones (1980) aktivitas pendesainan yang demikian adalah juga merupakan proses belajar. Sesungguhnya, desainer sedang belajar pada saat dia mendesain. Pada pendesainan yang terdiri atas aktivitas-aktivitas identifikasi, analisis-sintesis, eksplorasi-eksperimentasi, riset dan pengembangan serta untuk pemecahan masalah—seiring dengan itu

sesungguhnya desainer sedang belajar dan belajar lebih lagi mengenai pemecahan masalah desain, hambatan-hambatannya, serta pilihan solusi potensialnya.

Beberapa peneliti telah menemukan, kecocokan atau ketidakcocokan antara strategi pengajaran dengan gaya belajar secara signifikan mempengaruhi keberhasilan pebelajar (periksa Dunn dkk., 1989). Jika proses desain adalah juga proses belajar, apakah strategi pendesaian tertentu yang *distrukturkan* bagi mahasiswa desain juga akan berpengaruh secara signifikan terhadap penampilan belajar dan pembelajaran desain?

## **GAYA BELAJAR-GAYA PENGAJARAN**

Tidak ada dua individu yang memiliki inteligensi yang sama. Sebagian orang belajar lebih baik dengan suatu cara, sebagian yang lain dengan cara yang lain pula. Setiap orang memiliki gaya belajar yang *unik*. Tidak ada suatu gaya belajar yang lebih baik atau lebih buruk daripada gaya belajar yang lain. Tidak ada individu yang berbakat atau tidak berbakat. Setiap individu secara potensial pasti berbakat—tetapi ia mewujudkan dengan cara yang berbeda-beda. Ada individu yang cerdas secara logika-matematika, namun ada juga individu yang cerdas di bidang kesenian. Pandangan-pandangan baru yang bertolak dari teori Howard Gardner mengenai inteligensi ini telah membangkitkan gerakan baru pembelajaran, antara lain dalam hal melayani keberbedaan gaya belajar pebelajar.

Howard Gardner (1999) mengajukan teori inteligensi yang sama sekali berbeda dengan *teori inteligensi tunggal* (secara populer disebut IQ) yang dikenal selama ini. Menurut Gardner, setiap orang memiliki *inteligensi majemuk* yang terdiri atas potensi dan keberbakatan di bidang *linguistik, logika-matematika, spatial, musikal, jasmaniah-kinestetik, naturalistik, interpersonal, serta intrapersonal*. Gardner menegaskan bahwa setiap individu memiliki semua jenis inteligensi tersebut dengan kadar yang berbeda-beda

Konfigurasi dan hubungan antar inteligensi tersebut juga bisa berubah sesuai dengan pengalaman-pengalaman yang digumuli oleh individu yang bersangkutan. Dalam konteks pembelajaran, konsep inteligensi majemuk Gardner ini menyediakan peluang, kesempatan, dan pelayanan yang spesifik terhadap (perbedaan karakteristik) pebelajar. Tidak semua pebelajar belajar dengan cara yang sama; tidak semua pebelajar memiliki

gaya belajar yang sama. Untuk itu, pembelajar sebaiknya mendesain konten dan strategi pembelajaran sedemikian rupa sehingga mudah diakses oleh setiap pembelajar.

Dalam peristiwa pembelajaran terdapat siswa yang belajar (pembelajar) dan guru yang mengajar (pembelajar). Peristiwa pembelajaran ini ada yang berorientasi kepada pembelajar, ada juga yang berpusat pada pembelajar. Aktivitas belajar pembelajar dan aktivitas mengajar pembelajar merupakan perilaku individual yang spesifik, masing-masing disebut *gaya belajar* dan *gaya pengajaran*, yang merupakan derivat gaya-gaya kepribadian individu yang bersangkutan.

Gaya belajar menunjuk pada keadaan psikologi yang menentukan bagaimana seseorang menerima informasi, berinteraksi, serta merespon pada lingkungan belajarnya. Gaya belajar memiliki beberapa variable antara lain faktor persepsi dan pemrosesan informasi, faktor motivasi, dan faktor psikologi.

Setiap pembelajar memiliki gaya belajar yang unik, demikian pula gaya pengajaran pembelajar. Sebagian orang lebih menyukai belajar atau mengajar secara visual, sebagian lagi secara auditorial atau haptik; sebagian orang berorientasi pada teks tercetak, sebagian lainnya berorientasi pada interaksi kelompok

Gregore (dalam Butler, 1986) membedakan gaya individu dalam memproses pemahaman informasi ke dalam *gaya konkrit* dan *gaya abstrak* yang *acak* dan *teratur*. Seseorang yang memiliki *gaya konkrit teratur* cenderung lebih menyukai pengalaman langsung yang diberikan menurut susunan yang logis. Mereka yang memiliki gaya ini paling cocok belajar dengan menggunakan buku kerja, instruksi terprogram, demonstrasi, serta kerja studio yang tersusun rapi. Sementara itu, mereka yang memiliki *gaya konkrit acak* cenderung menggunakan pendekatan *trial and error* untuk mengambil keputusan yang cepat dari pengalaman yang dihadapi. Pemilik gaya ini lebih cocok belajar dengan menggunakan *game*, stimulasi, proyek belajar mandiri, serta proyek belajar keterampilan proses.

Mereka yang memiliki *gaya abstrak teratur* cenderung memahami pesan simbol maupun verbal secara mendalam, khususnya jika pesan-pesan tersebut disusun secara logis. Pemilik gaya ini lebih cocok belajar dengan membaca dan mendengarkan. Di pihak lain, mereka yang memiliki *gaya abstrak acak* cenderung memahami pesan dengan merespon gaya bicara dan tekanan suara pembicara yang menyampaikan pesan. Pemilik

gaya ini lebih cocok untuk belajar dalam latar interaktif seperti diskusi kelompok dan tanya jawab, serta pembelajaran yang memanfaatkan media audio-visual seperti film dan tv.

Pask (1972) memilah gaya belajar menurut langkah-langkah belajar kedalam *gaya serialis* dan *gaya holis*. Seseorang yang memiliki *gaya serialis* memilih belajar dengan berproses dalam langkah-langkah kecil yang logis, berusaha untuk mendapatkan kejelasan pada setiap bagian sebelum melangkah lanjut, serta mengejar jalur linear dalam tugas pembelajaran serta menghindari setiap penyimpangan. Mereka yang memiliki *gaya holis* melangkah secara lebih jauh, mengambil bagian-bagian pesan yang tidak terkait secara logis, serta mempelajari hal-hal di luar urutan linear. Seorang *holis* memilih untuk belajar dalam cara-cara yang berbeda, dan mendekati ide-ide dari sudut pandang yang berbeda pula

Perbedaan gaya belajar lainnya bertolak dari *gaya berpikir konvergen* dan *gaya berpikir divergen* (Guilford, 1981). *Gaya konvergen* utamanya berfokus pada pengambilan pesan dan menghasilkan atau mengkonversi suatu jawaban tunggal yang tepat atas sesuatu masalah. Sebaliknya, *gaya divergen* tidak berfokus pada suatu jawaban yang tepat--penekanannya pada kemampuan untuk menghasilkan jawaban-jawaban yang jangkauannya luas. Jika masalah-masalah yang membutuhkan pemikiran konvergen bersifat tertutup, masalah-masalah yang membutuhkan pemikiran divergen bersifat terbuka.

Ditinjau dari segi pendekatan pemecahan masalah, gaya kognitif juga dibedakan kedalam *gaya berpikir lateral* dan *gaya berpikir linear* (deBono, 1977). *Gaya berpikir lateral* menggunakan pendekatan yang fleksibel dalam pemecahan masalah. Mereka yang memiliki gaya ini cenderung mendekati pemecahan masalah dari banyak tinjauan, bahkan tinjauan yang sering tidak pernah terpikirkan oleh kebanyakan orang. Sementara itu, *gaya linear* menggunakan pendekatan terfokus dalam pemecahan masalah. Pemilik gaya linear cenderung melihat masalah dari satu tinjauan yaitu seperti pandangan orang pada umumnya serta cenderung memecahkan masalah tersebut lewat langkah-langkah hirarkis. Jika pola pemikiran gaya lateral terkesan bebas berpikir, pola pemikiran gaya linear terkesan kaku. Witkin (dalam Oldach, 1995) menggunakan istilah *ketergantungan lapangan* untuk mendeskripsikan gaya kognitif dari seseorang yang terlalu dipengaruhi

oleh konteks, dan *indepensi lapangan* untuk mendeskripsikan gaya dari seseorang yang mampu untuk berpikir relatif bebas dari konteks.

Seperti halnya gaya-gaya belajar, pola-pola pembelajaran yang dilakukan oleh pembelajar juga terdiri atas berbagai jenis gaya pengajaran. Yang dimaksudkan dengan *gaya pengajaran* ialah pola perilaku pengkondisian/pengaturan informasi dan lingkungan yang dilakukan oleh pembelajar untuk membelajarkan pebelajar. Dalam batasan tersebut istilah pengaturan menunjuk pada muatan strategi-strategi tertentu yang dilakukan oleh pembelajar sehingga memunculkan suatu bentuk pembelajaran tertentu pula. Pembelajar yang menggunakan strategi pengajaran dengan menggunakan langkah-langkah berurutan yang logis dan setia pada langkah-langkah yang telah ditetapkan secara hirarkis merupakan pembelajar yang memiliki *gaya pengajaran serialis*. Sebaliknya, pembelajar yang menggunakan strategi pengajaran yang fleksibel dan kontekstual, tidak terikat oleh langkah-langkah hirarkis pentahapan pembelajaran merupakan pembelajar yang memiliki *gaya pengajaran holistik*. Selanjutnya, pembelajaran yang berorientasi pada proses dan hasil pembelajaran linear yang berbasiskan pada pemerolehan jawaban tunggal merupakan *gaya pengajaran konvergen*; sebaliknya yang berorientasi pada kemampuan pebelajar untuk menghasilkan jawaban-jawaban alternatif merupakan *gaya pengajaran divergen*. Pada dasarnya, jenis-jenis gaya pengajaran memiliki pola gaya yang sama dengan jenis-jenis gaya belajar.

## **GAYA PENDESAINAN**

Desain dapat dimaknai menurut perspektif tinjauannya. Dari segi fungsi, desain merupakan suatu *artefak* yang memenuhi suatu fungsi tertentu. Menurut tinjauan profesi, desain merupakan komunitas desainer yang dengan serta oleh profesionalisme membangun bidang-bidang garapan tertentu. Sementara itu, dari perspektif bidang studi desain merupakan *teori dan praktik perancangan, pengembangan, pemanfaatan, serta evaluasi proses dan produk mengenai serta untuk pemecahan masalah domain tertentu* (Pranata, 1997). Paradigma desain yang berorientasi pada fungsi menitikberatkan makna desain dari aspek kualitas, paradigma desain yang berorientasi pada profesi mementingkan profesionalitas, paradigma desain sebagai bidang studi menitikberatkan makna desain pada teori dan praktik yang berkualitas sekaligus profesional. Apa pun

paradigmanya, kualitas produk desain sangat dipengaruhi oleh proses pendesainan. Dalam konteks pembelajaran di studio kualitas proses pendesainan ini dipengaruhi oleh *kecocoktidakan* antara gaya pendesainan mahasiswa dengan strategi pendesainan yang distrukturkan oleh pembelajar kepada pebelajar.

Sama halnya dengan gaya belajar, gaya pendesainan masing-masing orang juga bersifat unik. Seperti yang ditunjukkan oleh Grillo (1972), orang cenderung menyusun bermacam-macam barang secara berbeda dalam keranjang besar belanjanya. Sebagian orang akan menyusun berdasarkan cara urutan tertentu, sebagian lainnya melakukannya menurut cara yang lain lagi. Setiap orang adalah desainer, setiap desainer memiliki gaya pendesainan yang unik-pendesainan tersebut sesungguhnya memiliki gaya yang sama dengan tipe gaya belajarnya. Sebagai *derivasi* gaya kepribadian, gaya belajar dan gaya bekerja (dalam hal ini gaya pendesainan) merujuk pada suatu gaya perilaku individual yang sama (bandingkan Carbo dkk., 1991).

Strategi pendesainan yang *distrukturkan* pembelajar bagi pebelajar desain di studio bisa beragam. Jika bukan karena preferensi metode desain oleh pembelajar, hal tersebut bisa terjadi karena dipengaruhi oleh kecenderungan gaya pendesainan pembelajar yang bersangkutan. Pembelajar yang bergaya *serialis* cenderung akan menstrukturkan strategi pendesainan yang berupa urutan logis langkah demi langkah, dengan langkah berikutnya dibuat berdasarkan keputusan yang diperoleh pada langkah sebelumnya. Jadi proses pendesainan ini akan berupa suatu prosedur linear-serialis seperti proses pendesainan yang pernah ditawarkan oleh Asimow (1962). Sementara itu, pembelajar yang bergaya *holis* akan cenderung menstrukturkan strategi pendesainan yang ditawarkan oleh Jones (1980) yaitu bertolak dari *peta pendesainan umum*. Seperti diketahui, strategi pendesainan ini memberikan peluang yang cukup kepada pebelajar untuk membangun *rute* sendiri dengan memulai dan mengerjakan pendesainan secara fleksibel dan kontekstual. Secara serupa, kita dapat membandingkan hal tersebut di atas dengan gaya pendesainan *konvergen* yang berurutan dan rasional dari March (1976) dengan gaya pendesainan *divergen* yang sangat intuitif dari Halprin (1969); atau gaya pendesainan yang *terfokus, linear, dan kritis* dari Archer (1965) dengan pendekatan *cascade* yang lebih fleksibel dari bahasa polanya Alexander (1968). Tampaknya tak sulit untuk diduga, hasil pembelajaran apa yang akan diperoleh jika gaya pendesainan pebelajar cocok atau

tidak cocok dengan gaya pendesainan yang distrukturkan oleh pembelajar kepada mereka.

Riset kecil yang penulis lakukan pada latar perkuliahan *Metodologi Desain* memperoleh temuan sementara, bahwa mahasiswa yang memiliki gaya pendesainan yang tidak cocok dengan strategi pendesainan yang distrukturkan dosen bagi mereka cenderung tidak mampu mengembangkan *konsep* desain, bahkan cenderung mengalami frustrasi. Menurut pengamatan penulis, sebagian mahasiswa yang bermasalah ini sebenarnya termasuk kategori mahasiswa berprestasi, namun kesalahan preskripsi metode pendesainan yang dilakukan oleh pembelajar telah membuat mereka tak mampu mengembangkan potensinya. Riset mengenai tabrakan gaya pendesainan seperti tersebut di atas agaknya dapat membantu menjelaskan tentang fenomena mahasiswa yang *ogah-ogahan* atau yang *memberontak* dalam pembelajaran praktik desain.

## **BEBERAPA TEMUAN EMPIRIK**

Beberapa temuan penelitian melaporkan bahwa kecocokan atau ketidakcocokan antara gaya belajar dengan gaya pengajaran yang distrukturkan bagi pebelajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar. Kajian yang dilakukan oleh Pask (1972) menemukan bahwa jika gaya belajar pebelajar cocok dengan gaya pengajaran yang distrukturkan bagi mereka, misalnya gaya belajar serealis dengan gaya pengajaran serealis, gaya belajar holis dengan gaya pengajaran holis, maka pebelajar berpenampilan jauh lebih baik dalam ujian dibandingkan dengan pebelajar lain yang gaya belajarnya tidak cocok dengan gaya pengajaran yang distrukturkan guru baginya. Pask juga menemukan bahwa pebelajar cocok yang paling tidak berhasil cenderung berpenampilan lebih baik daripada pebelajar tidak cocok yang paling berhasil sekali pun. Kecuali itu, pebelajar-pebelajar yang cocok menunjukkan kemampuan yang lebih besar secara signifikan untuk menggeneralisasikan pengetahuan yang diperolehnya.

Temuan Pask tersebut di atas tidak berbeda dengan temuan Hudson (1996). Hudson yang meneliti gaya kognitif para pebelajar di London menemukan bahwa 30% subjek penelitian memiliki gaya konvergen, 30% memiliki gaya divergen, dan 40% memiliki gaya campuran divergen-konvergen. Hudson juga menemukan bahwa para pebelajar dari domain seni, termasuk desain, cenderung bergaya divergen, sementara itu

para pebelajar dari domain sains cenderung bergaya konvergen. Ia menunjukkan bahwa para pebelajar dari domain seni cenderung lebih bebas menggunakan *imajinasi* mereka mengenai kegunaan-kegunaan berbeda dari suatu objek tertentu karena mereka merasa tidak terikat untuk bersikap praktis. Sebaliknya, para pebelajar domain sains lebih cenderung memikirkan kegunaan yang *benar* dari suatu objek serta terhambat untuk melakukan saran yang *tidak praktis*.

Seperti halnya gaya serealis dan holis, gaya konvergen dan divergen juga dapat cocok atau tidak cocok dengan gaya pengajaran. Gaya-gaya pengajaran dalam domain sains yang dikarakterisasi oleh presentasi logis, terstruktur, mengarah pada satu jawaban yang tepat akan mendorong munculnya gaya konvergen dan menghambat pemikiran divergen pebelajar. Sebaliknya banyak aplikasi gaya pengajaran dalam seni dan desain, yang menyediakan area lapang bagi para pebelajar untuk menghasilkan proyek yang membutuhkan pemecahan masalah secara kreatif, mendorong munculnya pemikiran divergen.

Seperti halnya Pask, Hudson juga menginvestigasi efek-efek dari gaya pengajaran yang cocok dan tidak cocok dengan gaya belajar. Ia menemukan bahwa para pebelajar yang memiliki gaya konvergen paling baik belajar di bawah bimbingan pembelajar yang bergaya konvergen, demikian pula sebaliknya. Temuan-temuan penelitian yang serupa dengan temuan Pask dan Hudson tersebut di atas antara lain dapat dikaji dalam penelitian-penelitian yang dilakukan oleh Cafferly (1980), Lynch (1981), Pizzo (1981), dan Shea (1983) seperti dilaporkan oleh Dunn, Beaudry, dan Klavas (1999). Berkaitan dengan hal itu, Dryden & Vos (2001) mengingatkan bahwa telah banyak pebelajar yang “*drop-out*” hanya karena gaya belajar mereka tidak cocok dengan gaya pengajaran yang diterapkan oleh pembelajar di kelas. Oleh karena itu, kecocoktidakan gaya pembelajaran desain merupakan salah satu isu penting dalam pendidikan desain.

## **DISKUSI**

Setiap orang memiliki gaya belajar yang unik. Setiap manusia memiliki kekuatan belajar yang tersendiri. Dunn & Dunn (1989) menggambarkan keunikan tersebut sebagaimana tandatangan masing-masing orang. Dalam konteks tersebut tak ada suatu gaya belajar yang lebih baik atau lebih buruk daripada gaya belajar yang lain (Dunn, Beaudry, dan Klavas, 1989).

Kunci menuju sukses pembelajaran adalah menemukan keunikan gaya belajar pebelajar. Barbara Prashing (1998) menegaskan, siapa pun dapat belajar apa saja, jika diberi kesempatan untuk melakukannya dengan gaya unik mereka, dengan kekuatan pribadi mereka. Pernyataan ini mengisyaratkan, mahasiswa desain akan mampu memecahkan masalah desain secara optimal jika yang bersangkutan diberi kesempatan untuk melakukan pendesainan sesuai dengan gaya pendesainan mereka. Fakta bahwa mahasiswa desain memiliki kecenderungan berbeda dalam memecahkan masalah desain, seperti yang ditemukan oleh Lawson (1980), mestinya diwadahi dalam pembelajaran desain yang menyediakan lingkungan belajar *konstruktivistis*. Dalam lingkungan pembelajaran tersebut, masing-masing mahasiswa memperoleh ruang gerak yang luas untuk memecahkan masalah desain sesuai dengan gaya pendesainan mereka.

Konstruktivisme tidak selalu tepat diaplikasikan pada seluruh situasi pembelajaran. Tujuan-tujuan pembelajaran desain tertentu acapkali membutuhkan strategi pendesainan yang tertentu pula. Pengenalan pembelajar tentang berbagai metode pendesainan serta keunikan gaya-gaya pendesainan pebelajar akan menolong pembelajar untuk memilih strategi pembelajaran pendesainan yang dapat mengatasi perbedaan gaya-gaya pendesainan tersebut. Upaya ini dimaksudkan agar gaya pendesainan pebelajar cocok dengan strategi pendesainan yang distrukturkan bagi pebelajar tersebut. Seperti diketahui, kecocokan ini akan berdampak positif terhadap penampilan dan keberhasilan belajar pebelajar.

Namun, seperti diungkapkan oleh Dryden & Vos (2001), kebanyakan pembelajaran di kelas diselenggarakan dengan asumsi bahwa setiap pebelajar itu *identik*. Artinya, dalam pembelajaran para pembelajar nyaris tidak mempedulikan keunikan gaya belajar setiap pebelajar. Hal ini diperkuat lagi oleh kenyataan, bahwa dalam pembelajarannya para pembelajar cenderung melaksanakan gaya pengajaran tradisional yang *behavioristis*. Pembelajaran yang mengabaikan keunikan gaya belajar pebelajar—yang tampaknya masih merupakan gaya utama pengajaran desain di kelas-kelas kita, memberikan lingkungan yang tidak sejahtera bagi sebagian besar mahasiswa desain yang cenderung bergaya divergen (bdk. Hudson, 1996), bahkan tabrakan gaya kognitif tersebut sangat potensial mengakibatkan mahasiswa frustrasi dalam belajar. Mahasiswa yang mengalami frustrasi dalam belajar tidak akan mampu mencapai hasil belajar secara

maksimal. Jika frustrasi itu bertumpuk-tumpuk, tak mustahil hal tersebut mengantar-kannya untuk *berhenti menjadi mahasiswa*.

*The World Book Encyclopedia* mengisahkan tabrakan gaya kognitif Thomas Alfa Edison di sekolah formal. Edison pernah dicambuki oleh gurunya dengan ikat pinggang kulit karena dianggap *mempermainkan* guru dengan banyak pertanyaan. Dia begitu sering dihukum sehingga ibunya mengeluarkannya dari sekolah hanya setelah 3 bulan mengenyam pendidikan formal. Untunglah ibu Edison, seorang mantan guru, memahami betul gaya belajar Edison. Ia merancang pembelajaran yang cocok dengan gaya belajar Edison, sehingga Edison dapat mengembangkan dirinya secara optimal. Pengertian ibu Edison mengenai keunikan gaya belajar Edison mendorongnya untuk *memilih* strategi pembelajaran yang cocok dengan gaya belajar Edison. Kecocokan gaya-gaya kognitif ini membuat Edison belajar dengan sejahtera, bahkan pada gilirannya mengantarkannya untuk menjadi ilmuwan dan penemu yang dikenang oleh dunia.

Dari kisah nyata tersebut di atas dapat diketahui bahwa kesulitan atau keberhasilan belajar antara lain dipengaruhi oleh penyebab *eksternal* yaitu kecocoktidakan antara gaya belajar pebelajar dengan gaya pengajaran pembelajar. Sehubungan dengan hal tersebut, Michael Grinder (1991) menegaskan bahwa mengetahui cara belajar atawa (baca: dan atau) cara mengajar terbaik bisa bermakna *menghadirkan perbedaan antara keberhasilan dan kegagalan*.

Bertolak dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa jika proses desain adalah juga proses belajar, dan—seperti telah diketahui bahwa setiap orang memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, mestinya mereka memiliki gaya pendesainan yang berbeda pula. Tambahan lagi, jika kecocoktidakan gaya belajar dengan gaya pengajaran yang *distrukturkan* kepada pebelajar menghadirkan perbedaan yang nyata antara keberhasilan dan kegagalan, maka suatu strategi pendesainan yang distrukturkan bagi mahasiswa desain akan memiliki *pengaruh yang penting* terhadap keberhasilan belajar mahasiswa yang bersangkutan. Untuk itu, agar mahasiswa mencapai keberhasilan belajar, dosen sebagai pembelajar mestinya *memperhatikan keberbedaan gaya-gaya pendesainan* mahasiswa sebagai pebelajar serta *memilih strategi pendesainan yang cocok* untuk distrukturkan dalam gaya pengajarannya.

## KEPUSTAKAAN

- Alexander, C., *Pattern Language which Generates Multi-service centers*. Berkeley: CES.,1968.
- Archer, L. B., *Systematic Method for Designer*. London: Design Council, 1965.
- Asimow, M., *Introduction to Design*. New Jersey: Prentice-Hall, 1962.
- Butler, K. A., *Learning and Teaching Style: In Theory and in Practice*. Columbia: The Learner's Dimension, 1986.
- Carbo, M, R. Dunn, dan K. Dunn, *Teaching Studens to Learn Through Their Individual Styles*. Bosto: allyn & Bacon, 1991.
- de Bono, E., *Teaching Thinking*. London: Penguin, 1997.
- Dryden, G dan J. Vos, *The Learning Revolution: To Change the Way the World Learns*. Torrance: Jalmar Press, 2001.
- Dunn, R, J. Beaudry, dan A. Klavas, Survey of Research on Learning Styles. *Educational Leadership* , 46 (6) 1989: 53-58.
- Gardner, H., *Intelligence Reframed: Multiple Intelligences for The 21th* . New York: Basic Book, 1999.
- Grinder, M., *Righting the Educational Conveyer Belt*. Portland: Metamorphous Press, 1991.
- Hudson, L., *Contrary Imagination*. London: Penguin, 1996.
- Jones, J. C., *Design Methods: Seeds of Human Futures*. New York: John Willey & Sons, 1980.
- Lawson, B., *How Designers Think*. London: Architectural Press, 1980.
- Pask, G. dan B, Scott, Learning Strategies and Individual Competence. *Int. F. Man-Mach. Std.*, 4 (31972) : 217-253.
- Pranata, M., *Apakah Desain Komunikasi Visual Itu?* Seri Kajian Desain (01), Jurusan Desain Komunikasi Visual, UK Petra Surabaya, 1997.
- Prashing, B., *The Power of Diversity*. Auckland: Bateman, 1998.