

Pembelajaran Seni dan Desain dalam Komunitas Virtual

Rahina Nugrahani
Universitas Negeri Semarang
rahina_dkv@mail.unnes.ac.id

Pendahuluan

Selama masa pandemi, terjadi tren pembelajaran desain grafis yang diinisiasi oleh berbagai komunitas virtual yang dimediasi oleh media sosial. Adanya tuntutan kebutuhan untuk bisa mempelajari berbagai teknik dan media dalam penciptaan karya desain grafis yang berkaitan erat dengan pesatnya perkembangan teknologi, mendorong desainer pembelajar untuk bisa mencari cara agar dapat mengakses ilmu untuk meningkatkan ketrampilan mereka.

Kurikulum pembelajaran yang ditawarkan melalui pendidikan formal di instansi pendidikan tinggi, kurang mampu untuk mengikuti percepatan teknologi yang sangat pesat. Hal ini menyebabkan mahasiswa dan desainer pembelajar lebih memilih untuk mengakses berbagai informasi dan pengetahuan lewat internet, dan bergabung dengan komunitas-komunitas yang dapat mewadahi kebutuhan mereka untuk meningkatkan ketrampilan.

Peningkatan penguasaan literasi digital, khususnya dalam ranah pemanfaatan perangkat lunak olah visual grafis yang baik dan matang mendorong sebuah praktik pembelajaran non formal untuk penciptaan karya seni visual di ruang virtual yang sangat dinamis dan adaptif. Munculnya berbagai komunitas virtual menawarkan model pembelajaran yang diinisiasi dan diselenggarakan melalui media sosial. Mengandalkan interaksi antar pengguna sebagai modal untuk menjaga keberlangsungan kegiatan pembelajaran, ruang belajar yang disediakan oleh komunitas

virtual menawarkan sebuah ruang interaksi belajar berbasis siber yang memiliki nuansa baru (Wegener & Leimeister, 2012).

Dalam pembelajaran berbasis siber, interaksi antarpeserta belajar menjadi salah satu fitur yang menentukan keberhasilan pembelajaran (Swan dkk., 2000). Beberapa penelitian mengemukakan bahwa peserta belajar menilai diskusi yang berlangsung dalam pembelajaran daring adalah kegiatan yang lebih demokratis dibandingkan dengan diskusi melalui kelas tradisional. Diskusi asinkronis dalam pembelajaran berbasis siber memberi peserta kesempatan untuk menghargai kontribusi peserta belajar yang lain, sekaligus mendorong peserta untuk membuat kontribusi mereka sendiri. Peserta belajar untuk memikirkan secara lebih matang terkait komentar, saran atau pertanyaan sebelum mereka memublikasikannya dalam forum diskusi daring. Oleh para ahli pembelajaran berbasis siber, kondisi tersebut menciptakan sebuah budaya refleksi dalam pembelajaran (Lynch, 2016; Montfort & Brown, 2013; Poole, 2000).

Melalui penelitian ini, dibahas pembelajaran desain grafis yang berlangsung dalam tiga komunitas virtual yang ada di Indonesia, yaitu Hijabographic, Kelas Kreatif dan Rizka art space. Penelitian ini menggunakan pendekatan etnografi virtual yang ditujukan untuk mengungkap bagaimana pembelajaran desain grafis yang berlangsung dalam ruang-ruang kelas virtual yang diselenggarakan oleh ketiga komunitas tersebut. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain adalah wawancara yang melibatkan pendiri komunitas, instruktur pembelajaran dan anggota komunitas serta observasi partisipatif.

Komunitas Virtual dan Pembelajaran Daring

Komunitas virtual menggunakan teknologi jaringan, terutama internet, untuk membangun kolaborasi lintas

batas geografis dan zona waktu). Tempat berkumpul dan berkolaborasi mereka adalah internet. Cara kerja mereka didasari oleh aktivitas diskusi dan berbagi yang aktif melalui komunikasi virtua (Koh & Kim, 2003; Wegener & Leimeister, 2012)].

Sebagaimana kita ketahui, tidak semua komunitas virtual di Indonesia bergerak di bidang seni dan desain. Di samping itu, jika terdapat komunitas virtual yang bergerak di bidang seni dan desain di Indonesia, tidak semuanya menawarkan kegiatan pembelajaran daring. Namun kondisi pandemi yang memosisikan masyarakat untuk bisa beradaptasi dengan moda pembelajaran daring (dalam jaringan) dalam waktu singkat, telah membuka kesempatan lebar bagi komunitas virtual untuk menawarkan kegiatan pembelajaran dengan nuansa yang berbeda dengan kegiatan pembelajaran luring (luar jaringan).

Ketiga komunitas virtual yang menjadi subyek dalam penelitian ini memiliki *positioning* yang berbeda satu sama lain. Komunitas virtual Hijabographic adalah komunitas muslimah yang fokus untuk menghasilkan karya-karya komunikasi visual untuk menyampaikan dakwah. Adapun Kelas Kreatif mengkhususkan komunitasnya untuk menjembatani peserta pembelajaran dengan instruktur berpengalaman di bidang desain grafis. Dapat dikatakan bahwa kelas kreatif adalah komunitas pembelajaran virtual yang menawarkan berbagai ketrampilan desain grafis. Sedangkan Rizka Art Space adalah komunitas pembelajaran daring yang sebenarnya mengkhususkan pada kelas melukis, namun juga di menyelenggarakan kelas untuk digital painting.

Peserta pembelajaran yang mencoba bergabung dalam komunitas virtual umumnya memiliki kebutuhan untuk menguasai satu ketrampilan khusus di bidang seni dan desain, namun tidak ingin terikat dalam satu suasana pembelajaran formal. Peserta pembelajaran dalam

komunitas virtual yang umumnya merupakan generasi milenial, lebih nyaman untuk menemukan berbagai informasi secara sendiri difasilitasi penuh oleh jaringan tanpa memerlukan instruksi dari seorang guru. Kenyamanan menggali pengetahuan dan mengasah ketrampilan tersebut mereka dapatkan dalam lingkungan virtual, dimana setiap orang dapat memainkan peran aktif dalam proses pembelajaran karena setiap orang memiliki kesempatan untuk menjadi pembelajar dan pengajar secara bergantian.

Selain itu komunitas virtual menghubungkan kreator, kurator dan penonton. Mereka saling berbagi ide dan dapat memperoleh umpan balik secara instan. Keberadaan komunitas virtual secara langsung sangat berkaitan dengan media sosial yang menjadi perantara keberlangsungan interaksi dan komunikasi antar anggota komunitas. Bahkan sebagian besar komunitas virtual terbentuk dan diiniasi dari akun-akun personal di media sosial Instagram. Seperti Hijabographic melalui akun @hijabographic, Kelas Kreatif dengan akun @kelaskreatifid dan Rizka Art Space dengan akun @rizkartspace.

Dalam konteks pembelajaran desain, setiap individu dapat memilih komunitas virtual yang sesuai dengan minat dan kegemaran masing-masing, bahkan menyeleksi hingga mengarah kepada keterampilan yang sangat spesifik. Sebagai contoh, komunitas virtual di bidang desain grafis. Terdapat ratusan komunitas virtual yang secara aktif memublikasikan kegiatan dan diskusi mereka di ruang media sosial mengenai seni visual dan desain grafis. Berbagai komunitas tersebut memiliki *positioning* yang berbeda satu sama lain. Ada yang mengkhususkan pada UI/UX, tipografi, layout, *digital drawing and illustration*, *photo manipulation* dan lain sebagainya. *Positioning* komunitas desainer tidak hanya dibatasi oleh teknik dan media yang digunakan namun juga tema yang membingkai semangat berkarya para anggota komunitas. Dengan demikian pengguna internet

dapat dengan mudah menemukan dan menentukan komunitas virtual yang sesuai dengan kebutuhan dan minatnya (Nugrahani dkk., 2018).

Dalam pembelajaran daring yang difasilitasi oleh komunitas virtual, interaksi antara instruktur/tutor dengan peserta belajar juga sama pentingnya sebagaimana interaksi dalam pembelajaran ruang kelas konvensional. Pada masa awal perkembangan pembelajaran daring, para peneliti meragukan bagaimana media pembelajaran asinkronik yang dapat diakses melalui internet dapat mewakili kehadiran sosial (*social presence*) dari para peserta dalam pembelajaran daring.

Namun dalam perkembangannya, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran daring, menentang pendapat tersebut dengan alasan bahwa komunikasi yang dimediasi komputer bahkan bersifat 'hiper-personal', keberadaannya memang tidak sepenuhnya dapat menggantikan komunikasi secara langsung, namun dapat berfungsi sebagai alternatif komunikasi ketika semua orang sudah memiliki akses internet yang baik (Larose, R. & Whitten, 2000).

Ekspresi emosi, perasaan, dan suasana hati adalah karakteristik yang menentukan dari kehadiran sosial seperti yang dijelaskan oleh Garrison dkk (2000). Kata sifat yang dikaitkan dengan kehadiran sosial dan kedekatan guru, misalnya; kedekatan, kehangatan, afiliasi, ketertarikan, keterbukaan, semuanya mengarah pada interaksi afektif. Para pakar komunikasi berpendapat bahwa kapasitas untuk mengekspresikan jenis komunikasi sosial ini berkurang ketika bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan intonasi vokal dihilangkan dalam interaksi berbasis siber. Meski demikian komunikasi sosial ini bisa berlangsung dengan sejumlah cara, termasuk penggunaan *emoticon*, dan pengungkapan diri dalam bentuk pemberian *like* atau *heart* seperti yang umumnya kita lihat melalui media sosial.

Untuk mengimplementasikan pembelajaran daring dan ruang-ruang virtual, terdapat beberapa komponen yang perlu dipersiapkan dan disediakan secara matang. Komponen tersebut di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Teknologi: perangkat keras (misalnya komputer dan multimedia) dan perangkat lunak yang relevan.
2. Komunikasi: biaya mengadopsi mode komunikasi (mis., ISP, satelit, router)
3. Pemeliharaan: memperbarui perangkat keras / perangkat lunak dan alat perbaikan.
4. Infrastruktur: jaringan dasar dan infrastruktur telekomunikasi
5. Fasilitas pendukung: biaya lain-lain yang diperlukan untuk memastikan sistem bekerja dengan sukses termasuk biaya dukungan dll.
6. Penelitian & pengembangan: dukungan teknologi dan personil yang diperlukan untuk mengembangkan dan menyesuaikan bahan ajar.
7. Tim IT: untuk mengatur semua fungsi yang dijelaskan sebelumnya

Pembelajaran berbasis siber telah menginisiasi kemunculan komunitas pembelajaran siber, yang memiliki keunikan dalam hal mengintegrasikan tiga aspek penting dalam pembelajaran, yaitu ilmu pengetahuan, inovasi teknologi, dan penelitian pendidikan. Komunitas virtual seperti ini bersifat kolaboratif sekaligus visioner, yang dipercaya dapat memberikan warna baru dalam pendidikan di masa yang akan datang.

Berdasarkan hasil observasi partisipatif, kegiatan pembelajaran di ketiga komunitas virtual yaitu Hijabographic, Kelas Kreatif dan Rizka Art Space, tidak diselenggarakan sebagaimana pembelajaran daring yang dilakukan oleh institusi pendidikan formal. Kegiatan pembelajaran daring dapat dilihat melalui kegiatan

komunitas yang diselenggarakan secara *online* maupun *offline*. Meski demikian, komunitas virtual tersebut pada umumnya mengatur jadwal dan tema kegiatan secara terstruktur untuk kurun waktu satu tahun. Hal ini diketahui peneliti melalui kegiatan wawancara dengan pendiri komunitas. Jadwal dan tema kegiatan yang direncanakan oleh ketiga komunitas tersebut menjadi kurikulum tersembunyi (*hidden curriculum*) yang semakin meneguhkan bahwa proses pembelajaran dalam ruang virtual yang mereka fasilitasi memiliki tujuan dan ketercapaian yang terukur dan dievaluasi secara berkala.

Interaksi dalam Ruang Belajar Virtual

Beberapa penelitian mengemukakan bahwa peserta belajar menilai diskusi yang berlangsung dalam pembelajaran daring adalah kegiatan yang lebih demokratis dibandingkan dengan diskusi melalui kelas konvensional. Diskusi asinkronis dalam pembelajaran daring memberi para peserta belajar kesempatan untuk menghargai kontribusi peserta belajar yang lain, sekaligus mendorong peserta belajar untuk membuat kontribusi mereka sendiri. Peserta belajar untuk memikirkan secara lebih matang terkait komentar, saran atau pertanyaan sebelum mereka memublikasikannya dalam forum diskusi daring.

Berdasarkan hasil observasi partisipatif yang dilakukan dengan cara mengikuti kegiatan belajar dalam ketiga komunitas virtual yang menjadi subyek penelitian, diketahui bahwa interaksi yang berlangsung dalam komunitas tersebut tidak selalu bersifat interaktif. Meski demikian pola komunikasi yang terbentuk dapat dikatakan efektif karena pengelola komunitas memiliki pertimbangan yang komprehensif terkait frekuensi, ketepatan waktu publikasi dan juga kesesuaian tema pesan yang dikirim dengan isu-isu aktual.

Ketiga komunitas juga menciptakan sebuah iklim pembelajaran dinamis dengan cara memanfaatkan seluruh fitur yang dimiliki oleh aplikasi Instagram, sehingga kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan mendorong terjadinya eksperimen, kolaborasi berkarya serta partisipasi aktif anggota komunitas untuk berbagi ide dan pemikiran.

Dalam pembelajaran berbasis siber, interaksi antara instruktur/tutor dengan peserta belajar juga sama pentingnya sebagaimana interaksi dalam pembelajaran ruang kelas konvensional. Interaksi afektif yang dapat mendorong terciptanya kedekatan antara tutor dan peserta belajar menjadi aspek penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran.

Para peneliti pembelajaran menemukan bahwa aspek verbal dalam bentuk pujian, penyampaian humor, apresiasi, serta aspek non verbal seperti kedekatan fisik, kontak mata, ekspresi wajah, gestur menjadi faktor yang dapat membangun kedekatan antara guru dan peserta belajar. Lalu bagaimana aspek kedekatan yang terjalin antara peserta belajar dan mentor dalam pembelajaran berbasis siber yang berlangsung dalam komunitas virtual?

Bentuk kedekatan yang berlangsung dalam komunitas pembelajaran virtual seperti Hijabographic, Kela Kreatif dan Rizka Art Space memang tidak dapat ditunjukkan melalui komunikasi sosial yang diukur dari ekspresi emosi, perasaan, dan suasana hati sebagaimana yang dijelaskan dalam teori tentang kehadiran sosial yang dijelaskan oleh Garrison dkk (2000). Kapasitas untuk dapat mengekspresikan jenis komunikasi sosial ini berkurang ketika bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan intonasi vokal dihilangkan dalam interaksi berbasis teks sebagaimana yang terjadi dalam komunikasi di media sosial Instagram. Ungkapan ekspresi dalam komunikasi yang dimediasi komputer dalam komunitas virtual dilakukan melalui sejumlah cara, di antaranya penggunaan *emoticon*,

pemberian *like* dan juga ungkapan apresiasi dalam kolom komentar.

Penggunaan representasi simbolik yang berlangsung dalam komunikasi virtual memfasilitasi ekspresi yang juga dapat membangun kedekatan sosial meskipun komunikasi berlangsung dalam ruang virtual. Dalam komunitas Hijabographic, kegiatan diskusi *online* serta kegiatan komunikasi *online* lainnya yang berbasis teks dapat meningkatkan pengalaman sosio-emosional peserta belajar, karena ada proses untuk menyeleksi dan memilih penggunaan emotikon yang tepat untuk mengekspresikan isyarat nonverbal yang hilang dalam bentuk tertulis.

Sebagai contoh bentuk ekspresi yang tampak pada interaksi daring yang berlangsung dalam komunitas Hijabographic dapat dilihat melalui gambar berikut ini.



Gambar 1. Karya komunikasi visual bertema Ramadhan yang dipublikasikan di akun Hijabographic

Sumber : <https://www.Instagram.com/p/Bx4vnfTg1sv/>
diakses tanggal 11 April 2020

Pada gambar 1 dapat dilihat bahwa satu karya gambar ilustrasi mendapatkan apresiasi berupa *like* (tanda hati ♥) sebanyak 1.591 pengguna Instagram. Sebagai bagian dari *network society*, anggota dan pengikut komunitas Hijabographic menyadari bahwa bentuk apresiasi dan

partisipasi pada komunitas salah satunya adalah dengan cara meninggalkan jejak digital pada setiap *postingan* yang dipublikasikan oleh Hijabographic di Instagram.

Memberikan respon berupa komentar yang mengandung pujian dan masukan juga menunjukkan bahwa anggota atau pengikut komunitas tidak melewatkan begitu saja setiap *postingan* komunitas Hijabographic, namun juga berusaha untuk memberikan respons yang lebih. Melalui kolom komentar, pengguna Instagram tidak hanya menyampaikan kalimat berupa teks namun juga menyertakan emotikon yang mewakili perasaan dan emosi mereka saat menuliskan komentar tersebut.

Kehadiran sosial (Social Presence) dalam Pembelajaran

Dalam komunitas virtual, kehadiran sosial (*social presence*) menjadi salah satu landasan penting dalam menciptakan sebuah ruang pembelajaran virtual. Kehadiran sosial yang dimaksud adalah partisipasi anggota dan pengikut (*follower*) komunitas dalam berbagai kegiatan yang diselenggarakan secara *online* maupun *offline* oleh komunitas virtual. Partisipasi mereka tidak hanya tampak pada kegiatan yang berkaitan dengan pembelajaran dan berkarya visual dalam format *workshop* atau diskusi, namun juga dalam kegiatan sosial seperti bakti sosial (*charity*) yang kadangkala juga diinisiasi oleh komunitas. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Rourke dkk (2001) dalam penelitiannya bahwa kehadiran sosial dan kuatnya interaksi antaraanggota perlu dikembangkan dan terus diupayakan secara komprehensif dalam rangka menciptakan sebuah komunitas pembelajaran daring yang solid.

Salah satu cara untuk menjaga keberlangsungan peserta belajar dan instruktur yaitu melalui pemberian tantangan berkarya (*artwork challenge*) agar peserta dapat berkarya bersama, atau melakukan *remake* dengan cara berkarya kembali di luar pertemuan daring. Setiap karya

gambar ilustrasi yang dihasilkan oleh peserta dipublikasikan di media sosial Instagram dan wajib menyertakan hastag #hijabogestobdg dan juga harus menyertakan tag akun dua instruktur dan juga akun Hijabograpic. Melalui cara ini, instruktur dapat kembali berhubungan dengan para peserta *workshop* karena instruktur dapat memberikan saran, kritik dan juga apresiasi melalui *postingan* peserta di Instagram.



Gambar 2. Proses pembelajaran daring di kelas Rizka Artspac
Sumber : Dokumentasi penulis, 2021



Gambar 3. Peserta menunjukkan hasil karya selama proses pembelajaran di kelas Rizka Artspac

Sumber : Dokumentasi penulis, 2021

Penggunaan gaya komunikasi yang terkesan santai dan tidak formal menjadi salah satu faktor yang menutup *gap*/jarak antara peserta belajar dan instruktur. Meskipun kedua instruktur adalah seorang profesional di bidang seni visual yang cukup tersohor di dunia maya, namun hal ini tidak menyebabkan kedua instruktur menjadi merasa lebih piawai dibanding peserta. Justru kedua instruktur menunjukkan karakter yang sangat rendah hati, tidak sungkan untuk mengapresiasi karya peserta meskipun karya tersebut masih jauh dari sempurna.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran berbasis siber yang berlangsung dalam ketiga komunitas virtual tersebut, dapat disimpulkan bahwa komunitas ini mengadaptasi model *Community of Inquiry (Col)*. *Community of Inquiry (Col)* ini dikembangkan berdasarkan pendekatan kolaboratif dan sosial-konstruktivis yang diterapkan dalam model pembelajaran *online*, yang menekankan pada kegiatan pembelajaran kolaboratif yang dirancang dengan baik. Ketiga komunitas virtual menggantungkan keberhasilan pembelajarannya pada kelangengan komunikasi dan kolaborasi semua peserta pembelajaran, baik itu dari kalangan instruktur maupun kalangan anggota atau peserta pembelajaran. Komunikasi ditekankan pada kebiasaan peserta pembelajaran untuk berbagi pengalaman berkarya dan pandangan mereka dalam hal seni dan desain. Target pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *artwork challenge* menjadi pemantik agar peserta pembelajaran dapat aktif dan fokus pada topik tertentu yang sedang diangkat sebagai isu aktual.

Semangat konstruktivisme dalam pembelajaran dalam komunitas virtual diwujudkan dalam pembelajaran yang menitikberatkan pada kegiatan tanya jawab (diskusi). Kegiatan tanya jawab merupakan satu proses yang lebih dari sekadar cara untuk mengakses informasi, tapi lebih kepada

aktivitas menggabungkan proses belajar dan hasil pembelajaran menjadi satu kesatuan yang terus dapat berulang. Proses bertanya peserta belajar dalam aktivitas pembelajaran dapat menghubungkan refleksi pribadi dengan materi yang sedang dipelajari, mendorong peserta belajar untuk mengeksplorasi bersama dan membuka semua peluang untuk dapat berkolaborasi menghasilkan karya gambar ilustrasi di kemudian hari. Aktivitas bertanya, menyelidiki dan bereksplorasi yang dimiliki oleh peserta pembelajaran harus memiliki tujuan, namun di sisi lain juga harus fleksibel agar ketertarikan yang belum terlihat dari proses pembelajaran dapat terus dieskplorasi.

Sebagai *Community of Inquiry*, hubungan personal dalam komunitas virtual memiliki peranan penting namun bukan merupakan tujuan akhir. Kesuksesan *Community of Inquiry* tergantung pada tujuan dan hubungan antarpeserta yang saling menghormati serta keberadaan tim administrasi dan instruktur yang selalu mendorong peserta pembelajaran untuk berani mengemukakan pendapat, sehingga komunikasi dapat berlangsung secara terbuka.

Kesimpulan

Ketiga komunitas virtual yang menjadi subyek dalam penelitian ini berupaya untuk memenuhi tiga elemen persyaratan dalam keberlangsungan model *Community of Inquiry*; yaitu adanya hubungan sosial (*social presence*), adanya tingkat pemahaman yang dicapai (*cognitive presence*), dan metode mengajar yang tepat (*teaching presence*). Sebagai komunitas inkuiri, ketiga komunitas virtual melibatkan kolaborasi antarpeserta, pembelajaran melalui partisipasi aktif, dan pembangunan konteks sosial. Kegiatan pembelajaran kolaboratif yang tampak pada ketiga komunitas virtual di antaranya adalah penyelenggaraan kegiatan berkarya bersama yang memotivasi anggota dan

pengikut komunitas untuk berpartisipasi dan menggunakan keterampilan berpikir kritis.

Kegiatan kolaboratif ini mendorong pergeseran dari pembelajaran mandiri, yang merupakan pendekatan umum untuk pembelajaran jarak jauh, menjadi pola saling ketergantungan antara siswa dan instruktur. Pembelajaran seni dan desain yang berlangsung dalam komunitas virtual menekankan bahwa pembelajaran jarak jauh tidak mendorong munculnya sebuah ruang pembelajaran yang terisolasi bagi peserta, karena pada kenyataannya peserta pembelajaran selalu dipengaruhi oleh lingkungan, pengalaman, dan komunikasi mereka dengan orang lain.

Referensi

- Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2000). Critical inquiry in a text-based environment: Computer conferencing in higher education. *The Internet and Higher Education*, 2(87–105). [https://doi.org/10.1016/S1096-7516\(00\)00016-6](https://doi.org/10.1016/S1096-7516(00)00016-6)
- Koh, J., & Kim, Y.-G. (2003). Sense of Virtual Community : A Conceptual Framework and Empirical Validation Sense of Virtual Community : Conceptual Framework and Empirical Validation. *International Journal of Electronic Commerce*, (December 2003), 01–10.
- Larose, R. & Whitten, P. (2000). Re-thinking Instructional Immediacy for Web Courses: a Social Cognitive Exploration. *Communication Education*, 49, 320–338.
- Lynch, M. (2016, November 21). CYBERLEARNING VS. ELEARNING – IS THERE A DIFFERENCE. <https://www.thetechadvocate.org/>. Retrieved from <https://www.thetechadvocate.org/cyberlearning-vs-elearning-difference/>
- Montfort, D. B., & Brown, S. (2013). What Do We Mean by Cyberlearning: Characterizing a Socially Constructed

- Definition with Experts and Practitioners. *Journal Science Education Technology*, 90–102. <https://doi.org/10.1007/s10956-012-9378-8>
- Nugrahani, R., Triyanto, Wahed, W. J. B., & Wibawanto, W. (2018). Visual Art Learning in Virtual Community : A Study of Collaborative Learning in Hijabographic Community. In *REKA 2018 : 3rd International Conference on Creative Media, Design & Technology* (Vol. 207, pp. 394–397). <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/reka-18.2018.87>
- Poole, D. M. (2000). Student participation in a discussion-oriented online course: a case study,. *Journal of Research on Computing in Education*, 33, 162–177.
- Rourke, L., Anderson, T., Garrison, D. R., & Archer, W. (2001). Assessing social presence in asynchronous text-based computer conferencing. *Journal of Distance Education*, 14(3), 51–71.
- Swan, K., Shea, P., Fredericksen, E., Pickett, A., Pelz, W. & Maher, G. (2000). Building knowledge building communities: consistency, contact and communication in the virtual classroom. *Journal of Educational Computing Research*, 23, 389–413.
- Wegener, R., & Leimeister, J. . (2012). Virtual Learning Communities: Success Factors and Challenges. *International Journal of Technology Enhanced Learning (IJTEL)*, 4(Number: 5/6), 383–397.