

PENGARUH LINGKUNGAN VISUAL RUANGAN KULIAH PADA MOOD MAHASISWA UNTUK MULAI BELAJAR

Leonardo
lenard.lee7102neu@gmail.com

Jurusan Arsitektur
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Kristen Maranatha
Jl. Prof.drg. Suria Sumantri, MPH no. 65, Bandung, Indonesia

ABSTRAK

Mood adalah respon psikologis atas beragam pemicu emosi dari lingkungan sekitar, kebanyakan dipengaruhi persepsi dari pengalaman visual sebelumnya. Atmosfer ruangan kuliah penting diperhatikan karena berpotensi menggiring mood mahasiswa saat memasuki ruangan dan dapat berpengaruh pada proses belajar sepanjang jam kuliah. Tulisan ini bertujuan untuk menjabarkan komposisi elemen-elemen lingkungan visual ruangan belajar. Penelitian kuantitatif ini menggunakan metode eksperimen yakni mood 165 mahasiswa FSRD saat melihat ruangan kuliah secara virtual dengan v360 dicatat, penilaian mereka atas suasana ruangan diuraikan, dan dengan alat riset ACRS (attention, relevance, confidence, satisfaction) dilihat kaitannya pada motivasi belajar melalui kuesioner. Hasil menunjukkan bahwa mood positif dipengaruhi kentara oleh elemen pencahayaan, jendela berpemandangan eksterior, dan pelingkup interior. Jadi, mood dapat dijadikan indikator kondisi pencahayaan ruangan kuliah melalui suasana lingkungan belajar secara visual.

Kata Kunci : mood ; persepsi ; pengalaman visual ; atmosfer ruang kuliah

ABSTRACT

Mood is psychological response to many emotional triggers derived from our visual surroundings which mostly perceived from previous visual experiences. Learning atmosphere in college classrooms need to be brought to attention for their potentials to lead students mood when entering classrooms and affect learning process during class hour. This article aims to describe the composition of visual environment elements in classroom. This quantitative study uses experimental method, 165 students (faculty of art and design) mood are recorded when each of them experienced a virtually represented classroom through v360, assessment on the atmosphere of the classrooms are explained, as well as on ARCS to show their learning motives. Outputs confirm that mood is positively affected by lighting, window with exterior view, and interior envelop. Thus mood can be made an indicator to lighting condition in classroom through its learning atmosphere visually.

Keywords : mood ; perception ; visual experience ; classroom atmosphere

PENDAHULUAN

Pencahayaan berperan besar memengaruhi manusia, aktivitasnya, dan hasil aktivitasnya. Pencahayaan tidak hanya memberikan dampak visual, namun juga dampak psikologis yang mampu menggiring persepsi seseorang atas suasana lingkungan visual yang dirasakan. Suasana itu dapat memengaruhi *mood* secara positif atau negatif dan akhirnya memengaruhi mutu kegiatan yang dilakukannya kemudian.

Di dalam kampus, minat belajar mahasiswa perlu digugah untuk dapat mengikuti proses belajar secara optimal melalui suasana belajar yang kondusif. Minat ini perlu didukung *mood* positif sejak mereka memasuki ruangan kuliah/studio. Oleh sebab itu perlu tampilan visual interior ruangan belajar yang mendukung suasana belajar menjadi kondusif sehingga *mood* mahasiswa pun terbangun untuk mulai belajar. Stone (2001) mengemukakan bahwa *mood* mahasiswa menjadi negatif karena dipengaruhi kegiatan kuliah yang dinilai sulit, sebaliknya, *mood* menjadi positif jika lingkungan belajar dinilai kondusif.

Banyak penelitian yang mengkonfirmasi pentingnya pengondisian pencahayaan dalam lingkungan belajar dan dampaknya pada kinerja belajar (Ammar, 2015 ; Morrow et al, 2018). Temuan Castilla et al (2018) pun memperlihatkan persepsi mahasiswa atas pencahayaan jenis fluoresen dan LED di lingkungan kelas. Namun demikian, bagaimana peran pencahayaan dalam lingkungan visual menggugah *mood* positif pada mahasiswa untuk mulai belajar, masih menjadi pertanyaan, agar proses belajar menjadi kondusif. Hal ini tentu perlu dikritisi karena pada akhirnya memengaruhi keberhasilan capaian belajar dan luaran belajar dalam jangka panjang khususnya dalam lingkungan kampus. Oleh sebab itu bagaimana peran cahaya dalam lingkungan visual menggugah *mood* positif diangkat sebagai kebaruan dalam tulisan ini.

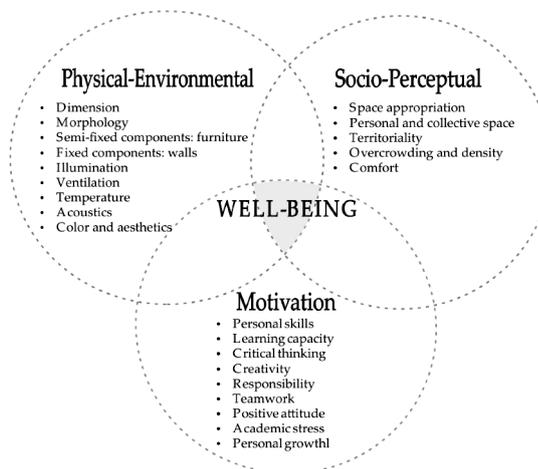
Pengondisian pencahayaan berperan penting dalam *visual merchandising* untuk membangun suasana interior pertokoan menjadi menarik secara visual, *mood* konsumen tergugah dan akhirnya memancing keinginan berbelanja. Seperti halnya pencahayaan dalam *visual merchandising*, mampukah pengondisian pencahayaan menampilkan lingkungan belajar sehingga mendukung suasana belajar yang kondusif secara visual ?

Temuan Hsieh (2015) menekankan juga bahwa ada banyak unsur pencahayaan yang berinteraksi dan saling berpengaruh pada *mood* mahasiswa, hal ini dapat diartikan bahwa elemen-elemen pembentuk lingkungan visual ruangan belajar ikut memberikan sumbangsih dalam pengaruh tersebut. Perubahan *mood* akibat lingkungan pencahayaan dapat berpengaruh pada perilaku yang selanjutnya berdampak pada kinerja pengguna (Lan, Li, et al, 2020). Jadi, kondisi pencahayaan ruangan kuliah yang tercermin pada lingkungan visual ruangan itulah yang berpotensi memengaruhi *mood* mahasiswa saat masuk dan melihat ruangnya. Namun karena masih sedikit penelitian sebelumnya yang mengupas tentang *mood* mahasiswa dalam lingkungan belajar di kampus yang dipengaruhi kondisi pencahayaan, maka penelitian ini mengutamakan penjabaran elemen-elemen tersebut dan komposisinya untuk memperkaya wawasan pada desain praktis ruangan belajar dalam institusi pendidikan tinggi. Hal ini penting dalam rangka mendukung proses belajar yang kondusif dan meningkatkan mutunya.

Elemen Lingkungan Visual dalam Interior

Lingkungan kasat mata/visual merupakan bagian lingkungan fisik yang tertangkap indera penglihatan karena adanya dukungan pencahayaan. Manusia dapat beraktivitas dan berinteraksi dengan lingkungannya secara normal jika didukung pencahayaan yang tepat sehingga dapat mencapai tujuan aktivitas tersebut dengan hasil optimal. Dalam konteks interior secara umum (mengacu pada gambar 1), ruangan fisik interior mencakup elemen kasat mata berupa pelingkup ruangan, pewarnaan ruangan, pencahayaan (termasuk bukaan jendela), dan furnitur.

Secara khusus dalam lingkungan belajar di kampus, ruangan kuliah (studio/kelas) merupakan salah satu fasilitas utama yang diberikan untuk mendukung proses belajar yang selayaknya optimal bagi mahasiswa. Kinerja interior ruangan belajar tidak hanya ditunjukkan secara fisik, tetapi bersamaan juga secara psikologis karena keduanya berperan penting membentuk suasana belajar yang kondusif untuk mendukung keberhasilan proses belajar.



Gambar 1. Konsep *students well-being* dalam lingkungan belajar di Universitas (Mariana, et al, 2020)

Dampak Psikologis Pencahayaan pada Aktivitas Belajar

Cahaya memengaruhi manusia melalui dua jalan, yaitu (1) langsung melalui organ mata dari sumbernya, dan (2) melalui pantulan cahaya objek-objek dari lingkungan sekitar yang terlihat. Semua objek yang terlihat memberikan dampak visual bagi manusia untuk merasakan ruang, menilai ukuran, skala, serta jarak. Selain dampak yang kasat mata, ada pula dampak psikologis pencahayaan yang tidak kasat mata namun terasa. Tingkat pencahayaan yang tinggi misalnya dikaitkan erat dengan respon emosi yang lebih kentara (Tomassoni, R, et al, 2015) dan memengaruhi persepsi seseorang atas ruang yang dialaminya (Stokkermans, M, et al, 2018). Dampak psikologis ini memunculkan perasaan tertentu yang menggambarkan suasana ruangan yang dialami secara khas oleh si pengguna. Perasaan tersebut bisa positif (seperti menyenangkan, nyaman, hangat, bersemangat), ataupun negatif (sendu, dingin, menyeramkan, membosankan).

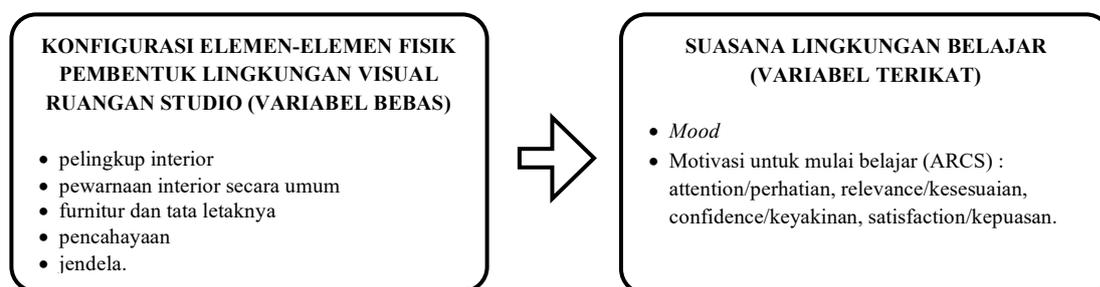
Tak terkecuali di dalam lingkungan belajar di kampus, mahasiswa sebagai pengguna intens ruangan belajar juga akan merasakan dampak psikologis dari suasana ruangan yang digunakannya, yang memengaruhi *mood* saat memasuki kelas, yang berlanjut pada motivasi belajar, dan akhirnya pada mutu proses belajar.

Faktor Psikologi Manusia : Emosi, Perasaan, *Mood*

Emosi muncul sebagai respon kimiawi dari otak atas suatu kejadian dalam waktu sangat singkat. Perasaan terbentuk dari sejumlah emosi dan berlangsung dalam waktu yang lebih panjang dari emosi saat nalar mulai ambil bagian dan memaknai kejadian tersebut. Sedangkan *mood* lebih luas, tidak hanya terkait pada kejadian tertentu, tetapi terbentuk oleh banyak pemicu yang berasal dari lingkungan sekitarnya di antaranya cuaca, cahaya, kondisi fisiologis, dan kondisi mental, oleh sebab itu *mood* dapat dialami seseorang lebih lama, fluktuatif, dan abstrak. (Fiske & Taylor, 2008 dalam Adinugroho, 2016) Sedangkan kamus Webster mengartikan *mood* sebagai keadaan pikiran yang sadar atau emosi yang dominan.

***Mood* Belajar Dipengaruhi oleh Kondisi Lingkungan Visual**

Lingkungan belajar perlu dibuat kondusif untuk membangun *mood* positif mahasiswa sehingga dapat memiliki motivasi belajar ketimbang mengabaikan lingkungan belajar tetap buruk yang jelas akan berdampak buruk pada proses belajarnya (Febrilia, 2011). Lingkungan belajar mencakup elemen kasat mata, yaitu lingkungan visual ruangan belajar (kuliah/studio) yang hanya dapat berfungsi dengan dukungan pencahayaan. Dengan perspektif tersebut dapat diartikan bahwa pencahayaan berperan penting yang ikut andil pada kondisi *mood* mahasiswa untuk mulai belajar.



Gambar 2. Hubungan antara elemen fisik lingkungan visual ruangan dengan suasana yang dipersepsikan oleh responden mahasiswa
(Sumber : dokumentasi peneliti, 2020)

METODE PENELITIAN

Penelitian kuantitatif ini bermaksud menjabarkan lima elemen interior (elemen pelingkup ruangan, pewarnaan ruangan, pencahayaan, jendela, dan furnitur - sebagai variabel bebas) dalam ruangan belajar di kampus (studio/kelas) untuk melihat komposisi/konfigurasi kelima elemen tersebut yang memengaruhi *mood* (sebagai variabel terikat) untuk mulai belajar, sebagai indikator. Untuk itu diperlukan pendekatan dengan mengadakan eksperimen kepada responden mahasiswa FSRD UK Maranatha aktif yang selama semester ganjil (Agustus 2020 – Desember 2020) mengambil mata kuliah studio desain, yang terdiri atas mahasiswa desain interior (115 responden) dan desain komunikasi visual (50 responden) dari semester tiga hingga tujuh.

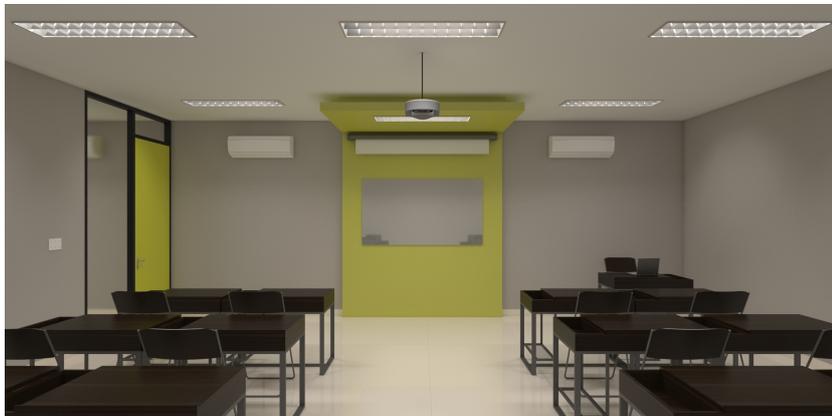
Dua jenis ruangan studio yang setara dalam ukuran, luas, dan kapasitas namun memiliki perbedaan pencahayaan ditentukan sebagai media untuk melihat penilaian *mood* mahasiswa atas suasana kedua ruangan tersebut saat mereka memasukinya. Studio A memiliki pencahayaan gabungan (alami dan buatan) dan berjendela luas dengan pemandangan eksterior, sementara studio B hanya berpencahayaan buatan dan berjendela satu tanpa pemandangan eksterior. Responden diminta untuk (1) memilih studio mana yang suasananya menggugah *mood* positif untuk mulai belajar, (2) memberikan penilaian subyektif pada kedua jenis studio tersebut yang berkaitan dengan kelima elemen interior ruangan belajar, dan (3) menyusun peringkat kedua suasana studio tersebut dalam skala Likert dengan mengacu pada adaptasi konsep ARCS (*attention, relevance, confidence, satisfaction*) (Wongwiwatthananutit, 2000) mengenai motivasi belajar, untuk melihat bagaimana hubungannya dengan *mood* untuk mulai belajar.

Pengumpulan dan Pengolahan Data

Data responden dikumpulkan secara daring dengan instrumen kuesioner *googleform*, yang dibagikan serentak sesuai jadwal dimulainya kegiatan studio desain dari tiap level studio jurusan desain interior dan desain komunikasi visual. Pemasukan data diberi batas pengumpulan waktu untuk menghindarkan bias jawaban responden. Untuk menjelaskan situasi suasana ruangan studio A dan B, kuesioner dilengkapi dengan tautan video360 interaktif yang dapat memperlihatkan isi ruangan secara utuh. Responden langsung mengklik kedua tautan tersebut satu – persatu dan dapat secara leluasa mengatur arah pandangan ke sudut ruangan manapun yang diinginkannya hanya dengan menggeser posisi tangan sambil memegang gawai android.



Gambar 3. Render digital representasi video360 interaktif suasana studio A (berjendela dengan pemandangan eksterior) DKV UK Maranatha (Sumber : dokumentasi peneliti, 2020)



Gambar 4. Render digital representasi video360 interaktif suasana studio B (berjendela tunggal ke arah koridor dalam tanpa pemandangan eksterior) DKV UK Maranatha (Sumber : dokumentasi peneliti, 2020)



Gambar 5. Render digital representasi video360 interaktif suasana studio A (berjendela dengan pemandangan eksterior) Desain Interior UK Maranatha (Sumber : dokumentasi peneliti, 2020)

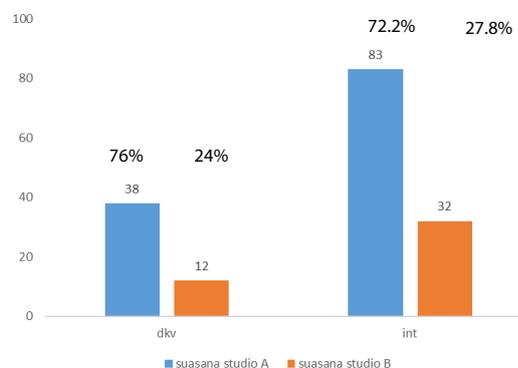


Gambar 6. Render digital representasi video360 interaktif suasana studio B (berjendela tunggal ke arah koridor dalam tanpa pemandangan eksterior) Desain Interior UK Maranatha (Sumber : dokumentasi peneliti, 2020)

PEMBAHASAN

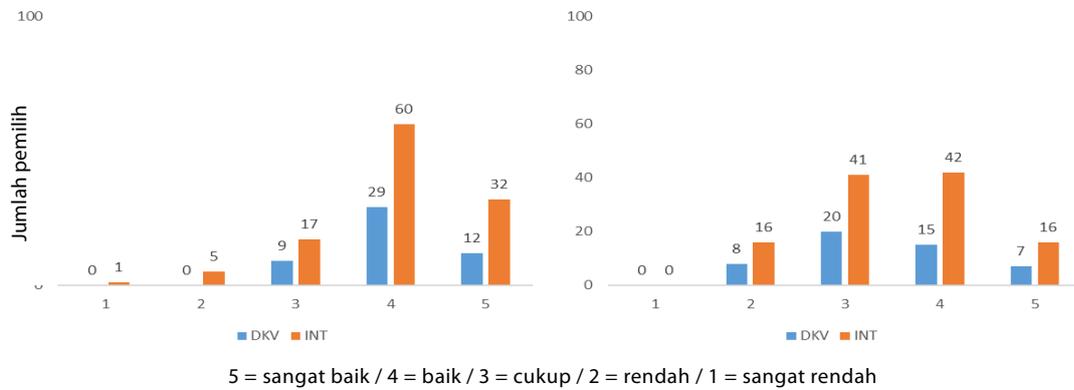
Kedua kelompok responden menunjukkan kemiripan pola pilihan, yaitu dominan pada suasana studio A yang dinilai mendukung mood positif untuk mulai belajar daripada suasana studio B, walaupun jumlah responden tiap kelompok berbeda jauh. Pada grafik 2 penilaian kedua kelompok pada skala 'baik' sangat kentara untuk suasana studio A, juga memperlihatkan kemiripan dinamika pada skala Likertnya. Komposisi elemen lingkungan visual (grafik 4) menjelaskan preferensi mencolok pada elemen pencahayaan (DKV = 32%; interior = 31.3%), elemen jendela dengan pemandangan eksterior (DKV = 28% ; desain interior = 16.52%), dan pelingkup interior (DKV = 14% ; desain interior = 30.43%). Ketiga elemen tersebut dominan mendukung mood untuk mulai belajar yang memperlihatkan kaitan erat antara kondisi pencahayaan dengan suasana interior yang diteranginya, sekaligus menjelaskan penurunan jumlah pemilih skala 'baik' suasana studio B dan bergeser ke penilaian 'cukup'.

Grafik 1. Perbandingan jumlah pemilih menurut gender pada suasana studio yang dinilai mendukung *mood* untuk belajar



(Sumber : dokumentasi peneliti, 2020)

Grafik 2. Perbandingan penilaian suasana studio A (kiri) dan studio B (kanan)

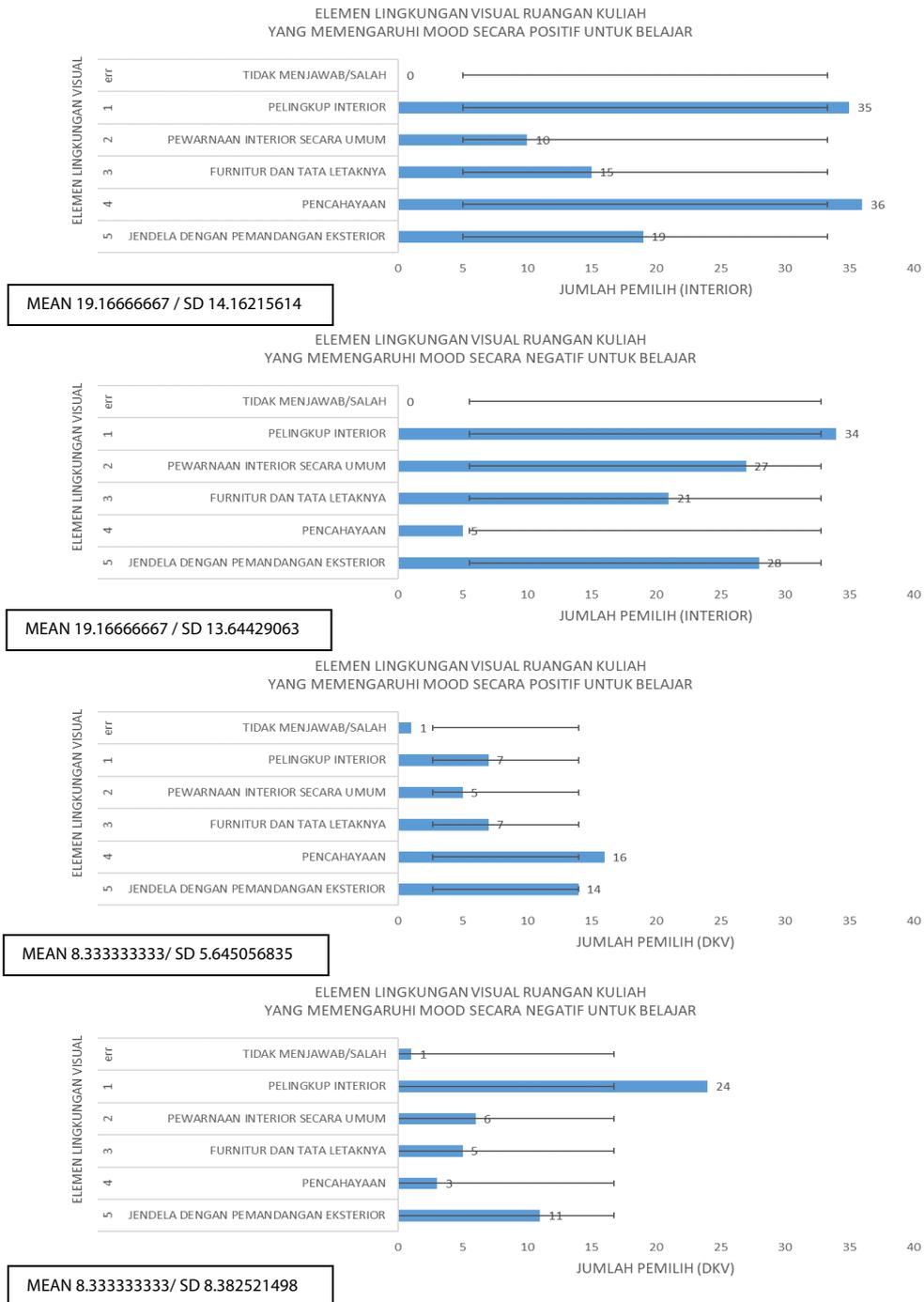


(Sumber : dokumentasi peneliti, 2020)

Grafik 3 menunjukkan validitas pada sebaran penilaian yang dilakukan responden atas kelima elemen lingkungan visual, nilai standar deviasi lebih rendah daripada nilai rata-ratanya dan juga nilai standar deviasi yang berjarak dekat dengan nilai rata-rata pada keempat subgrafik sehingga dapat diartikan konsisten.

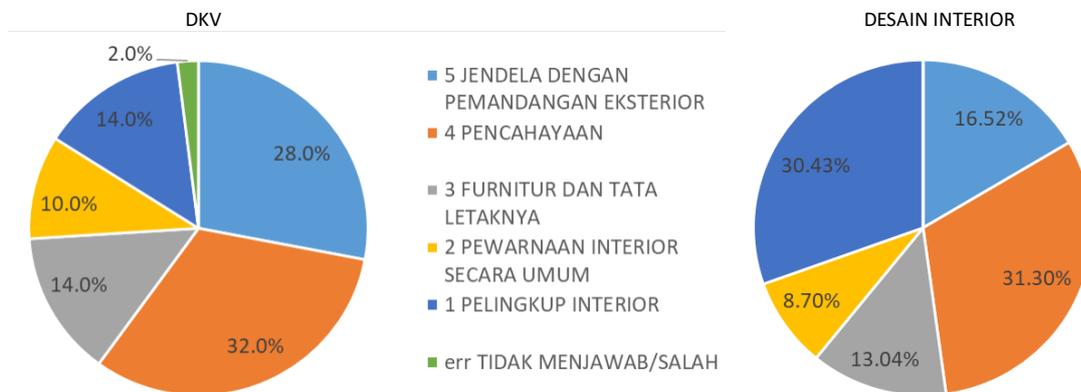
Pengaruh Lingkungan Visual Ruang Kuliah pada Mood Mahasiswa untuk Mulai Belajar

Grafik 3. Perbandingan sebaran penilaian pada elemen lingkungan visual



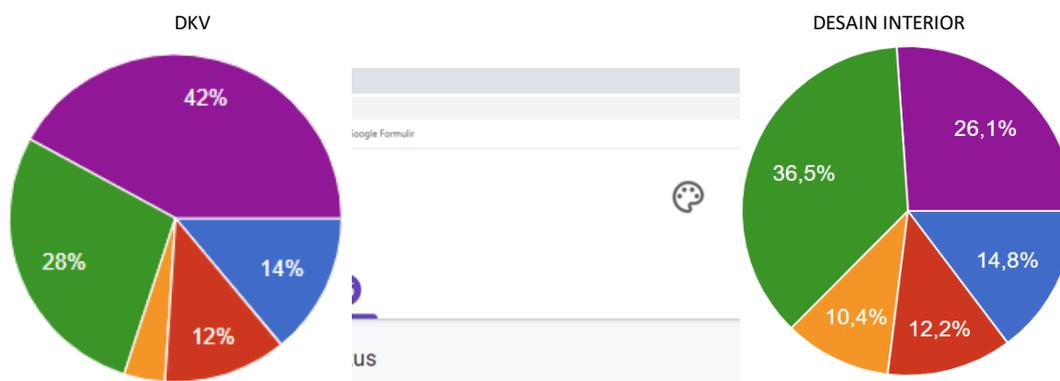
(Sumber : dokumentasi peneliti, 2020)

Grafik 4. Perbandingan komposisi/konfigurasi elemen lingkungan visual yang memengaruhi *mood* secara positif untuk belajar



(Sumber : dokumentasi peneliti, 2020)

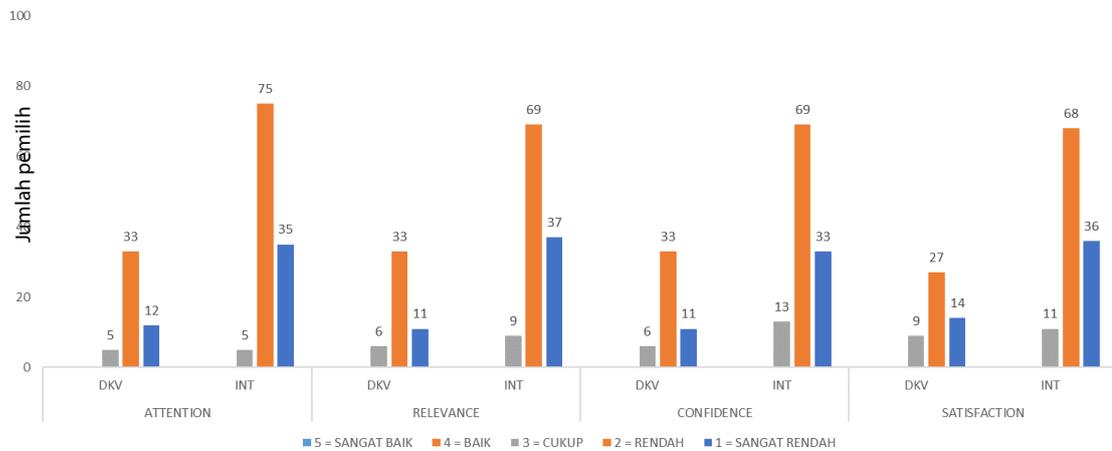
Grafik 5. Perbandingan tingkat prioritas kelima elemen interior yang dinilai paling memengaruhi *mood* secara negatif untuk belajar



(Sumber : dokumentasi peneliti, 2020)

Tiga elemen kunci dalam lingkungan visual (pencahayaan, jendela dengan pemandangan eksterior, dan pelingkup interior) dapat memberikan potensi positif maupun negatif pada *mood* mahasiswa untuk belajar, yang terlihat dari besarnya persentase ketiga elemen (grafik 4 dan 5). Potensi positif pada *mood* mengantarkan suasana belajar yang kondusif, sebaliknya potensi negatif pada *mood* saat ketiga elemen kunci diabaikan. Elemen pencahayaan erat hubungannya dengan elemen jendela karena pencahayaan alami masuk melalui jendela sehingga suasana ruangan (pelingkup interior) dipersepsikan positif. Namun saat gangguan dari silau matahari dan distraksi visual dari lingkungan luar terasa, suasana akan dinilai negatif. Kedua elemen terakhir (pewarnaan ruangan secara umum, furnitur dan tata letaknya) dinilai kecil pengaruhnya hanya sebagai nilai tambah atau diabaikan jika *mood* positif. Namun pada kondisi sebaliknya, keduanya akan dinilai turut merusak *mood*.

Grafik 5. Perbandingan penilaian pemilih menurut alat ARCS (*attention, relevance, confidence, satisfaction*)



(Sumber : dokumentasi peneliti, 2020)

Penilaian suasana studio (A dan B) secara agregat menurut adaptasi alat riset ARCS memperlihatkan adanya dominasi jumlah skor pada skala 'baik' dan terlihat merata untuk keempat kategori (*attention, relevance, confidence, satisfaction*). Kemudian secara berurutan pada skala 'sangat baik', dan sisanya pada skala 'cukup', di samping itu tidak ada responden yang menilainya 'rendah' atau 'sangat rendah'. Pola merata, statis, konsisten, dan berulang serupa ini memperlihatkan bahwa motivasi mahasiswa untuk belajar tidak sejalan dengan *mood* untuk mulai belajar walaupun keduanya berpotensi memengaruhi proses belajar. Dengan kata lain, terdapat perbedaan antara *mood* yang bersifat sementara dan motivasi yang tidak mudah dipengaruhi lingkungan luar, dan cenderung permanen.

PENUTUP

Penelitian ini telah berhasil menunjukkan bahwa studio A yang berjendela banyak dengan pemandangan eksterior dinilai memiliki suasana positif secara psikologis mendukung *mood* untuk mulai belajar, selain secara visual jendela tentu menambahkan tingkat terang secara menyeluruh. Penjabaran komposisi elemen lingkungan visual yang berpengaruh pada *mood* menunjukkan dominasi pada tiga elemen utama, yaitu pencahayaan, jendela dengan pemandangan eksterior, dan pelingkup interior. Hal itu dapat dipahami karena aktivitas mahasiswa di studio berkaitan erat dengan kinerja mendesain yang sarat dengan kerja mata saat menggambar. Saat mata dengan mudah melihat saat menggambar tanpa beban kerja berlebih karena dukungan pencahayaan dalam studio yang tepat tentunya mendukung *mood* mulai bekerja dan mengarah pada suasana belajar yang kondusif. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa *mood* dapat digunakan menjadi indikator kondisi pencahayaan ruangan perkuliahan.

Implikasi pada desain praktis ruangan kuliah yang dapat diterapkan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Fleksibilitas dalam mengatur tingkat terang, distribusi, dan temperatur warna dalam konfigurasi armatur lampu sesuai jenis dan tujuan kegiatan perkuliahan. Fleksibilitas pada tata cahaya ini akan segera berakibat pada perubahan lingkungan visual ruangan yang terasa dinamis karena pengondisian pencahayaan yang diubah sehingga diharapkan akhirnya dapat memicu perubahan *mood* secara positif.
- Karakter desain interior bersifat permanen, oleh sebab itu peruntukan ruangnya selayaknya selaras dengan jenis dan tujuan kegiatan perkuliahan (mengacu pada taksonomi Bloom). Tata cahaya hanya dapat mendukung karakter desain interior agar aktivitas dan tujuannya tercapai optimal. Karakter desain yang cenderung dapat memengaruhi *mood* secara negatif tentunya akan berdampak menahun dan akumulatif dan perlu diremajakan. Sebaliknya, karakter desain yang mampu memengaruhi *mood* secara positif akan relatif diminati karena mendukung suasana belajar yang positif pula.

Pengubahan konfigurasi dalam tata cahaya ini dapat disebut pendekatan praktis yang cukup mudah diubah-ubah karena fleksibilitasnya dan bersifat sementara, tidak seperti desain interior ruangan kuliah yang karakternya cenderung permanen sehingga sulit diubah dalam jangka waktu relatif pendek.

Penelitian ini menitikberatkan pada persepsi mahasiswa FSRD atas ruangan tertentu dalam kurun waktu terbatas (1 semester), sehingga validasi di masa depan dapat disarankan untuk dilakukan untuk melihat potensi dinamika perubahan preferensi yang muncul oleh pengguna yang berbeda di waktu yang berbeda pula. Kondisi pencahayaan terbukti berpengaruh pada *mood* untuk mulai belajar, maka potensi penelitian berikutnya dapat diperluas pada apakah pencahayaan dapat memicu kreativitas, dan bagaimana dampaknya pada kreativitas mendesain.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada seluruh sivitas akademik FSRD Universitas Kristen Maranatha yang telah berkenan berpartisipasi dalam penelitian ini sehingga tujuan penelitian ini tercapai dan kiranya makin menumbuhkan lingkungan belajar yang kondusif.

REFERENSI

- Adinugroho, Indro. Memahami Mood dalam Konteks Indonesia : Adaptasi dan Uji Validitas Four Dimensions Mood Scale. *Jurnal Pengukuran Psikologi dan Pendidikan Indonesia*. 2016, vol.5 no.2, 127-152.
- Castilla, Nuria, et al. Emotional Evaluation of Lighting in University Classrooms : A Preliminary Study. *Frontiers of Architectural Research* (2018) 7, 600-609.
- Dahlan, Ammar Sadik, et al. The Impact of Daylighting in Classrooms on Student's Performance. *International Journal of Soft Computing and Engineering (IJSCE)* ISSN: 2231-2307, Volume-4 Issue-6, January 2015
- Febriilia, Ika et al. University Students' Emotional State and Academic Performance: New Insights of Managing Complex Cognitive. IBIMA Publishing. *Journal of e-Learning and Higher Education*, vol.2011, article ID 879553.
- Hsieh, Mingyeh. Effects of Illuminance Distribution, Color Temperature, and Illuminance Level on Positive and Negative Moods. *Journal of Asian Architecture and Building Engineering*, 14:3, 709 – 716. 2015.
- Lan, Li, et al. The Effects of Light Illuminance and Correlated Color Temperature on Mood and Creativity. *Building Simulation* vol.14, 463-475 (2021)
- Mariana, et al. The Impact of the University Classroom on Managing the Socio-Educational Well-being : A Global Study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 2020, 17, 931
- Morrow, Brenda L, et al. The Impact of Fluorescent and LED Lighting on Students Attitudes and Behavior in The Classroom. *Adv Pediatr Res* 5:15. doi:10.24105/apr.2018.5.15
- Stone, J. Nancy. Designing Effective Study Environments. *Journal of Environmental Psychology* (2001) 21, 179-190.
- Stokkermans, M, et al. Relation Between The Perceived Atmosphere of A Lit Environment and Perceptual Attributes of Light. *Lighting Research Technology* (2018), 50 : 1164-1178.
- Tomassoni, Rosella, et al. Psychology of Light : How Light Influences The Health and Psyche. *Psychology* (2015), vol.6, no.10, 1216-1222.
- Wongwiwatthanakut, Supakit. Applying the ARCS Model of Motivational Design to Pharmaceutical Education. *American Journal of Pharmaceutical Education* (2000). Vol.64, 188-196.