

Persegeseran Persepsi: Pameran Arsitektur sebagai Alat Pedagogis Imersif Melalui Educational Experience untuk Calon Mahasiswa

Putri Nur Sakinah^{1*}

¹Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Madako Tolitoli
Jl. Madako No. 01, Kelurahan Tambun, Kabupaten Tolitoli

Corresponding author:
*putrinursakinah@umada.ac.id



This is an open access article under the
CC BY license
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>)

ABSTRAK

Menjadi siswa tingkat akhir di sekolah menengah atas merupakan tahap yang mengharuskan siswa untuk menentukan bidang studi setelah lulus. Kebingungan terjadi dalam memilih bidang studi, karena banyak sekali persepsi dan informasi yang salah terkait bidang studi, salah satunya adalah ilmu Arsitektur. Kesalahpahaman tentang pendidikan Arsitektur terus terjadi, terutama hubungannya dengan keterampilan menggambar dan kompleksitas teknis, yang membuat siswa enggan untuk memilih Arsitektur sebagai bidang studi. Penelitian ini menyelidiki bagaimana pameran yang dipimpin oleh mahasiswa dapat berfungsi sebagai alat pedagogis untuk membentuk kembali persepsi calon mahasiswa. Diselenggarakan di Universitas Madako selama dua hari, pameran ini memamerkan tugas desain studio dan memfasilitasi diskusi interaktif dengan para siswa sekolah menengah atas sebagai pengunjung. Penelitian ini menggunakan survei sebelum dan sesudah kegiatan, dengan tujuan mengeksplorasi pergeseran dalam pemahaman siswa tentang Arsitektur sebagai disiplin ilmu yang multidisiplin, mengenalkan kegiatan akademis dan non-akademis, dan mengidentifikasi faktor-faktor yang melatarbelakangi minimnya minat terhadap Arsitektur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pameran tugas desain tidak hanya memperjelas proses pembelajaran di balik pendidikan Arsitektur, tetapi juga mengungkapkan hubungannya dengan pemikiran kreatif, pemecahan masalah, kesadaran lingkungan, dan relevansi karir. Penelitian ini mengusulkan metode efektif untuk menggunakan pedagogi performatif dalam penjangkauan desain, yang berkontribusi pada diskusi yang lebih luas tentang pedagogi Arsitektur dan keterlibatan siswa.

Kata Kunci : Alat pedagogis, Arsitektur, Pameran, Persepsi, Siswa

ABSTRACT

Being a final-year student in high school is a stage that requires students to determine their field of study after graduation. Confusion occurs when choosing a field of study because there are many perceptions and misinformation related to the field of study, one of which is architecture. Misunderstandings about Architecture education continue to occur, especially about drawing skills and technical complexity, which makes students reluctant to choose Architecture as a field of study. This study investigates how a student-led exhibition can function as a pedagogical tool to reshape the perceptions of prospective students. Held at Madako University for two days, the exhibition showcased studio design assignments and facilitated interactive discussions with high school students as visitors. This study used pre- and post-activity surveys to explore shifts in students' understanding of Architecture as a multidisciplinary discipline, introduce academic and non-academic activities, and identify factors behind the lack of interest in Architecture. The results showed that the design assignment exhibition clarified the learning process behind Architecture education and revealed its relationship to creative thinking, problem-solving, environmental awareness,

and career relevance. This research proposes an effective method for using performative pedagogy in design outreach, contributing to broader discussions about Architectural pedagogy and student engagement.

Keywords: *Pedagogical tools, Architecture, Exhibition, Perception, Students*

PENDAHULUAN

Memilih Program Studi kuliah adalah masalah yang dihadapi banyak remaja setiap tahunnya. Pilihan pendidikan ini biasanya memerlukan proses pengambilan keputusan yang sulit di mana remaja harus mempertimbangkan berbagai pilihan, mengevaluasi minat dan kemampuan mereka, membandingkan pilihan yang sesuai, dan memilih salah satu di antaranya (Germeijs et al., 2012). Menurut (Pickhardt, 2017), remaja mulai membangun opini mereka pada sistem moral dan filosofi tertentu, dengan alasan bahwa keyakinan yang dikembangkan selama masa remaja awal yang penuh ketidakpastian akan meningkatkan kemandirian dan kepercayaan diri mereka. Penelitian tentang pilihan karier dan psikologi profesional menekankan pada nilai-nilai atau motivasi berdasarkan variabel "internal" atau "eksternal" (Sheldon et al., 2020; YORGANCIOĞLU et al., 2021). Sebagian besar siswa tingkat akhir masih belum yakin dengan minat dan keterampilan mereka terkait dengan pemilihan bidang studi di universitas. Arsitektur adalah bidang studi yang sering kali mengalami distorsi dalam hal disiplin, proses belajar mengajar, stereotip karakteristik mahasiswa, dan peluang karir yang tidak menjanjikan. Pendidikan Arsitektur memiliki keunikan tersendiri karena mendorong ekspresi kreativitas dan juga apresiasi terhadap kepuasan intelektual, dengan tujuan untuk menyediakan jalur karier bagi arsitek profesional serta mereka yang terlibat dalam konstruksi dan desain (Glasser, 2000; Ismail & Suhaila, 2024; Soliman dkk., 2019; Tzonis, 2014).

Pada konteks Kabupaten Tolitoli, dengan besaran wilayah yang kecil dan jumlah penduduk yang rendah, penyebaran informasi mengenai Program Studi Arsitektur terjadi dengan cepat dari testimoni lulusan dan mahasiswa. Informasi yang disampaikan sangat minim dan seringkali hanya berkaitan dengan kemampuan menggambar yang dibutuhkan sebagai calon mahasiswa dan aspek-aspek teknis yang rumit. Kesalahpahaman informasi dan persepsi ini berdampak jangka panjang pada jumlah mahasiswa baru setiap tahunnya. Berdasarkan data PDDIKTI, sejak tahun 2019 jumlah peminat Program Studi Arsitektur di Universitas Madako terus mengalami penurunan. Oleh karena itu, tim dosen mencoba melakukan sosialisasi kepada calon mahasiswa melalui metode pedagogi Arsitektur imersif untuk mengubah cara pandang yang salah terhadap Program Studi Arsitektur. Kegiatan ini berbentuk pameran karya mahasiswa dimana para pengunjung/calon mahasiswa dapat merasakan, melihat, dan berpartisipasi langsung dalam kegiatan belajar mengajar (akademik dan non-akademik) di lingkungan kampus. Melalui kegiatan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki bagaimana pameran yang imersif dapat berfungsi sebagai alat pedagogis untuk membentuk kembali persepsi calon mahasiswa dan mengidentifikasi faktor-faktor yang berkontribusi melalui kuesioner (*pre* dan *post*).

METODE

Penelitian ini dilakukan berdasarkan fenomena yang terjadi di Universitas Madako Tolitoli. Sesuai dengan pendapat Kohlbacher (2006) bahwa penelitian studi kasus cocok digunakan untuk mengeksplorasi suatu fenomena yang terjadi. Lebih lanjut, penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian *grounded theory* yang berusaha menjelaskan pertanyaan 'apa, 'bagaimana' dan 'mengapa'. Seperti yang dikatakan oleh Charmaz (2014), mencari jawaban atas pertanyaan 'mengapa' dapat mencakup segala sesuatu mulai dari generalisasi penjelasan, hingga teori kausal dan pemahaman abstrak tentang hubungan antara ide-ide, terutama dari perspektif positivis yang menyoroti keumuman dari penjelasan-penjelasan ini. *Grounded theory*, dari sudut pandang interpretatif, memprioritaskan pemahaman peristiwa yang diamati daripada penjelasan, yang memungkinkan adanya ketidakpastian hasil. Hasilnya, teori ini menjadi lebih berfokus pada makna di balik tindakan yang diamati dan secara aktif berpartisipasi dalam analisis peneliti terhadap fenomena yang diamati.

Penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan penyajian data secara kualitatif. Penelitian ini dilakukan dalam kegiatan pameran tugas mahasiswa dengan tajuk "*Student Exhibition: Art + Architecture*" yang diselenggarakan di Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Madako Tolitoli pada tanggal 19-20 Desember 2024. Sejalan dengan tujuan penelitian ini, pameran ini diselenggarakan untuk mengubah miskonsepsi tentang pendidikan Arsitektur. Selain itu, pameran ini juga merupakan upaya untuk memperkenalkan Program Studi Arsitektur Madako sebagai dampak dari jumlah mahasiswa baru yang terus menurun selama beberapa tahun terakhir. Sesi kegiatan berisi pameran karya dari tugas studio dari berbagai kelas/angkatan dan diskusi interaktif (Gambar 1). Target pengunjung dari kegiatan ini adalah siswa kelas IX -

XII SMA di Tolitoli yang masih awam dengan pendidikan Arsitektur. Informasi mengenai kegiatan ini secara umum disebarakan tanpa melibatkan pihak sekolah secara formal. Hal ini untuk menghindari adanya paksaan kepada siswa untuk mengikuti kegiatan ini. Karya-karya yang dipamerkan merupakan hasil tugas studio dari mahasiswa berbagai semester/tahun (Tabel 1). Proses kurasi karya mahasiswa dilakukan secara bebas karena keterbatasan jumlah mahasiswa dan jumlah karya yang akan dipamerkan. Guna memaksimalkan kegiatan ini, semua karya mahasiswa dapat dipamerkan.

Tabel 1. Jenis tugas yang dipamerkan dalam kegiatan

Semester/Tahun	Studio/MK	Tema Tugas	Dokumentasi
Semester 1 / Tahun Pertama	Estetika Bentuk (ARS 04104)	Tugas dalam bentuk eksplorasi 2D dan 3D dengan menerapkan prinsip estetika bentuk, ruang, dan spasialitas.	
Semester 3 / Tahun Kedua	Studio Perancangan Arsitektur II (ARS 04112)	Luaran dari tugas ini adalah desain hunian dengan fungsi tambahan dengan mempertimbangkan perilaku dan aktivitas penghuni.	
Semester 5 / Tahun Ketiga	Studio Arsitektur Kota dan Permukiman (ARS 04127)	Penugasan ini menghasilkan solusi desain dari proses analisis dan desain yang terkait dengan kasus perkotaan dan permukiman terkini di Tolitoli.	



Gambar 1. Suasana kegiatan “Student Exhibition: Art + Architecture”

Kegiatan ini diikuti oleh 22 siswa SMA dari berbagai sekolah (SMA dan SMK). Sebelum dan sesudah kegiatan, siswa diharuskan untuk mengisi kuesioner awal dan kuesioner akhir secara online melalui Google Form (pre-test dan post-test) yang berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai kesan dan minat terhadap Program Studi Arsitektur. Kesan yang dimaksud terkait dengan proses pembelajaran, fasilitas, output tugas, serta suasana belajar mengajar di Program Studi Arsitektur Universitas Madako Tolitoli. Daftar pertanyaan dalam kuesioner awal meliputi, data diri pengunjung, tingkat popularitas Program Studi Arsitektur Madako di berbagai media, hingga pengetahuan umum pengunjung terkait Arsitektur. Kuesioner akhir bertujuan untuk memperjelas dan melihat perbedaan yang dirasakan pengunjung setelah mengikuti pameran. Pertanyaan yang diajukan terkait dengan kesan dan minat yang dirasakan setelah melihat kegiatan pembelajaran dan berbagai karya mahasiswa Arsitektur. Selanjutnya, data hasil kuesioner awal dan akhir dianalisis dan disajikan secara deskriptif menggunakan diagram dan *word cloud*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data PDDIKTI, sejak tahun 2019 jumlah mahasiswa baru Program Studi Arsitektur terus mengalami penurunan, dimulai sejak masa pandemi di tahun 2020. Data tersebut menunjukkan pada tahun 2019 jumlah mahasiswa mencapai 27 orang, kemudian menurun menjadi 13 orang pada tahun 2020 dan 2021, disusul 10 orang pada tahun 2022 dan 2023 dan puncaknya pada tahun 2024 hanya 8 orang (Gambar 2).



Gambar 2. Data jumlah mahasiswa baru prodi Arsitektur 5 tahun terakhir

Kesalahpahaman tentang pendidikan Arsitektur masih marak terjadi. Informasi di masyarakat, khususnya siswa SMA, yaitu Program Studi Arsitektur sangat identik dengan kemampuan menggambar yang luar biasa, kreativitas yang tinggi, tugas kuliah yang berat, kegiatan akademik dan non-akademik yang kompleks, serta biaya pendidikan (tugas menggambar dan pemodelan 3D) yang tinggi. Kondisi masyarakat saat ini yang sangat berorientasi pada kepastian karier, telah mengaburkan berbagai peluang di Program Studi Arsitektur. Selain itu, dorongan dan motivasi dari orang tua juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pilihan calon mahasiswa dalam memilih Program Studi di perguruan tinggi (Permana et al., 2024).

Upaya pengenalan dan promosi pendidikan Arsitektur selalu dilakukan dengan cara yang monoton. Siswa SMA sebagai calon mahasiswa, membutuhkan informasi dan motivasi yang dapat meyakinkan mereka untuk memilih jurusan sesuai dengan minat dan keterampilan mereka. Upaya penjangkauan yang dilakukan di sekolah adalah contoh nyata yang di dalamnya terdapat deskripsi proses, testimoni, dan penggambaran peluang bidang studi yang akan dipilih. Dialog yang produktif dan berlangsung lama antara sekolah dan universitas merupakan aspek penting bagi setiap program pendidikan dan memiliki dampak yang signifikan terhadap calon mahasiswa (Baker, 2011). Dialog ini penting untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang harapan, isu, dan perbedaan yang ada di sekolah menengah dan universitas (Nunez Rodriguez et al., 2017). *Teaching-learning strategy* merupakan bagian dari pedagogi Arsitektur yang mengacu pada teknik mengajar yang digunakan dalam mempelajari mata kuliah Arsitektur (Kamakshi Vaidya, 2016). Guna menarik perhatian calon mahasiswa, diperlukan pendekatan pedagogi yang inovatif, yang melibatkan penggunaan metode (cara) dan sarana (alat) yang tepat dengan cara yang baru, kreatif, dan beragam, untuk mengembangkan kemampuan dan pengalaman kerja sama tim, pemecahan masalah, dan pemikiran reflektif (Ministry of Human Resource Development Government of India, 2020). Terdapat berbagai aspek yang dipelajari dalam arsitektur yang dapat mempengaruhi persepsi masyarakat awam, salah satunya melalui karakteristik visual. Menurut Purnomo, (2019) ciri visual terbentuk melalui pengaturan, hubungan, dan perpaduan berbagai elemen, seperti garis, bentuk, tekstur, warna, proporsi dan skala. Berbagai strategi pedagogi yang sering digunakan dalam pendidikan arsitektur adalah Aktivitas kelompok, Seminar, Lokakarya, Pameran, Pekerjaan langsung, Latihan berbasis waktu, dll. Pameran menawarkan media yang unik untuk bercerita dan desain pengalaman, yang mencakup berbagai disiplin ilmu (Brown & Austin, 2014).

Beberapa perguruan tinggi di Tolitoli, masih mengandalkan kegiatan sosialisasi dan penyebaran brosur untuk memperkenalkan kampus dan Program Studi. Bagi beberapa Program Studi, cara tersebut telah cukup efektif untuk menarik perhatian siswa yang memiliki minat yang sama. Kondisi berbeda terjadi pada Program Studi yang kurang memiliki informasi yang populer di kalangan masyarakat baik mengenai proses belajar mengajar maupun prospek karir setelah lulus. Oleh karena itu, Program Studi Arsitektur yang berorientasi pada bidang desain dan teknologi harus menggunakan cara yang lebih menarik untuk menggeser persepsi calon mahasiswa tentang pendidikan Arsitektur. Suatu kegiatan berbasis pengalaman pendidikan yang imersif diciptakan bagi siswa sehingga dapat berinteraksi langsung dengan kegiatan pendidikan serta mahasiswa dari berbagai semester/angkatan. Kegiatan bertajuk "*Student Exhibition: Art + Architecture*" ini diselenggarakan dengan menyertakan sesi pameran hasil karya studio, serta sesi diskusi interaktif antara pengunjung dan mahasiswa. Sejalan dengan tujuan penelitian ini, pada awal dan akhir kegiatan, siswa sebagai pengunjung diarahkan untuk mengisi kuesioner guna mengetahui perbedaan kesan dan persepsi tentang pendidikan dan Program Studi Arsitektur Madako.

Program Studi Arsitektur setelah mengikuti pameran ini tidak terlihat perbedaan yang signifikan, secara rata-rata pengunjung memang merasa sesuai dengan Program Studi Arsitektur (Tabel 3). Pada pertanyaan relevansi minat terhadap arsitektur, dari 20 responden sebanyak 10 (50%) menjawab skala 5, 4 (20%) memilih skala 4 dan 6 (30%) memilih skala 3, sedangkan pada skala 1 dan 2 tidak ada responden yang memilih. Hasil ini mengalami peningkatan pada skala 5 pemilih atau menyatakan sangat berminat terhadap Program Studi arsitektur, dan pada skala 1 dan 2 terjadi penurunan pemilih dari kuesioner sebelumnya. Pada pertanyaan mengenai relevansi Program Studi Arsitektur dengan keterampilan, 8 (40%) responden memilih skala 5, sebanyak 8 (40%) responden juga memilih skala 4, dan 4 (20%) lainnya memilih skala 3. Pada pertanyaan ini, tidak ada yang memilih skala 1 dan 2. Terakhir, terdapat pula peningkatan relevansi Program Studi Arsitektur dengan rencana karier mahasiswa. Sebanyak 9 (45%) responden memilih skala 5, 8 (40%) memilih skala 4, 2 (10%) memilih skala 3, dan 1 (5%) responden memilih skala 2.

Tabel 3. Hasil post-kuesioner

No.	Pertanyaan	Scale				
		1	2	3	4	5
1.	Minat terhadap Arsitektur sesudah mengikuti kegiatan pameran	0 (0,0%)	0 (0,0%)	6 (30,0%)	4 (20,0%)	10 (50,0%)
2.	Relevansi Arsitektur dengan bakat yang dimiliki sesudah mengikuti kegiatan pameran	0 (0,0%)	0 (0,0%)	4 (20,0%)	8 (40,0%)	8 (40,0%)
3.	Relevansi Arsitektur dengan rencana karir yang dimiliki sesudah mengikuti kegiatan pameran	0 (0,0%)	1 (5,0%)	2 (10,0%)	8 (40,0%)	9 (45,0%)

Selama pameran berlangsung, para siswa pengunjung aktif berdialog dan berdiskusi tentang proses penyelesaian tugas, kegiatan belajar mengajar, kurikulum perkuliahan, pengalaman akademis dan nonakademis, serta kiat-kiat untuk menjadi mahasiswa Arsitektur. Kesan yang dirasakan siswa setelah berdialog dengan para mahasiswa tentang proses belajar mengajar adalah untuk menjadi mahasiswa arsitektur tidak diperlukan keterampilan yang luar biasa dalam menggambar atau membuat sketsa, karena pada kenyataannya di era ini hampir semua proses perancangan dilakukan dengan menggunakan gawai dan aplikasi. Salah seorang siswa menyatakan bahwa "*dengan adanya aplikasi seperti saat ini, mempelajari arsitektur tidaklah sulit. Syarat utamanya adalah kemampuan berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah*". Sebagian dari mereka juga menjelaskan bahwa kurangnya minat mereka terhadap arsitektur disebabkan oleh informasi negatif yang mereka terima, sehingga membuat calon mahasiswa takut untuk memilih dan menyelesaikan pendidikannya di Program Studi Arsitektur. Hal ini sesuai dengan hasil kedua kuesioner yang menunjukkan adanya perbedaan kesan dan persepsi yang dirasakan oleh para siswa sebagai pengunjung. Terlihat pada pertanyaan "relevansi Program Studi Arsitektur dengan keterampilan sebelum/sesudah mengikuti kegiatan pameran" yang mengalami peningkatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil diskusi interaktif dan kedua kuesioner yang telah dilakukan, terlihat bahwa siswa SMA di Tolitoli memiliki minat yang cukup besar terhadap Program Studi Arsitektur. Kenyataannya, informasi yang tidak akurat, seperti perlunya kemampuan menggambar yang baik, tugas kuliah yang berat, dan rumitnya kegiatan non-akademik masih tersebar hingga saat ini. Berdasarkan hasil di atas, disimpulkan bahwa kegiatan pameran merupakan salah satu metode pengenalan dan sosialisasi yang efektif kepada calon mahasiswa untuk mengubah cara pandang terhadap pendidikan arsitektur. Kegiatan selanjutnya dapat diefisienkan melalui penambahan sesi yang lebih interaktif dan informatif mengenai seluruh aspek proses pendidikan. Keterlibatan seluruh pihak di Program Studi Arsitektur, termasuk alumni, dan lebih banyak karya yang dipamerkan juga dapat menarik lebih banyak calon mahasiswa untuk berpartisipasi.

Daftar Pustaka

- Baker, P. J. (2011). Three configurations of school-university partnerships: An exploratory study. *Planning and Changing*, 42, 41-62.
- Brown, C., & Austin, T. (2014). Teaching exhibition design through a pedagogy of creative problem-solving. *The*

Exhibitionist, Fall, 42–47.

Charmaz, K. (2014). *Constructing Grounded Theory*. SAGE Publications.

Germeijs, V., Luyckx, K., Notelaers, G., Goossens, L., & Verschueren, K. (2012). Choosing a major in higher education: Profiles of students' decision-making process. *Contemporary Educational Psychology*, 37(3), 229–239. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2011.12.002>

Kamakshi Vaidya, A. (2016). Architecture Pedagogy-An Overview. *International Journal of Research in Civil Engineering*, 4(1), 136–138.

Kohlbacher, F. (2006). The Use of Qualitative Content Analysis in Case Study Research. *Forum: Qualitative Social Research*, 7.

Ministry of Human Resource Development Government of India. (2020). *Guidelines for Innovative Pedagogical Approaches & Evaluation Reforms*.

Nunez Rodriguez, N., Disanto, J., Varelas, A., Brennan, S., Wolfe, K., & Ialongo, E. (2017). Building Understanding of High School Students' Transition to College. *International Journal of Teaching*, 29(2), 402–411.

Permana, Z. R., Agustina, S., Fadilisyakur, A. A., & Kembara, M. D. (2024). The Role of Parents in Helping Children Choose a College Major. *Jurnal Ilmu Sosial Politik Dan Humaniora*, 7(1), 9–21. <https://doi.org/10.36624/jisora.v7i1.138>

Pickhardt, C. (2017). *Adolescents, Parents, and the Power of Self-Esteem*. Psychology Today.

Purnomo, D. (2019). Karakter Visual Fasade Bangunan Koridor Jalan Cik Ditiro Yogyakarta. *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian*, 1(1), 54–62.

Sheldon, K. M., Holliday, G., Titova, L., & Benson, C. (2020). Comparing Holland and Self-Determination Theory measures of career preference as predictors of career choice. *Journal of Career Assessment*, 28(1), 28–42.

YORGANCIOĞLU, D., TUNALI, S., & ÇETİNEL, M. (2021). Undergraduate Architecture Students' Perceptions of the Reasons for Their Choice(s) of Profession. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 11(2), 752–770. <https://doi.org/10.18039/ajesi.881471>