

PENERAPAN EXPERIENTIAL LEARNING DAN DESIGN THINKING BAGI MAHASISWA DALAM PENCIPTAAN PRODUK PHOTO BOOTH EVENT IMLEK HOTEL

Dina Lestari¹⁾, Boike Janus Anshory²⁾

*¹⁾Program Studi Desain Produk, Universitas Agung Podomoro
dina.lestari@podomorouniversity.ac.id*

*²⁾Program Studi Desain Produk, Universitas Agung Podomoro
boike.janus@podomorouniversity.ac.id*

ABSTRACT

This research purpose is to determine the impact of experiential learning for Podomoro University Product Design students by using Kolb development theory and design thinking methods. Students are tested for their capability on problem-solving in creating photo booth for several hotels which is Ibis Style and Novotel Mangga 2 Jakarta, Ibis Serpong and Sahid Serpong hotel. This research using qualitative participatory methods and the data was compiled by using observation sheets with de Bono's six thinking hats methods, booklets, and mock-ups for visual presentation. This research involving 30 students from the first semester which then divided by 10 groups and spread into 4 supporting hotels. Each hotel competes 2 groups to design one chosen location for the photo booth. The chosen design then funded and produce on a real scale 1:1. All the finished photo booth products then displayed on hotel public areas and presented to the hotel guest for their Chinese new year theme photo backdrop. The conclusion of this project is that experiential learning methods could improve student's analytical, creative and critical way of thinking. This research expectation is to give real case study and information about the use of the experiential learning models in the product design program through collaboration with industry.

Keywords: *experiential learning models, design thinking, six thinking hats, Chinese new year event, photo booth product, hotel.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Experiential Learning untuk mahasiswa Program Studi Desain Produk Universitas Agung Podomoro berdasarkan pengembangan teori Kolb dan penerapan metode design thinking. Mahasiswa diuji kemampuannya dalam memecahkan masalah dengan menciptakan sebuah produk photo booth event imlek di beberapa hotel yaitu hotel Ibis Style dan Novotel Mangga 2 Jakarta serta Hotel Ibis Serpong dan Hotel Sahid Serpong. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif partisipatif. Metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi dengan metode six thinking hats dari De Bono, booklet dan juga presentasi maket. Penelitian ini melibatkan mahasiswa semester 1 tahun angkatan 2019/2020 yang berjumlah 30 orang dibagi menjadi 10 kelompok dan disebar ke 4 hotel mitra. Di setiap hotel ada 2 kelompok yang berkompetisi membuat rancangan di satu lokasi terpilih. Rancangan terpilih kemudian didanai dan direalisasikan dalam ukuran besar 1:1 oleh pihak hotel. Seluruh photo booth yang telah direalisasikan kemudian diletakkan di hotel dan dimanfaatkan oleh pengunjung untuk berfoto bersama atau berswafoto.

Kesimpulan dari project ini ternyata model pembelajaran Experiential Learning dapat meningkatkan kemampuan analitis, kreatif serta berfikir kritis bagi mahasiswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang contoh nyata penerapan dan manfaat model Experiential Learning dalam pembelajaran desain produk melalui pengalaman kerjasama dengan industri.

Kata Kunci: *pembelajaran berbasis pengalaman, berfikir desain, enam topi berfikir, imlek, produk photo booth, hotel*

PENDAHULUAN

“Belajar dari pengalaman dan belajar dari pendidikan, keduanya sama-sama penting. Pendidikan & nilai-nilai dirimulah yang kemudian menentukan bagaimana kamu dapat belajar dari pengalamanmu” Itu adalah sepenggal kalimat yang disampaikan oleh Perdana Menteri India ke 15 Narendra Modi pada saat memperingati hari guru di Auditorium Manekshaw, New Delhi pada tanggal 5 September 2014 yang lampau. Pembelajaran berbasis pengalaman juga dipopulerkan oleh David Kolb, seorang professor dan ahli pendidikan dibidang pembelajaran berbasis pengalaman. Metode pembelajaran yang dikembangkannya dikenal dengan sebutan *Experiential Learning Model (ELM)*. David Kolb berpendapat bahwa belajar merupakan proses di mana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman. Pengetahuan dihasilkan dari penggabungan pengalaman yang tertangkap dan bertransformasi. Kolb menyatakan bahwa “*Experiential Learning* merupakan proses pembelajaran, proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai media ajar atau pembelajaran yang tidak hanya memanfaatkan materi yang bersumber dari teori-teori di buku referensi atau dari pengajarnya”. (2005:194).

Dalam sebuah penelitian dalam e-Journal Universitas Ganesha yang dilakukan oleh Ni Wayan Rina mengenai pengaruh cara belajar dengan metode *experiential learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, menurutnya pembelajaran dengan cara *experiential learning* berpengaruh terhadap kemampuan siswa untuk dapat berpikir kritis (2014). Kemudian ada juga hasil riset yang dikerjakan oleh Anggara dan Komang (2012) menurutnya metode *experiential learning* cukup relevan untuk dilaksanakan sebagai upaya mengembangkan konsep diri dan pemahaman konsep.

Menurut Kolb *Experiential Learning Model* terdiri dari 4 elemen yaitu *concrete experience*, *reflective observation*, *abstract conceptualization* dan *active experimentation*.



Gambar 1. Model pembelajaran *Experiential Learning* Kolb, Sumber: <https://www.inspiring.uk>.

Salah satu institusi pendidikan yang berusaha menerapkan model pembelajaran berbasis pengalaman adalah program studi desain produk Universitas Agung Podomoro. Program studi ini mengadaptasi kurikulum dari *Babson Global Entrepreneurial Leadership Center* yang merupakan pusat pengembangan pendidikan berbasis kewirausahaan ternama di Amerika Serikat. Sistem pendidikan yang digunakan dalam kurikulum tersebut mendorong mahasiswa untuk menerapkan sistem belajar “*Act, Learn dan Build*”. Mahasiswa tidak hanya

diberikan pembekalan teori di kelas namun mereka di dorong untuk terjun langsung dan praktik dilapangan, mahasiswa bisa membuat *project* dalam grup atau secara individual untuk dipresentasikan kepada industri ataupun klien. Mahasiswa juga diberikan pengalaman pembekalan proses dan material dengan langsung mendatangi tempat produksi atau pabrik. Selain itu mahasiswa dipertemukan dengan narasumber ahli, pengusaha ataupun praktisi untuk bisa berdialog dan berbagi pengalaman.

Kurikulum yang diadopsi oleh program studi desain produk Universitas Agung Podomoro tersebut juga berupaya untuk memberikan pembelajaran berbasis pengalaman kepada para mahasiswa, pembelajaran model *experiential learning* tersebut kemudian diterapkan dalam salah satu mata kuliah dasar yaitu Presentasi Desain I. Dalam mata kuliah ini mahasiswa diberikan dasar-dasar perancangan desain produk dari segi visual, teknis maupun konten dari awal penggalian ide atau gagasan sampai berupa *mock up* untuk kemudian dipertanggungjawabkan dan dipresentasikan. dengan berfokus pada sistem pembelajaran desain. Penerapan pembelajaran berbasis pengalaman tersebut kemudian digabungkan dengan teori *design thinking* dan juga diperkaya dengan metode 6 topi berfikir dari Edward De Bono.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan partisipatif. Mahasiswa dilibatkan sebagai pelaku utama sehingga dampak pembelajaran berbasis pengalaman dapat diperkirakan berdasarkan kontribusi mahasiswa melalui kegiatan yang mereka kerjakan. Menurut Lexy J Moleong dalam tulisannya berjudul "Metode Penelitian Kualitatif" yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah penelitian yang berupaya untuk memahami suatu fenomena yang dialami oleh subjek penelitian dan dapat berwujud pola tingkah laku, cara pandang, motivasi, tindakan, dan sebagainya secara holistik. Pendataannya dapat dilakukan dengan cara deskripsi serta berupa kata-kata dan juga bahasa. Pada sebuah konteks tertentu yang alamiah dan juga memanfaatkan bermacam-macam metode alamiah (2005:6).

Metode yang digunakan adalah teori *eksperiential learning model* dari Kolb yang dilaksanakan melalui proses *design thinking*. Pada proses *brainstorming* metode yang digunakan adalah metode 6 topi berfikir (*6 thinking hats*) yang dikembangkan oleh Edward de Bono.

Penelitian ini melibatkan industri dan bekerjasama dengan beberapa hotel di Jakarta serta Tangerang. Hotel yang bersedia dilibatkan adalah Hotel Novotel Mangga 2 Jakarta dan juga Hotel Ibis Style Mangga 2 Jakarta, dan untuk hotel di Tangerang yang bersedia bekerjasama adalah hotel Sahid Serpong dan juga Hotel Ibis Serpong. Menyesuaikan dengan Rancangan Pembelajaran Perkuliahan yang sudah disusun dalam Mata Kuliah Presentasi Desain I maka proyek ini dikerjakan selama 4 bulan atau kurang dari satu semester, terhitung sejak awal bulan Oktober 2019 dan berakhir di akhir Januari 2020. Dalam *project* ini pihak hotel serta pengajar sepakat untuk memberikan tantangan kepada mahasiswa untuk membuat rancangan fasilitas publik hotel berupa *photo booth event Chinese New Year* (Imlek) yang akan di display di area hotel pada akhir bulan Januari 2020. Mahasiswa diminta melakukan riset, merancang dan mempresentasikan hasil rancangan mereka dalam wujud *mock up* serta *booklet* kepada pihak hotel. Pihak hotel akan memilih hasil rancangan terbaik untuk di danai dan direalisasikan dalam ukuran sesungguhnya (skala 1:1).

Tabel 1. Hotel mitra kerjasama untuk *project* nyata mahasiswa dengan Industri.

MITRA KERJASAMA HOTEL DI JAKARTA	
Hotel Ibis Style Mangga 2	Hotel Novotel Mangga 2
	
2 Group (Setiap group terdiri dari 3 orang).	2 Group (Setiap group terdiri dari 3 orang)
MITRA KERJASAMA HOTEL DI TANGERANG	
Hotel Ibis Serpong	Hotel Sahid Serpong
	
4 Group (2 Lobby + 2 Area Resto) (Setiap group terdiri dari 3 orang)	2 Group. (Setiap group terdiri dari 3 orang)

Sumber Dokumentasi Pribadi.

PELAKSANAAN

Mahasiswa yang terlibat adalah 30 orang mahasiswa semester 1 Program Studi Desain Produk Universitas Agung Podomoro. Ke 30 orang mahasiswa tersebut kemudian dibagi menjadi 10 kelompok, dimana setiap kelompoknya berjumlah 3 orang. Ke 10 kelompok tersebut kemudian disebar di 4 hotel mitra. Di hotel Novotel Mangga 2 terdapat 2 kelompok yang berkompetisi merancang *photo booth* untuk area display hotel tersebut. Sama seperti Novotel, di hotel Ibis Style Mangga 2 juga terdapat 2 kelompok yang berkompetisi merancang *photo booth* di hotel tersebut. Untuk hotel Sahid serpong juga ada 2 kelompok yang berkompetisi merancang *photo booth* untuk area lobby. Sedangkan berbeda dengan hotel Ibis Serpong yang bersedia berkolaborasi dengan 4 kelompok untuk *project photo booth* imlek tersebut, karena ada 2 area berbeda yang memerlukan rancangan *photo booth*. Area *lobby* akan dirancang oleh 2 kelompok dan area resto dirancang oleh 2 kelompok lainnya.

Project ini dimulai sejak pertengahan Oktober 2019 sampai dengan akhir bulan Januari 2020, dengan Timeline kerja sebagai berikut:

Tabel 2. Timeline project *photo booth* imlek mahasiswa dengan hotel di Jakarta dan Tangerang.

NO	KEGIATAN	DURASI KERJA
1	Observasi	14, 15 dan 28 Oktober 2019
2	<i>Brainstorming</i>	Setelah observasi – 14 November 2019
3	Presentasi Ide di Kelas	15 November 2019
4	Survey Material	15-22 November 2019
5	Produksi Maket	22-29 November 2019
6	Presentasi ke pihak Hotel	29 November – 5 Desember 2019

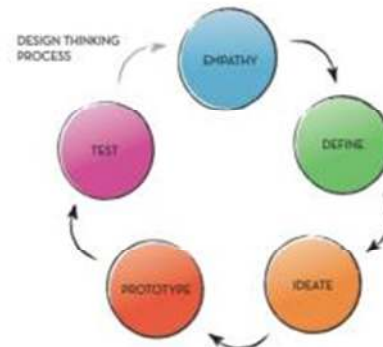
NO	KEGIATAN	DURASI KERJA
7	Produksi <i>Photo booth</i>	7 Januari – 14 Januari 2020
8	Display <i>Photo booth</i>	14 Januari – 6 Februari 2020

Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Sesuai dengan model *experiential learning* dari Kolb maka langkah awal pembelajaran yang digunakan adalah dengan cara mendorong mahasiswa untuk langsung terjun kelapangan guna mendapatkan pengalaman, sehingga mahasiswa diminta untuk mendatangi pihak hotel didampingi dosen pembimbing guna mengumpulkan data serta melakukan observasi dan riset. Tahapan ini juga merupakan bagian dari proses design thinking.

Teori *design thinking* yang digunakan mengacu pada teori yang dikembangkan oleh Stanford Design School, dimana tahapan penting dalam desain adalah analisis empati atau observasi mendalam untuk mendapatkan data sesuai kebutuhan user.

Mahasiswa menjalani fase empati berupa observasi lalu setelah data didapat mahasiswa akan melalui proses brainstorming ide (*define*), lalu membuat *prototype* dan setelah itu di uji cobakan kembali. Berikut ini adalah proses observasi yang dilaksanakan mahasiswa untuk mendapatkan data lapangan.



Gambar 2. Teori *design thinking* dari stanford design school. Sumber: https://dschoolold.stanford.edu/groups/k12/wiki/6c04c/Visual_Resources.html)

PROSES OBSERVASI.

Observasi serta riset ini dikerjakan dalam 3 waktu yang berbeda. Observasi mahasiswa di hotel Ibis Serpong di set lebih awal yaitu pada tanggal 14 Oktober sesuai dengan permintaan dari manajemen hotel. Dalam proses ini mahasiswa datang dan mulai melakukan pengukuran serta mewawancarai pihak manajemen hotel untuk mendapatkan data.



Gambar 3. Proses observasi mahasiswa di lokasi hotel.
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Untuk Hotel Sahid Serpong, observasi dilaksanakan pada tanggal 15 Oktober dengan melaksanakan aktivitas berupa wawancara, pengukuran lokasi serta analisis lingkungan guna mendapatkan hasil rancangan yang sesuai dengan konsep yang ingin diangkat dari pihak hotel. Untuk Hotel Ibis Style dan Novotel

Mangga 2 karena masih dibawah 1 manajemen serta letaknya bersebelahan maka untuk 4 kelompok yang terlibat dengan hotel ini maka proses observasi dilaksanakan bersamaan yaitu pada tanggal 28 Oktober 2019.

Setelah melalui proses observasi mahasiswa kemudian menjalani fase define, dalam fase ini mahasiswa melakukan *brainstorming* untuk menganalisis data yang mereka dapatkan dari hasil observasi. Dalam fase ini, data hasil observasi diolah menggunakan metode *six thinking hats* yang dipopulerkan oleh Edward De Bono. Metode *six thinking hats* ini mampu membantu mahasiswa untuk menjabarkan dan menganalisa kebutuhan serta permasalahan yang menjadi dasar penciptaan mereka sesuai kebutuhan klien. Metode *six thinking hats* atau yang kita kenal dengan 6 Topi Berpikir, diperkenalkan pada tahun 1985. Menurut De Bono manusia memiliki enam gaya berpikir yang diibaratkan sebagai 6 buah topi. Topi yang digunakan memiliki 6 buah warna dan setiap warna mewakili pola pikir manusia. Seperti topi putih mewakili data, topi hitam mewakili cara berfikir manusia mengenai resiko, topi kuning mewakili pola pikir manusia mengenai keuntungan, topi hijau mengenai kreativitas, topi merah mewakili emosi dan topi biru mewakili proses atau cara kerja. Penerapan metode ini adalah dengan cara diskusi kelompok, mahasiswa dalam 1 kelompok masing-masing mengutarakan analisa hasil observasinya berdasarkan makna warna topi berpikir, data tersebut dicatat dan dievaluasi. Berikut ini adalah beberapa indikator data hasil observasi yang dianalisis dengan menggunakan teori 6 topi berfikir.

Tabel 3. Analisis data hasil observasi menggunakan metode *six thinking hats*.

No	Topi berfikir	Makna	Analisis Data
1	Blue Hat 	Proses	Analisa teknis pengerjaan, proses produksi serta mekanisme kerja produk.
2	White Hat 	Fakta	Hasil analisa latar belakang hotel, segmentasi serta produk sejenis yang pernah digunakan dan diselenggarakan oleh pihak hotel.
3	Red Hat 	Emosi	Emosi, nuansa / mood yang ingin ditampilkan
4	Green Hat 	Kreativitas	Kreativitas, inovasi dan ide unik yang ingin ditawarkan
5	Yellow Hat 	Keuntungan	Efisiensi material, <i>production cost</i> , keuntungan serta kesempatan yang dapat dimaksimalkan.
6	Black Hat 	Resiko	Resiko dan keamanan baik dari segi konstruksi maupun ergonomi dari produk yang akan diciptakan.

Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Setelah mengumpulkan data mahasiswa sampai di fase ideation. Pada fase ini mereka masing-masing membuat rancangan *photo booth* imlek sesuai dengan kreativitasnya, kemudian hasil dari rancangan personal mereka di diskusikan kembali di grup dan digabungkan atau dipilih yang terbaik. Setelah hasil rancangan kelompok didapat mahasiswa kemudian melanjutkan pada fase *prototyping*.

Pada fase ini mahasiswa membuat maket *photo booth* dalam ukuran kecil, dalam fase ini mahasiswa mulai berfikir detail mengenai teknis dan permasalahan yang mungkin akan dihadapi sebelum produk mereka diaktualisasikan dalam ukuran nyata.



Gambar 4. Proses *prototyping*, pembuatan maket *photo booth* imlek mahasiswa. Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi.

Setelah maket siap mahasiswa kemudian melalui fase test, dalam fase ini mahasiswa mempresentasikan ide mereka ke pihak manajemen hotel. Mereka melakukan presentasi dengan menunjukkan dokumentasi proses serta hasil rancangan mereka melalui presentasi slide show.



Gambar 5. Fase *test*, mahasiswa mempresentasikan rancangan ke manajemen hotel. Sumber : Dokumentasi Pribadi.

Mereka memperlihatkan maket yang sudah mereka buat dan menunjukkan data hasil riset yang mereka susun menjadi sebuah buku kecil, buku tersebut kemudian diperlihatkan ke pihak manajemen.



Gambar 6. Alat peraga presentasi berupa maket *photo booth* dan booklet. Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Pihak hotel kemudian memilih desain mana yang cocok untuk hotel mereka dan disesuaikan dengan anggaran yang disediakan oleh manajemen hotel. Setelah

melalui proses penjurian dan diskusi maka dari ke 4 hotel yang terlibat keputusan produksi pun berbeda-beda tergantung kebijaksanaan dari manajemen.

Di Hotel Ibis Serpong setelah mahasiswa melakukan presentasi maka hasilnya adalah 1 *photo booth* yg direalisasikan dan *photo booth* tersebut merupakan penggabungan dari rancangan beberapa kelompok, dan proses produksinya dikerjakan langsung oleh pihak hotel. Di hotel ini mahasiswa hanya memonitoring perkembangan produksinya.



Gambar 7. Proses penjurian oleh pihak manajemen hotel.
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Di hotel Sahid Serpong ada 1 desain terpilih namun karena pertimbangan efisiensi anggaran dari manajemen hotel Sahid maka *photo booth* tidak direalisasikan. Sedangkan untuk hotel Novotel dan Ibis Mangga Dua manajemen hotel memutuskan untuk merealisasikan seluruh rancangan untuk ditempatkan di beberapa area di hotel tersebut. Di Novotel dan Ibis Mangga 2 Mahasiswa diberikan tanggung jawab sepenuhnya dari proses produksi sampai dengan proses display *photo booth* nya.

Untuk rancangan terpilih kemudian mulai diproduksi menggunakan vendor dibawah koordinasi mahasiswa. Setelah selesai diproduksi maka *photo booth* tersebut ditempatkan di area publik hotel untuk kemudian di apresiasi oleh para pengunjung.



Gambar 8. *Photo booth* yang sudah direalisasikan.
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil serta proses yang dijalani oleh mahasiswa melalui *project* nyata pembuatan *photo booth* imlek untuk fasilitas publik hotel ini, dapat disimpulkan bahwa ternyata model pembelajaran *Experiential Learning* dengan menerapkan metode *Design Thinking* serta fase *brainstorming* dengan metode *Six Thinking Hats* dapat meningkatkan kemampuan analitis, kreatif serta berfikir kritis bagi mahasiswa. Meskipun tidak semua hotel dapat mewujudkan *photo booth* dalam skala sesungguhnya dari rancangan mahasiswa, namun fenomena semacam itu justru yang dapat menjadi pengalaman berharga bagi mahasiswa. Dengan metode pembelajaran semacam ini mahasiswa dapat memiliki pengalaman berhadapan langsung dengan klien, mahasiswa menggali ide dan dihadapkan dengan berbagai persoalan yang harus mereka jalani, pecahkan dan atasi. Selain itu hasil pembelajaran yang mereka lakukan juga dapat bermanfaat bagi publik dan diserap baik oleh industri. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang contoh nyata penerapan dan manfaat model *Experiential Learning* dalam pembelajaran desain produk melalui pengalaman kerjasama dengan industri.

REFERENSI

- Anggara, Ari & I Komang, 2012. '*Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Konsep Diri dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Singaraja*'. Singaraja: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia Vol 2. No.1 [online], (http://119.252.161.254/e-journal/index.php/jurnal_ipa/article/view/405 diakses tanggal 11 Oktober 2019 Pukul 13:30).
- Baeck, A., Gremett P, 2011. 'Design thinking: In UX bestpractices – How to achieve more impact with user experience, eds. H.Degen and X.Yuan'. New York: Mcgraw-Hill Osborne Media.

-
- De Bono, Edward, 1985. 'Six Thinking Hats: An Essential Approach to Business Management'. New York: Little, Brown, & Company.
- Kolb, A. Y., & Kolb, D.A., 2005. '*Learning Style And Learning Space Enhancing Experiential Learning In Higher Education*'. New York: Academy of Management Learning and Education Journal Vol 4 No.2. [online], (<https://people.ok.ubc.ca/cstother/Learning%20Styles%20&%20Learning%20Spaces.pdf> diakses tanggal 11 Oktober 2019 Pukul 9:10)
- Lestari, N. W. Dkk, 2014. 'Pengaruh Model Experiential Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Berprestasi Siswa'. Singaraja: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia Vol 4. No.1 [online], (http://119.252.161.254/e-journal/index.php/jurnal_ipa/article/view/1302 diakses tanggal 11 Oktober 2019 Pukul 10:20).
- Moleong, Lexy J, 2005. 'Metode Penelitian Kualitatif'. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.