

ANALISIS KESESUAIAN LULUSAN DKV STRATA SATU DENGAN BIDANG PEKERJAAN

R.A. Dita Saraswati, Galang Dwiki Setiadi
(Email: dita.saraswati@art.maranatha.edu)

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Kristen Maranatha
Jl. Prof. Drg. Surya Sumantri., MPH No.65 Bandung, 40164

ABSTRAK

Masa revolusi industri 4.0 saat ini mempunyai dampak yang signifikan terhadap profesi Desainer Komunikasi Visual. Hal ini ditandai dengan banyaknya keahlian di bidang DKV yang dibutuhkan oleh berbagai jenis usaha seiring dengan berkembangnya pula teknologi media digital. Lapangan pekerjaan yang dapat dimasuki oleh jurusan DKV pun sangat beragam. Perkembangan dalam industri DKV ini perlu disikapi dengan melakukan pengkajian antara jumlah lulusan dengan lapangan pekerjaan yang sesuai serta berapa banyak jumlah lulusan yang bekerja pada bidangnya. Penelitian ini mengkaji relevansi antara lulusan dan dunia pekerjaan serta melakukan pengkajian yang mendalam terhadap keahlian spesifik apa yang harus dimiliki oleh lulusan Prodi DKV Maranatha agar siap memasuki dunia kerja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis berjenis survei dan studi kasus pada mahasiswa yang lulus pada tahun 2016 dan tahun 2017. Melalui penelitian ini juga diperoleh gambaran waktu tunggu para lulusan serta jumlah lulusan yang bekerja sesuai dengan bidangnya. Penelitian ini dapat melengkapi data *tracer study* dan informasi bagi Program Studi DKV Maranatha dalam mengembangkan dan mengevaluasi kurikulum.

Kata Kunci: desain komunikasi visual; kurikulum; lulusan; profesi

ABSTRACT

The current industrial revolution 4.0 has a significant impact on the profession of Visual Communication Designers, this is indicated by a large number of expertise in the field of DKV (Desain Komunikasi Visual in Indonesian) needed by various types of businesses along with the development of digital media technology. Jobs that can be entered by majors are also very diverse. This development in the DKV industry needs to be addressed by reviewing the number of graduates with suitable employment and how many graduates work in the appropriate field. Through this research, the relevance of graduates and the world of work will be examined as well as conducting an in-depth study of what specific skills must be possessed by DKV Maranatha graduates to be ready to enter the workforce. The method used in this research is a descriptive analysis method of survey type and case studies on students who graduated in 2016 and 2017. Through this study will also obtain an overview of the waiting time of graduates and the number of graduates working in the appropriate fields. This research will be able to complete the tracer study data and information for DKV Maranatha Program in developing and evaluating the curriculum.

Keywords: curriculum; graduate; profession; visual communication design

PENDAHULUAN

Pada dasarnya setiap orang ingin berkarya/bekerja setelah menyelesaikan studinya, baik bekerja pada orang lain maupun membuka usaha sendiri. Begitu juga halnya dengan para mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, bekerja diartikan melakukan suatu pekerjaan (perbuatan), berbuat sesuatu (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019). Dikategorikan bekerja apabila melakukan kegiatan/pekerjaan paling sedikit satu jam berturut-turut selama seminggu yang lalu dengan maksud untuk memperoleh atau membantu memperoleh pendapatan atau keuntungan (Badan Pusat Statistik, 2019). Sedangkan profesi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring adalah bidang pekerjaan yang dilandasi pendidikan keahlian (keterampilan, kejuruan, dan sebagainya) tertentu (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019).

Pengertian bekerja secara bebas adalah suatu kegiatan yang melibatkan mental dan fisik yang dilakukan oleh seseorang untuk bisa mencapai tujuannya baik imbalan berupa uang atau barang. Bekerja juga dapat diartikan sebagai kewajiban sekaligus tanggung jawab pada diri setiap orang dewasa. Salah satu ciri dari kedewasaan adalah mandiri, dengan mandiri yang dimaksud dalam berbagai aspek termasuk aspek finansial. Untuk dapat bekerja seseorang harus memiliki keahlian/keterampilan sesuai dengan bidang yang ditekuni selama perkuliahan. Asumsinya segala hal yang diperlukan dalam dunia kerja telah diperoleh dan dilatih saat menempuh perkuliahan.

Salah satu upaya untuk melatih keahlian/keterampilan adalah dengan mengikuti mata kuliah kerja praktik yang lazim diadakan di sebuah program studi DKV. Pada mata kuliah ini mahasiswa menjalani program magang, minimal selama dua ratus jam bekerja pada sebuah perusahaan dengan tujuan untuk mengenalkan dan melatih keahlian pada dunia nyata di industri bidang DKV. Diharapkan melalui mata kuliah ini mahasiswa lebih siap menghadapi dunia kerja dengan berbagai dinamika yang ada di dalamnya. Secara umum mahasiswa DKV dapat bekerja magang pada usaha yang bergerak di desain grafis, agen periklanan, percetakan, bagian promosi dalam sebuah perusahaan, perusahaan multimedia, perusahaan *digital marketing strategist*, rumah produksi animasi, *game production / developer*, *Web Developer*, rumah produksi videografi bahkan perfilman. Selain kuliah kerja praktik, para mahasiswa juga menjalani tahap tugas akhir yang merupakan puncak dari semua kemampuan kognitif, afektif, dan motorik mahasiswa. Pada saat tugas akhir, mahasiswa diharapkan mampu mempersembahkan karya desain komunikasi visual

terbaik dari topik yang dipilihnya. Melalui karyanya tersebut dapat diketahui kemampuan mahasiswa dari segi visual maupun konsep yang terkait dengan desainer DKV. Khusus di Program Studi S1 DKV (Prodi DKV) Universitas Kristen Maranatha (U.K. Maranatha), mahasiswa peserta tugas akhir diperkenankan mengambil topik yang sesuai dengan bidang yang dipilih. Bidang atau konsentrasi tersebut adalah Desain Grafis, Kreatif Periklanan, Game Grafis, dan Fashion Grafis. Puncak dari tugas akhir adalah diselenggarakannya pameran terbuka yang dihadiri oleh dosen, pihak internal yang ada di U.K. Maranatha, adik-adik kelas dari Prodi DKV. Selain itu ada juga undangan dari luar atau biasa disebut sebagai pihak eksternal yang sengaja diundang. Pihak eksternal tersebut adalah sekolah-sekolah menengah atas dan para pengguna lulusan desainer komunikasi visual. Sebagian mahasiswa ada yang kemudian mendapatkan tawaran bekerja saat dilakukannya pameran. Semakin banyak mahasiswa yang mendapat tawaran pekerjaan semakin baik bagi FSRD khususnya bagi Prodi DKV.

Berdasarkan survei awal yang telah dilakukan di Prodi DKV U.K. Maranatha, bahwa tidak seluruhnya lulusan program studi ini bekerja pada bidang yang berkaitan dengan DKV, bahkan pekerjaannya sama sekali tidak berhubungan dengan bidang konsentrasi DKV yang mereka pilih saat di perkuliahan. Kondisi ini menimbulkan pertanyaan yang segera memerlukan jawaban. Melalui penelitian ini, peneliti berupaya memetakan lulusan yang bekerja di bidang yang sesuai, untuk mengetahui juga faktor yang menyebabkan ketidaksesuaian lulusan Prodi DKV U.K. Maranatha dengan bidang pekerjaan/profesi yang mereka pilih, dan masukan yang perlu dikembangkan oleh pihak Prodi agar lulusan siap bekerja pada bidang yang sesuai. Hasil pemetaan ini sangat penting untuk pengembangan kurikulum dalam menciptakan lulusan yang sesuai dengan perkembangan industri bidang DKV yang saat ini semakin meluas terutama pada bidang desain digital, informasi teknologi dan media sosial.

Temuan awal ini juga kurang sesuai jika merujuk pada data peta okupasi fungsi DKV yang disusun oleh AIDIA (Asosiasi Profesional Desainer Komunikasi Visual Indonesia) pada saat proses perancangan SKKNI khusus di Bidang DKV, yang memetakan secara tidak langsung bidang pekerjaan seorang desainer komunikasi visual beserta sub-bidang disiplinya. Berikut ini adalah penjelasan mengenai Kurikulum berbasis kompetensi bidang DKV yang dituliskan dalam Surat Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia No. 301 Tahun 2016 Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis Golongan Pokok Aktivitas Profesional, Ilmiah dan

Sektor/Subsektor/Area Fungsi Tujuan Utama Bisnis				
Sub-bidang/Sub-disiplin/Area Fungsi Kunci		DESAIN GRAFIS INFORMASI	DESAIN GRAFIS IDENTITAS	DESAIN GRAFIS PERSUASI & PRESENTASI
Sub-bidang/Sub disiplin/A				
	Fungsi Mayor			
	9 (S3)	Pengelola Desain (Director)		
		<i>Creative Director</i>		
		<i>Executive Creative Director / Chief Creative Officer</i>		
		<i>Chief Design Officer</i>		
	8 (S2)	Pengelola Desain (Manager)		
		<i>Creative Group Head</i>		
		<i>Associate Creative Director</i>		
		<i>Design Director</i>		
		<i>Design Manager</i>		
		<i>Research Design Manager</i>		
	7 (S1 + Pengalaman)	Senior Designer		
		Desainer Grafis Senior		
		Desainer Publikasi Senior	Desainer Kemasan Senior	Senior Visual Merchandizing Designer
		Desainer Infografis Senior	Desainer Identitas Brand	Pengarah Seni Senior/Senior Art Director
		<i>Senior Signage Designer</i>	Desainer Karakter	Desainer Ekshibisi Senior
		Desainer User Interface/UI Senior		Desainer Grafis Lingkungan
		Desainer Web Senior		Desainer Experience/UX
		Desainer Apps Senior		Ilustrator Senior
		<i>Senior Typeface Designer</i>		Fotografer Senior
	6 (S1)	Junior Designer		
		Desainer Grafis Junior		
		Desainer Publikasi Junior	Desainer Kemasan Junior	<i>Junior Visual Merchandizing Designer</i>
		Desainer Infografis Junior		Desainer Konten Visual Junior
		<i>Junior Signage Designer</i>		Pengarah Seni Junior/Junior Art Director
		Desainer User Interface/UI Junior		Desainer Ekshibisi Junior
		Desainer Web Junior		Ilustrator Junior
		Desainer Apps Junior		Fotografer Junior
		<i>Junior Typeface Designer</i>		Motion graphic designer
	5 (D3)	Senior Assistant Designer		
		<i>Senior Visualizer</i>		
<i>Senior Drafter</i>				
<i>Senior Layout Artist</i>				
4 (D2)	Junior Assistant Designer			
	<i>Junior Visualizer</i>			
	<i>Junior Drafter</i>			
	<i>Junior Layout Artist</i>			
3 (D1)	Senior Operator			
2 (SMK)	Junior Operator			
1 (SMP)				

Gambar 3. Peta Okupasi Area Fungsi Desain Komunikasi Visual dalam Industri di Indonesia
 Sumber: Perumusan SKKNI DKV, Depok 29 Okt 2017

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode survei dan studi kasus pada

lulusan Prodi DKV U.K. Maranatha pada tahun 2016 dan 2017. Penelitian termasuk pada kategori penelitian pendidikan terapan yang berkenaan dengan aplikasi prinsip-prinsip karena penelitian ini mengacu pada peraturan pemerintah (Dirjen Dikti) dan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Maranatha. Penelitian ini tergolong penelitian terapan karena hasilnya dapat dimanfaatkan di lingkungan Universitas Kristen Maranatha. Oleh sebab itu, maka penekanannya adalah pada pemecahan masalah yang praktis dan hasilnya dimaksudkan untuk digunakan untuk pengembangan (*development research*) dan penelitian tindakan (*action research*) sebagai upaya untuk meningkatkan keberhasilan pelaksanaan kurikulum. Selain itu, tulisan ini juga dijadikan sebagai penguat informasi yang dibutuhkan bagi kurikulum karena penelitian ini mengkaji profesi lulusan U.K. Maranatha untuk dapat memperoleh gambaran tentang kurikulum serta program yang dilakukan apakah sudah sesuai dengan Kurikulum KKNi Dirjen Dikti.

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini dibagi dalam beberapa tahap, yaitu:

1. Tahap I, merupakan tahap survei dan pendataan terhadap lulusan DKV yang lulus pada tahun 2016 dan 2017, yang menjadi rujukan untuk tahap selanjutnya.
2. Tahap II, merupakan studi literatur mengenai DKV yang dipilih untuk diangkat menjadi topik kajian penelitian yakni mengenai relevansi lulusan, keprofesian dan dunia kerja.
3. Tahap III, merupakan tahap analisis dengan pendekatan deskriptif-analisis dengan memaparkan hasil dari data survei, wawancara dan analisis yang dikaitkan dengan klasifikasi profesi bidang DKV.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis. Yaitu metode yang mengkaji survei kuesioner, melakukan wawancara dengan lulusan dan pengguna lulusan serta didukung oleh teori-teori yang berkaitan dengan profesi dan pekerjaan. Hasil temuan tersebut kemudian dikaji dan dipaparkan kembali secara deskriptif. Kajian serta analisis yang dilakukan berdasarkan data survei yang ditemukan serta hasil diskusi disertai dengan data narasumber.

Kajian Teori

Desain komunikasi visual sebagai salah satu bagian dari seni terap yang mempelajari tentang perencanaan dan perancangan berbagai bentuk informasi komunikasi visual. Perjalanan kreatifnya diawali dari menemukenali permasalahan komunikasi visual mencari data verbal dan visual, menyusun konsep kreatif yang berlandaskan pada karakteristik target sasaran, sampai dengan penentuan visualisasi final desain untuk

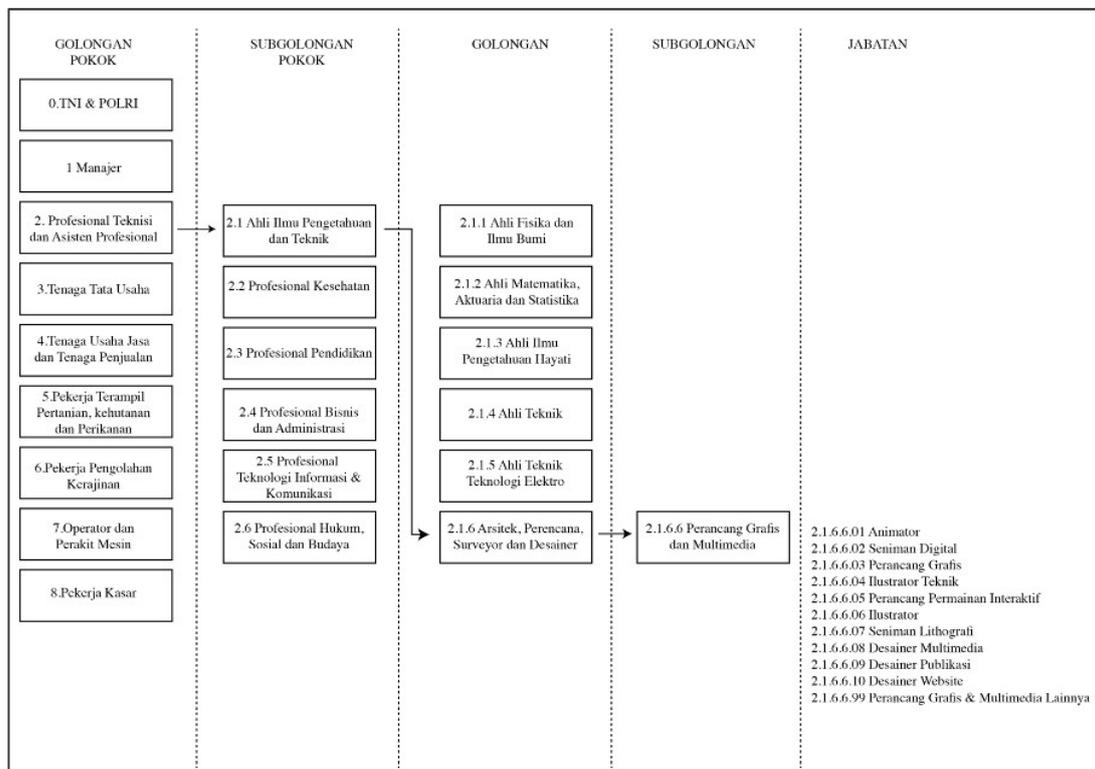
mendukung tercapainya sebuah komunikasi verbal-visual yang fungsional, persuasif, artistik, estetis, dan komunikatif (Tinarbuko, 2015).

Menurut Widagdo (Tinarbuko, 2007) desain komunikasi visual dalam pengertian modern adalah desain yang dihasilkan dari rasionalitas. Dilandasi pengetahuan, bersifat rasional, dan pragmatis. Jagat desain komunikasi visual senantiasa dinamis, penuh gerak, dan perubahan. Hal itu karena peradaban dan ilmu pengetahuan modern memungkinkan lahirnya industrialisasi. Sebagai produk kebudayaan yang terkait dengan sistem sosial dan ekonomi, desain komunikasi visual juga berhadapan pada konsekuensi sebagai produk massal dan konsumsi massa. DKV mempelajari berbagai macam bentuk visual, warna, komposisi, cetak, animasi, pembuatan video secara mendetail. Hal terpenting dari mata kuliah di DKV adalah para mahasiswa harus selalu memikirkan ide baru, menarik, tepat sasaran dan tepat guna untuk membuat sebuah karya desain (Anggraini S. & Nathalia, 2018). Istilah desain sendiri secara etimologi beberapa serapan bahasa yang diambil dari Bahasa Italia yaitu *designo* yang secara gramatikal berarti gambar. Kata desain tersebut dapat digunakan pada berbagai kalimat, baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Apabila sebagai kata kerja, istilah "desain" dapat diartikan sebagai proses dalam membuat (Anggraini S. & Nathalia, 2018).

Berdasarkan pengertian di atas, maka desain komunikasi visual dapat diartikan sebagai sarana komunikasi dengan informasi tersebut disampaikan melalui hasil karyanya. Seorang desainer tidak cukup hanya dibekali dengan mempelajari teknis penggunaan perangkat lunak komputer (*software*). Namun, para desainer juga perlu mengetahui sejarah, pemikiran, konsep, dan proses desain. Kemahiran dalam menggunakan *software* memang mempermudah dalam mengekspresikan berbagai macam ide, namun dengan didasari teori serta konsep yang kuat maka dapat menambah nilai karya tersebut (Anggraini S. & Nathalia, 2018).

Menurut KBJI (Kementerian Ketenagakerjaan dan Badan Pusat Statistik, 2014) disebutkan bahwa golongan pokok dalam jabatan di Indonesia terbagi menjadi 9 golongan yaitu: TNI & POLRI, Manajer, Profesional Teknisi dan Asisten Profesional, Tenaga Tata Usaha, Tenaga Usaha Jasa dan Tenaga Penjualan, Pekerja Terampil Pertanian, Kehutanan dan Perikanan, Pekerja Pengolahan Kerajinan, Operator dan Perakit Mesin, dan Pekerja Kasar. Profesi desainer atau khususnya desainer komunikasi visual dan atau desainer grafis berada pada golongan nomor 2 yaitu profesional yang

dikategorikan sebagai ahli ilmu pengetahuan dan teknik. Profesional dalam golongan pokok ini dijelaskan sebagai golongan yang meningkatkan pengetahuan, menerapkan konsep-konsep dan teori ilmiah atau artistik, mengajarkan hal tersebut secara sistematis, atau terlibat dalam kombinasi dari kegiatan tersebut. Kinerja yang kompeten dalam sebagian besar jabatan dalam golongan pokok ini membutuhkan keterampilan khusus pada tingkat keterampilan ISCO yang keempat. Tugasnya meliputi melakukan analisis, penelitian dan mengembangkan konsep, teori dan metode operasional, serta memberikan masukan atau penerapan pengetahuan yang ada berhubungan dengan ilmu fisik termasuk matematika, teknik, teknologi dan ilmu hayat termasuk jasa medis dan kesehatan, serta ilmu sosial dan humaniora; mengajar teori dan praktik dari satu atau lebih disiplin ilmu pada tingkat pendidikan yang berbeda; mengajar dan mendidik orang-orang cacat, menyediakan berbagai jenis jasa bisnis, hukum dan sosial; menciptakan dan menampilkan karya seni; memberikan bimbingan rohani; mempersiapkan karya ilmiah dan laporan, dapat juga mengawasi tenaga kerja lain yang terlibat dalam kegiatannya. Jabatan dalam golongan pokok ini diklasifikasikan sebagai: ahli ilmu pengetahuan dan teknik, profesional kesehatan, profesional pendidikan, profesional bisnis dan administrasi, profesional teknologi informasi dan komunikasi, profesional hukum, sosial dan budaya.



Gambar 4. Klasifikasi Baku Jabatan Desainer Grafis menurut KBJI tahun 2014
 Sumber: Kementerian Ketenagakerjaan R

Uraian pekerjaan dari jabatan subgolongan perancang grafis dan multimedia dijelaskan di bawah ini:

1. Animator, membuat animasi dengan membentuk rangkaian gambar dan ekspresi model/tokoh/karakter/benda dengan memberi efek animasi sesuai dengan skenario dan storyboard yang telah ditentukan, menyalin naskah, serta mengatur pergerakan gambar dan naskah sesuai dengan kapasitas CD atau VCD. Tugasnya meliputi: membuat rangkaian gambar, menempatkan dan menggabungkan gambar model/tokoh/karakter/benda yang telah dibuat ke dalam *layout* yang tersedia; menyalin naskah menjadi teks gambar dan menempatkan ke dalam *layout* sesuai dengan gambar; memberikan efek animasi dan mengatur pergerakan teks dan gambar; mengatur *timeline* cerita sesuai dengan kapasitas CD atau VCD; melakukan penyesuaian suara, tata cahaya, gambar dan naskah.
2. Seniman digital, membuat gambar atau foto digital untuk buku, majalah, iklan, film dan keperluan sejenis. Tugasnya meliputi: mempelajari kebutuhan yang diperlukan dan merundingkan dengan rekan atau pelanggan untuk menentukan lokasi, *background*, tema, batas ruang, dan informasi lain untuk digunakan; melakukan studi untuk mendapatkan inspirasi terkait gambar atau foto digital yang hendak dibuat, seperti iklan, film, dan lainnya; melaksanakan pekerjaan yang telah mendapat persetujuan melalui media yang paling tepat berdasarkan metode reproduksi tertentu.
3. Perancang grafis, merancang pola-pola grafis untuk keperluan penerbitan, media cetak, dan elektronik, seperti brosur dan iklan produk dengan menarik. Tugasnya meliputi: menentukan tujuan dan kendala dari desain grafis yang hendak dibuat berdasarkan hasil konsultasi dengan pelanggan dan *stakeholder*; melakukan penelitian dan menganalisis kebutuhan atau permintaan; memilih unsur dan elemen yang hendak dituangkan dalam rancangan grafis; merancang pola grafis untuk keperluan karya untuk penerbitan, media cetak dan elektronik, seperti brosur dan iklan produk dengan menarik.

4. Ilustrator teknik, menggambar ilustrasi teknik untuk brosur, buku referensi, dan pedoman teknik yang berhubungan dengan perakitan, pemasangan, pengoperasian atau pemakaian, pemeliharaan, dan perbaikan mesin dan peralatan lain. Tugasnya meliputi: memeriksa mesin, peralatan, atau produk yang dapat dibuat ilustrasinya, cetak biru dan spesifikasi, foto atau contoh-contoh dan sumber bahan lain serta ringkasan yang diperlukan dan proses reproduksinya; menyiapkan gambar dalam bentuk skema, perspektif, diagonal, diperbesar dan bentuk lain untuk fungsi, hubungan dan jenjang urutan perakitan bagian-bagian atau komponen mengenai suatu objek atau untuk menggambarkan metode operasi dan penyesuaian cara pemeliharaan dan peraturan mengenai keselamatan kerja.
5. Perancang permainan interaktif, membuat produk permainan interaktif menggunakan teks, data, grafik, suara, animasi dan efek digital dan visual sesuai standar prosedur perusahaan. Tugasnya meliputi: merancang tata letak, susunan, ukuran tampilan, naskah, dan gambar; membuat tampilan dan nuansa untuk penempatan naskah dan gambar; merapikan tata letak dan mewarnai gambar sesuai *layout* dan alur cerita permainan interaktif yang dibuat; membuat segala grafis yang berkaitan dengan naskah permainan interaktif sesuai prosedur kerja perusahaan; membuat gambar untuk label *cover* CD atau VCD sesuai dengan kesepakatan tim dan isi cerita permainan interaktif; melaporkan hasil pelaksanaan kegiatan dan melaksanakan tugas kedinasan lain yang diberikan oleh atasan.
6. Ilustrator, melakukan penyelarasan musik dan *sound effect* guna mendukung visual adegan pada film untuk memperjelas maksud dari adegan tersebut dan membuat gambar ilustrasi untuk memperjelas maksud dari sebuah tulisan. Tugasnya meliputi: mempelajari dan memahami naskah untuk disesuaikan dengan musik dan *sound effect* atau ilustrasi gambar yang hendak dibuat; membuat gambar ilustrasi; membuat komposisi musik untuk keperluan ilustrasi; melakukan penyelarasan musik dan *sound effect* untuk mendukung visual adegan pada film; mereview hasil penyelarasan atau editing untuk ketepatan

durasi dan adegan; melaporkan hasil kerja dan melakukan tugas kedinasan lain yang diberikan olehatasan.

7. Seniman lithografi, membuat sketsa rencana hitam putih atau berwarna untuk mengerjakan batu-batu lithografi, foto-*engraving* dan proses percetakan lain. Tugasnya meliputi: memproduksi dengan tangan desain multi warna, secara terpisah untuk tiap-tiap warna dan mengumpulkan sketsa yang lengkap untuk foto-*engraver*; mengutip gambar rencana untuk dipindahkan ke klise atau rol cetak, mengubah dan menyesuaikan warna dari pada cetakan yang hendak dibuat dan menambahkan rincian lain atau warna pada pelat cetak fotografi atau lithografi; menggambar bahan yang hendak dilithografikan pada klise atau pelat cetak, mengisi dan memperbaiki bagian gambar yang pekat ataupun terputus dengan menggunakan pena dan tinta khusus.
8. Desainer multimedia, merancang konten informasi berupa media yang didalamnya terdapat perpaduan (kombinasi) berbagai bentuk elemen informasi, seperti teks, *graphics*, video, interaktif maupun suara sebagai pendukung untuk mencapai tujuannya yaitu menyampaikan informasi atau sekedar memberikan hiburan bagi *target audience*. Tugasnya meliputi: menentukan tujuan dan kendala dari desain melalui konsultasi dengan klien dan *stakeholder*; merumuskan konsep desain untuk subjek yang hendak dikomunikasikan; mempersiapkan sketsa, diagram, ilustrasi dan *layout* untuk mengkomunikasikan konsep desain; negosiasi solusi desain dengan klien, manajemen, staf penjualan dan produksi; memilih, menentukan atau merekomendasikan bahan fungsional dan estetika dan media untuk publikasi, pengiriman atau tampilan.
9. Desainer publikasi. merancang konten informasi berupa media yang di dalamnya terdapat perpaduan (kombinasi) berbagai bentuk elemen informasi, seperti teks, *graphics*, video, interaktif maupun suara sebagai pendukung untuk melakukan publikasi, pengumuman, atau penerbitan. Melakukan tugas seperti desainer multimedia, tetapi tujuan rancangan dibuat untuk keperluan publikasi, pengumuman, atau penerbitan.

10. Desainer website, membuat rancangan *website*. Tugasnya meliputi: membuat rancangan *layout website*, membuat bentuk visualnya; mengkonversi dari file Photoshop, Firework atau Gimp ke dalam bentuk HTML dan CSS agar bisa dijalankan dengan baik di *web browser*; mengatur tata letak elemen-elemen yang ada di sebuah *website* sesuai dengan bentuk visual yang sudah dibuat sebelumnya; memberi efek tambahan yang diperlukan untuk menunjang tampilan *website*; dan melakukan validasi terhadap kode-kode HTML, melakukan revisi atau *update*.
11. Perancang Grafis dan Multimedia Lainnya, yaitu Jabatan yang mencakup perancang grafis dan multimedia lainnya selain dari subgolongan di atas.

Seiring dengan kemajuan teknologi dalam industri desain, profesi desainer grafis, baik yang terdapat pada perusahaan, studio khusus desain grafis atau pekerja lepas desain, mengalami perubahan yang cukup signifikan. Dalam tatanannya lingkup pekerjaan seorang desainer grafis semakin meluas dan mempunyai kategori baru yang bersinggungan dengan disiplin ilmu lain. Seperti yang dikutip dari Heller (2015), bahwa profesi desainer grafis sekarang dapat disebut dengan *Integrated Designer*, ini disebabkan pada masa kini seorang desainer grafis bukan hanya memiliki kemampuan melaksanakan pekerjaan grafis secara tradisional tetapi harus dapat menguasai berbagai macam media dan *platform* digital (Heller & Vienne, 2015).

Kata digital tersebut yang akhirnya memunculkan kategori baru dalam jenis pekerjaan desainer grafis seperti desainer informasi, desainer interaksi (*UI Designer*), dan Desainer UX (*User Experience*). Dalam perusahaan besar divisi desain yang biasa menangani pekerjaan seperti promosi, iklan atau bahkan kemasan, biasanya berada di bawah divisi yang biasanya dinamakan Departemen Desain (*Design Department*). Sebutan lainnya adalah seperti: *Art Department*, *Art and Design Department*, *Art Service Department*, *Design Service Department*, *Creative Service Department*, *Creative Group*, *Graphic Group*, *Interaction Group*, *Research and Development Department*, *User Experience Group*. Sedangkan dalam firma khusus yang bergerak di bidang Desain dan melayani perusahaan besar sebagai klien

mereka, biasanya tidak ada lagi pemisahan antar divisi, tetapi semua bekerja di bawah jabatan sebagai contoh direktur kreatif atau manajer desain. Tatanan mengenai level pekerjaan dalam divisi desain perusahaan atau pun firma desain, digambarkan seperti di bawah ini:

The Managerial Level	The Creative or Design Level	The Support Level	Entry Level
<i>Where jobs may or may not involve hands-on design work in addition to the oversight of the designer :</i>	<i>Whiclt involve directly serving clients. These titles embody different responsibilities, depending on the organizational hierarchy of the particular business</i>	<i>Which involves working directly with the seniors in both design and production capacity.</i>	<i>fresh graduate employee, temporary, a stepping stone, and often unpaid.</i>
Creative Director	Senior Designer	Junior Designer	Junior Designer
Design Director	Designer	Assistant Designer	Assistant Designer
Corporate Art Director	Senior Art Director	Deputy Art Director	
Creative Service Manager	Art Director	Associate Art Director	
Design Manager	Graphics Editor	Assistant Art Director	
Brand Strategist		Production Artist	
		Art Associate	

Gambar 5. Level Dalam Jabatan Desainer
 Sumber: Heller & Vienne, 2015

PEMBAHASAN

Berikut ini dijabarkan mengenai analisis yang didapatkan dari instrumen kuesioner berupa survei pada alumni yang lulus pada periode tahun 2016 dan 2017 yang berjumlah 38 orang, kemudian teknik wawancara yang digunakan untuk menggali lebih dalam tentang poin-poin yang ditanyakan lebih mendalam. Dari wawancara didapatkan beberapa informasi mengenai proses pemilihan pekerjaan hingga tanggung jawab alumni saat menjabat dalam pekerjaannya. Dari sintesis data tersebut, kemudian kajian relevansi dituliskan dari hasil analisis terhadap seluruh aspek yang menjadi temuan dan diukur jumlah kesesuaiannya, dikaji faktor ketidaksesuaian dan aspek apa yang dapat dikembangkan terkait kesiapan lulusan dalam bekerja.

Dari ketiga wawancara mendalam yang dilakukan pada alumni lulusan periode 2016 dan 2017, didapatkan bahwa alumni cenderung langsung mencari pekerjaan yang sesuai dengan bidang DKV. Dilihat dari waktu tunggu rata-rata termasuk cepat mendapatkan pekerjaan. Hanya saja dari ketiga wawancara tersebut terlihat bahwa alumni tidak langsung memiliki tujuan jelas untuk area bidang DKV yang diinginkan untuk menjadi pekerjaan mereka. Semua narasumber lebih banyak mencoba apapun tempat pekerjaan yang diterimanya pertama kali, sehingga dari hasil ini terlihat bahwa seringkali para narasumber berpindah tempat kerja, hingga pada wawancara ini dilakukan yaitu sekitar 2-3 tahun setelah kelulusan, barulah para narasumber mendapat gambaran dan memutuskan area bidang pekerjaannya.

Para alumni juga mengemukakan subjek keilmuan yang masih dinilai kurang didapatkan dalam kegiatan perkuliahan, terutama penguasaan media baru yang bersifat digital dan biasanya mengandalkan keahlian peranti lunak, kemudian selanjutnya adalah keahlian *public speaking* atau presentasi, sehingga mahasiswa dapat lebih percaya diri dalam bekerja nantinya. Untuk mata kuliah yang dinilai paling penting dan berkesan adalah Mayor DKV 5 yaitu mata kuliah studio mayor berkolaborasi dengan Prodi Desain Interior. Menurut salah satu narasumber, mata kuliah ini sangat menggambarkan apa yang terjadi pada dunia pekerjaan, baik dari kemampuan bekerjasama atau kemampuan menggarap proyek secara riil.

Kesimpulan dari hasil survey diketahui bahwa alumni belum mengerti secara jelas mengenai jenis pekerjaan dan jabatannya karena terdapat wilayah baru atau jenis pekerjaan yang multidisiplin sehingga alumni belum mengerti lingkup pekerjaannya. Waktu tunggu lulusan adalah satu bulan, dengan ini tergolong cepat bagi para alumni mendapatkan pekerjaan. Pada saat kuesioner

ini disebarkan yaitu berarti pada masa 2-3 tahun alumni tersebut lulus, sebagian besar alumni bekerja dan berdomisili di Bandung. Hal ini juga menggambarkan cakupan wilayah demografis pilihan pekerjaan yang masih berada di dalam kota. Kepuasan pemilihan pekerjaan pada masa kuesioner ini disebarkan dapat menandakan bahwa setelah 2-3 tahun alumni lulus, alumni sudah mulai menetapkan pilihannya dan kemungkinan untuk berpindah pekerjaan sangat kecil. Perbandingan alumni yang bekerja pada bidang desain dan non-desain masih tergolong sedikit dari jumlahnya.

Banyaknya alumni yang mengatakan bahwa ilmu yang didapat saat kuliah kurang berguna untuk pekerjaan yang mereka miliki sekarang, menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara keilmuan yang didapat dan aplikasi di dunia kerja. Hal ini kemudian diperjelas dengan masukan responden terhadap kendala yang dimiliki saat bekerja. Pada sintesis data ini berisi penggabungan temuan data yang didapat pada saat survei yang kemudian dipertegas oleh hasil temuan pada tahap wawancara. Hal ini dilakukan agar memperoleh informasi yang lebih komprehensif. Pada hasil survey terdapat beberapa temuan yang dinilai signifikan kaitannya dengan relevansi lulusan terhadap dunia pekerjaan.

Beberapa temuannya adalah:

1. Responden yang telah bekerja sebelum lulus kuliah berjumlah kecil, sebanyak 5 orang dari 38 responden. Walaupun perlu observasi lebih lanjut tetapi hal ini dapat mengindikasikan bahwa tingkat kesiapan mahasiswa dalam bekerja sangat kecil.
2. 60% responden bekerja di dalam kota yaitu Bandung. Sebaiknya ada penelitian lanjutan yang dilakukan untuk mengidentifikasi sebaran penyerapan alumni pada industri, sehingga didapat data demografi yang lebih akurat, mengingat bahwa lapangan pekerjaan industri desain komunikasi visual lebih banyak

terutama di kota besar seperti Jakarta. Dalam penelitian ini aspek efektivitas pengambilan data dan wawancara lebih diutamakan, sehingga sebaran data belum maksimal.

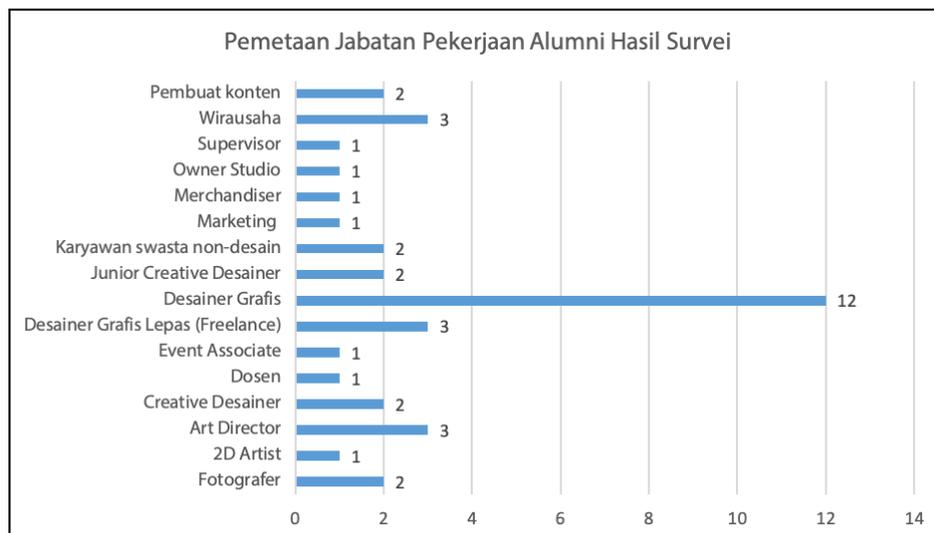
3. Ketidaksesuaian antara ilmu yang didapat dengan dunia pekerjaan. Dari hasil survey didapatkan bahwa adanya angka yang cukup tinggi mengenai ketidakpuasan alumni kaitannya dengan ilmu yang didapat saat berkuliah dan pengaplikasiannya di dunia kerja. Dalam data wawancara didapatkan bahwa alumni mengemukakan adanya wawasan ataupun topik perkuliahan yang perlu ditambahkan di Program Studi terutama penguasaan media baru yang bersifat digital dan biasanya mengandalkan keahlian peranti lunak, kemudian selanjutnya adalah keahlian *public speaking* atau presentasi, sehingga mahasiswa dapat lebih percaya diri dalam bekerjanya.
4. Kurangnya pembekalan alumni untuk mempersiapkan diri pada dunia pekerjaan di dalam industri desain komunikasi visual. Hal ini ditemukan dari hasil survey mengenai kendala yang dihadapi saat bekerja. Kendala ini juga ditemukan dalam hasil wawancara dari pemaparan para narasumber yang mengalami kesulitan untuk menentukan spesialisasi bidang kerja dalam industri DKV. Narasumber juga mengalami kendala saat menjalani tahun pertama bekerja, sehingga mereka membutuhkan waktu yang lama untuk menyesuaikan diri. Hal ini dapat menjadi saran atau masukan bagi program studi terkait materi perkuliahan kerja praktik.
5. Terdapat responden yang masih mengerjakan semua jenis pekerjaan di luar konsep perancangan desain atau keahlian teknis desain, contohnya adalah mengerjakan pekerjaan bidang lain yang mereka tidak kuasai dalam perusahaan. Hal ini terjadi karena adanya ketidakjelasan mengenai tempat mereka melamar pekerjaan. Misalnya pada saat wawancara penerimaan kerja, sehingga lulusan tidak mengenal dengan baik perusahaan yang mereka tuju. Hal ini dapat menjadi masukan bagi Program Studi untuk dapat membuat

program yang berkaitan dengan penyaluran lulusan dan tenaga kerja.

6. Banyaknya responden yang bekerja pada perusahaan non-desain dan berada di bawah divisi desain. Hal ini menjadi bukti bahwa sebaran lapangan pekerjaan bidang DKV sangat luas dan lulusan telah menyadari sebaran ini sehingga menjadi alternatif minat lulusan dalam mencari pekerjaan. Tidak semua lulusan mencari perusahaan yang selalu bergerak di bidang DKV.
7. Indikasi mahasiswa yang lebih memilih berwirausaha, baik dalam bidang desain maupun non-desain. Hal ini diperkuat oleh hasil survey yaitu mengenai alasan mengapa responden memilih bekerja di bidang non-desain. Banyak jawaban responden yang memberikan alasan untuk mencari wawasan atau pengalaman baru. Hal ini perlu penelitian lebih lanjut, lebih kepada kecenderungan ketidaksesuaian minat lulusan tersebut pada saat mengambil kuliah bidang DKV.

Berdasarkan sintesis data, dinilai ada kaitannya dengan penelitian terdahulu mengenai pengkajian penerapan proses desain mahasiswa Prodi S1 Desain Komunikasi Visual Maranatha, yaitu mengenai temuan kongruen fungsi mahasiswa. Dalam penelitian tersebut dijabarkan bahwa titik berat evaluasi kurikulum adalah pada fungsi mahasiswa yang dianggap sebagai manusia dewasa, telah memiliki pengalaman mengenai pendidikan, karakter dan perlu diperlakukan sesuai dengan ciri belajar orang dewasa (Elizabeth, Hartanti, & Rismantojo, 2017). Teori mengenai pembelajaran orang dewasa inipun telah dituliskan pada Bab 2, yang jika dikaitkan dengan hasil sintesis ini maka tidak semua lulusan memerlukan pengarahan namun dalam kondisi tertentu ada juga sifat ketergantungan dengan apa yang didapatkan saat belajar pada masa kuliah, contohnya adalah tetap dibutuhkannya pengarahan mengenai dunia pekerjaan.

Analisis relevansi mengenai lulusan dan dunia kerja dengan studi kasus lulusan Prodi S1 DKV U.K. Maranatha yang lulus pada tahun 2016 dan 2017 di bawah ini dianalisis dengan menggunakan beberapa pengelompokan jenis pekerjaan dalam bidang yang berkaitan dengan DKV. Pada gambar di bawah merupakan hasil data yang didapatkan saat survey kuesioner disebarikan pada alumni. Dari gambar tersebut terlihat bahwa rentang jabatan pekerjaan alumni sangat bervariasi. Penamaan jabatan juga berbeda walaupun ada kemungkinan tipe dan tugas pekerjaannya dinilai sama. Hasil ini kemudian dicocokkan dengan klasifikasi baku jabatan di Indonesia.

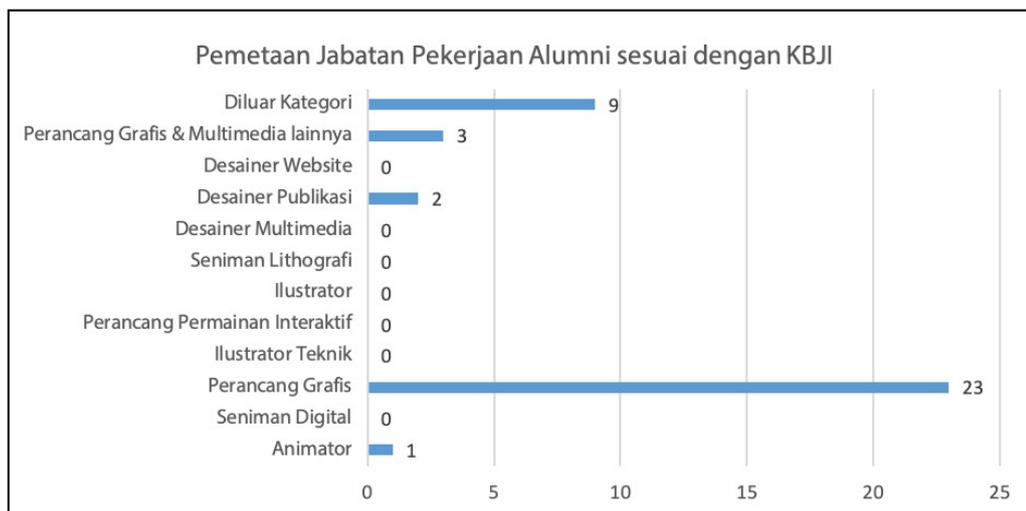


Gambar 6. Diagram Pemetaan Jabatan Pekerjaan Alumni berdasarkan Hasil Survei
Sumber: Hasil penelitian

Pada gambar di bawah, hasil dari survey kemudian dikelompokkan sesuai dengan klasifikasi yang termasuk dalam golongan pokok no. 2 yaitu Profesional Teknisi dan Asisten Profesional, yang kemudian masuk pada subgolongan pokok Ahli Ilmu Pengetahuan dan Teknik, dan termasuk pada golongan selanjutnya yaitu Arsitek, Perencana, Surveyor dan Desainer. Dari golongan tersebut kemudian dibagi lagi pada subgolongan Perancang Grafis dan Multimedia. Klasifikasi yang digunakan dalam analisis ini adalah pada rentang jabatan yang terdapat pada subgolongan tersebut.

Jabatan ini terdiri dari 11 kategori. Dari hasil analisis menggunakan KBJI ini dapat terlihat bahwa pekerjaan lulusan sudah relevan dengan target profil lulusan dan klasifikasi yang sesuai. Dari hasil ini pula dapat terlihat bahwa rentang variasi jabatan tidak banyak.

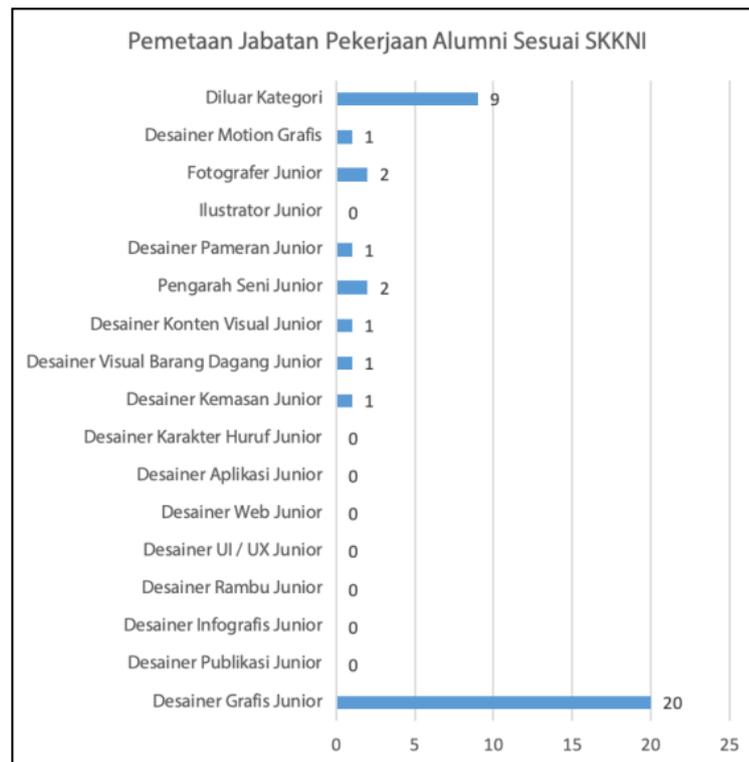
Dari hasil analisis ini, jabatan sebagai Desainer Website, Desainer Multimedia, Seniman Lithografi, Ilustrator, Perancang Permainan Interaktif, Ilustrator Teknik, dan Seniman Digital berada dalam angka nol. Sehingga dapat dikatakan bahwa rentang pekerjaan alumni lulusan DKV U.K. Maranatha termasuk sempit dan tidak bervariasi. Hasil analisis ini dapat menjadi bahan evaluasi untuk kurikulum dalam menilai kompetensi lulusan yang ada di lapangan.



Gambar 7. Diagram Pemetaan Jabatan Pekerjaan Alumni berdasarkan KBJI
Sumber: Hasil penelitian

Selanjutnya data penelitian ini dianalisis kembali dengan menggunakan klasifikasi Okupasi yang ditetapkan dalam SKKNI bidang Desain Grafis. Dalam pemetaan ini jenis okupasi dibedakan sesuai dengan tingkat strata lulusan. Sehingga analisis dilakukan pada kelompok fungsi Mayor 6 & 7 yaitu lulusan S1 dan S1 berpengalaman. Dari hasil analisis yang tergambar pada diagram di bawah ini terlihat bahwa lulusan relevan dengan pengelompokan okupasi yang ditetapkan oleh SKKNI. Okupasi di luar kategori DKV masih berbanding sedikit

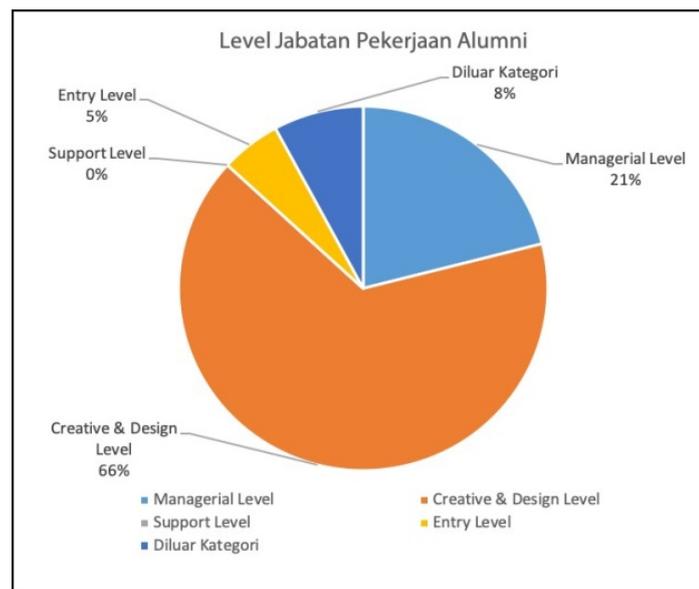
dengan okupasi sebagai Desainer Grafis Junior. Dari hasil ini pula dapat dilihat rentang variasi jenis okupasi para lulusan termasuk sempit. Okupasi sebagai Desainer Karakter Huruf Junior, Desainer Aplikasi Junior, Desainer Web Junior, Desainer UI/UX Junior, Desainer Rambu Junior, Desainer Infografis Junior, dan Desainer Publikasi Junior memperoleh angka nol atau nihil.



Gambar8. Diagram Pemetaan Jabatan Pekerjaan Alumni berdasarkan SKKNI
Sumber: Hasil penelitian

Analisis selanjutnya adalah dengan memasukkan data penelitian ke dalam klasifikasi level jabatan pekerjaan yang dikemukakan oleh Heller (Heller & Vienne, 2015). Klasifikasi ini lebih melihat kepada tingkatan atau level pekerjaan yang berada pada wilayah departemen desain. Dari hasil analisis, level jabatan pekerjaan para alumni dinilai relevan dengan klasifikasi tersebut. Hasil menunjukkan 66% berada dalam level *The Creative & Design* yang berarti lulusan berpartisipasi langsung dalam melayani klien, baik dalam pekerjaan eksekusi desain maupun konseptual. Hasil baik juga ditunjukkan dengan adanya 21% dari

alumni yang telah masuk pada *Managerial Level*, padahal kenyataannya para alumni responden baru lulus sekitar 2-3 tahun sejak data ini diambil. Dari hasil analisis ini juga bisa terlihat bahwa lulusan pada level *support* dan *entry* sangat kecil dan nol. Menurut peneliti, perlu adanya penelitian lanjutan bukan pada level *entry* tetapi pada level *support*, supaya dapat diketahui apakah seharusnya jabatan tersebut sesuai bagi lulusan dengan jalur pendidikan diploma atau pada sarjana.



Gambar 9. Diagram Pemetaan Level Jabatan Pekerjaan Alumni berdasarkan klasifikasi Heller
Sumber: Hasil penelitian

PENUTUP

Dari hasil analisis di atas, maka dapat diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Kesesuaian dengan bidang pekerjaan

Kesesuaian jumlah 38 lulusan tahun 2016 dan 2017 yang bekerja di bidang desain komunikasi visual masih dianggap sesuai. Hal ini dilihat dari hasil analisis dengan menggunakan 3 model klasifikasi jabatan pekerjaan yang berbeda, seluruh hasilnya masih relevan dan sesuai dengan klasifikasi dan juga profil lulusan yang diharapkan oleh Prodi S1 DKV U.K. Maranatha. Hanya saja rentang variasi jabatan pekerjaan yang ada sangatlah sempit.

a. Dari data survey sejumlah 12 lulusan menjabat sebagai Desainer Grafis.

- b. Jabatan yang dianggap tidak populer adalah supervisor, pemilik studio, *merchandiser, marketing, event associates*, dosen dan *2D artist*.
- c. Pada pemetaan jabatan sesuai KBJI, sebanyak 23 orang sebagai perancang grafis dan hanya 9 orang di luar kategori.
- d. Pada pemetaan jabatan sesuai SKKNI, sebanyak 20 lulusan termasuk dalam kategori desainer grafis junior, dan hanya 9 orang di luar kategori.
- e. Pada pemetaan level jabatan sesuai klasifikasi Heller, 66% responden termasuk pada klasifikasi *Creative & Design Level*.

2. Faktor penyebab ketidaksesuaian

Dari hasil wawancara, faktor-faktor yang menyebabkan lulusan tidak bekerja pada bidang desain komunikasi visual terutama disebabkan alumni memiliki ketertarikan pada bidang lain selain desain komunikasi visual, juga adanya faktor kurangnya pembekalan yang dilakukan oleh Prodi pada saat perkuliahan khususnya dalam mata kuliah kerja praktik ataupun kegiatan-kegiatan lainnya yang bersifat membuka wawasan para lulusan mengenai dunia kerja.

Hal yang perlu dikembangkan oleh Program Studi DKV agar para lulusan siap bekerja di bidang DKV adalah dengan melakukan evaluasi terhadap kurikulum baik jangka pendek dan jangka panjang, selalu melibatkan pihak pengguna lulusan dan juga para alumni agar materi yang menjadi topik pembelajaran tetap relevan terhadap dunia pekerjaan khususnya di bidang industri DKV.

Saran yang terkait dengan hasil penelitian dan temuan yang terdapat dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga, yaitu:

1) Saran untuk mahasiswa

Mahasiswa perlu menyadari bahwa persiapan untuk menghadapi dunia pekerjaan salah satunya adalah dengan mengikuti proses belajar dalam perkuliahan, terutama pada mata kuliah kerja praktik, sehingga wawasan

tentang dunia pekerjaan pada bidang DKV dapat terakomodasi jauh sebelum mahasiswa lulus.

2) Saran untuk alumni

Alumni diharapkan dapat membagi pengalamannya melalui kegiatan yang dilaksanakan di dalam Prodi, sehingga mahasiswa maupun pihak institusi mendapatkan wawasan yang berkaitan dengan kemajuan atau perkembangan dunia kerja yang paling mutakhir.

3) Saran untuk pihak institusi

- a. Pihak program studi maupun fakultas terkait senantiasa selalu memperkaya dan mengevaluasi kurikulum terkait dengan perkembangan dalam industri DKV yang berkaitan dengan jenis pekerjaan yang semakin meluas dan melibatkan disiplin ilmu lain.
- b. Mengevaluasi atau mengembangkan program-program yang berkaitan dengan kurikulum di dalam konsentrasi Prodi DKV, sehingga mahasiswa lebih tersalurkan, baik minat maupun kesempatan kerja di industri yang lebih spesifik.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Anggraini S., L., & Nathalia, K. (2018). *Desain Komunikasi: Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung, Indonesia: Penerbit Nuansa.

Heller, S., & Vienne, V. (2015). *Becoming a Graphic & Digital Designer: A Guide to Careers in Design*. New Jersey: John Wiley & Sons.

Sumber Online

Badan Pusat Statistik. *Tenaga Kerja*. Diambil kembali dari Badan Pusat Statistik: <https://www.bps.go.id/subject/6/tenaga-kerja.html>, diakses 23 November 2019.

Elizabeth; Hartanti, M., & Rismantojo, S. (2017). *Pengkajian Keberhasilan Penerapan Proses Desain Mahasiswa Prodi S1 DKV Sebagai Upaya untuk Mengevaluasi Keberhasilan*

Kurikulumpada Prodi S1 DKV U.K. Maranatha. <http://repository.maranatha.edu/24484/>.

Diakses 23 November 2019.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Entri KBBI Daring*. Diambil kembali dari KBBI Daring: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/profesi>, diakses 23 November 2019.

Tinarbuko, S. (2007). *DeKaVe: Berkomunikasi Lewat Tanda (Visual)*. Retrieved from Desain Grafis Indonesia: <https://dgi.or.id/read/observation/dekave-berkomunikasi-lewat-tanda-visual.html>, diakses 29 November 2019.