

RUMUSAN PENYUSUNAN MATA KULIAH S1-DKV YANG RELEVAN TERHADAP KEBUTUHAN DUNIA KERJA DAN INDUSTRI

Aran Handoko¹⁾, Zulfi Hendri²⁾, Rony Siswo Setiaji³⁾

¹²³Departemen Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa, Seni dan Budaya, Universitas Negeri Yogyakarta

ronysiswo@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rumusan penyusunan mata kuliah S1-Desain Komunikasi Visual yang relevan terhadap kebutuhan dunia kerja dan industri. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah FGD (*Focus Group Discussion*) bersama para ahli dari tiga universitas penyelenggara program studi S1-Desain komunikasi visual dan praktisi dunia usaha dan dunia industri. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa rumusan penyusunan mata kuliah yaitu 1) Rumusan mata kuliah S1-Desain Komunikasi Visual mengutamakan penguatan terhadap konsep atau ide dalam menyelesaikan suatu permasalahan desain di masyarakat secara kreatif dan inovatif. 2) Rumusan mata kuliah S1-Desain Komunikasi Visual menanamkan atau mengimplementasikan pendekatan *design thinking*. Dengan menanamkan atau mengimplementasikan *design thinking* membuat mahasiswa melihat sebuah proses desain sebagai suatu tujuan. 3) Rumusan mata kuliah S1-Desain Komunikasi Visual melibatkan atau berkolaborasi dengan praktisi dari dunia usaha dan dunia industri agar dapat *sharing knowledge* dan *sharing project* sehingga mahasiswa memperoleh wawasan, *hard skill* dan *soft skill* yang lengkap dan relevan dengan dunia usaha dan dunia industri

Kata Kunci: DKV, *Design Thinking*, Praktisi, Industri

Abstract

This study aims to describe the formulation of the S1-Visual Communication Design course that is relevant to the needs of skills in the world of work and industry. The method used in this research is descriptive qualitative research method. The data collection technique used in this study was FGD (Focus Group Discussion) with experts from three universities hosting the S1-Visual Communication Design study program and practitioners from the world of work and industry. Based on the results of data analysis, it shows that the formulation of the course preparation includes; 1) the formulation of the S1-Visual Communication Design course prioritizes the strengthening of concepts or ideas in solving a design problem in society creatively and innovatively. 2) The formulation of the S1-Visual Communication Design course instills or implements a design thinking approach. By instilling or implementing design thinking makes students see a design process as a goal. 3) The formulation of the S1-Visual Communication Design course involves or collaborates with practitioners from the business world and the industrial world so that they can share knowledge and share projects so that students gain insight, hard skills and soft skills that are complete and relevant to the business world and the industrial world.

Keywords: VCD, *Design Thinking*, Practitioner, Industry

Correspondence author: Aran Handoko, ronysiswo@uny.ac.id, Yogyakarta, and Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Prodi S1-Desain Komunikasi Visual merupakan salah satu program studi yang masih dalam proses pengusulan sebagai program studi baru di Departemen Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa, Seni dan Budaya, Universitas Negeri Yogyakarta. Melalui program studi ini diharapkan perguruan tinggi mampu menghasilkan lulusan desain yang siap bersaing serta beradaptasi dengan segala tantangan di masa depan. Terlebih saat ini kita telah menghadapi era disruptif dengan perkembangan teknologi yang cepat dan tidak dapat terprediksi perubahan di masa depan. Era disruptif merupakan era inovasi dimana seluruh sistem, cara, keterampilan dan teknologi yang lama akan digantikan dengan teknologi yang baru (Prihanisetyo et al., 2018). Era disrupsi memungkinkan beberapa pekerjaan manusia akan digantikan oleh mesin. Era ini berdampak pada perkembangan teknologi dengan adanya perkembangan dan kecanggihan teknologi membuat pekerjaan menjadi lebih mudah, efektif, dan efisien, maka dari itu kita dituntut untuk terus melakukan berbagai kreativitas dan inovasi (Aprilia & Subiyantoro, 2022).

Di Era Disruptif terjadi perubahan dan perkembangan teknologi digital dan desain yang sangat cepat. Persaingan dan kompetensi dalam bidang desain seperti digital ilustrasi, NFT-art, logo, visual branding, media periklanan, film dan animasi menjadi salah satu peluang sehingga kebutuhan terhadap desainer juga meningkat. Hal tersebut merupakan salah satu dampak positif apabila perguruan tinggi membuka program studi S1-Desain Komunikasi Visual. Desain komunikasi visual sendiri merupakan disiplin ilmu yang mempelajari berbagai konsep komunikasi melalui media visual yang kreatif dan inovatif dengan mengkombinasikan elemen-elemen desain. Perkuliahan pada bidang desain komunikasi visual tidak hanya meningkatkan kemampuan dalam hal menggambar tetapi juga mampu memberikan solusi visual sehingga desain yang dihasilkan dan diciptakan memiliki nilai jual. Pada bidang ini pula peserta didik mempelajari banyak hal terkait desain komunikasi visual seperti teori warna, bentuk-bentuk visual, tipografi, logo, animasi, videografi, fotografi, UI & UX. Peserta didik yang berkuliah di bidang desain komunikasi visual diharapkan dapat menjadi desainer yang kreatif, inovatif, solutif tepat sasaran dan tepat guna (Anggraini & Nathalia, 2018).

Selain menghadapi tantangan dan peluang di Era disruptif, tingginya gap atau kesenjangan antara keterampilan dan kompetensi lulusan perguruan tinggi dengan kebutuhan tenaga kerja juga menjadi sebuah tantangan yang harus menjadi perhatian. Pelaksana Tugas (Plt) Dirjen dikti Kemendikbudristek Prof. Ir. Nizam menjelaskan bahwa kompetensi lulusan yang dihasilkan oleh perguruan tinggi tertinggal 5 tahun karena cepatnya perubahan zaman khususnya pada aspek perkembangan teknologi industri, beliau juga menegaskan bahwa kurikulum perguruan tinggi harus dibuat bersama industri dan kurikulum industri bisa memasuki kurikulum perguruan tinggi (www.cnnindonesia.com, 2021). Peningkatan pada aspek pendidikan serta pelatihan dapat membantu serta mendorong dalam melengkapi angkatan kerja dengan keterampilan teknis yang dibutuhkan untuk memenuhi permintaan pasar atas tenaga kerja untuk saat ini dan masa depan sehingga dapat mengurangi kesenjangan atau gap antara keterampilan dan kompetensi lulusan (Handayani, 2015).

Perguruan tinggi memiliki peranan yang sangat penting dalam menyiapkan lulusannya agar memiliki kompetensi dan keterampilan sesuai dengan kebutuhan dunia kerja dan industri. Tuntutan perguruan tinggi adalah meningkatkan kualitas pendidikan dengan berbagai program pengembangan baik internal maupun eksternal sehingga dapat menghasilkan lulusan dengan tingkat produktivitas yang tinggi (Tamba, 2017). Perguruan tinggi diharapkan mampu merancang,

mengembangkan dan melaksanakan pembelajaran yang kreatif, inovatif serta sesuai kebutuhan mahasiswa sehingga capaian pembelajaran yang meliputi sikap, pengetahuan dan keterampilan dapat tercapai secara optimal dan relevan dengan dunia kerja dan industri (Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, 2020). Salah satu langkah perguruan tinggi dalam menghadapi masalah kesenjangan antara kompetensi lulusan dengan dunia kerja dan industri adalah menyusun serta mengembangkan program pembelajaran atau matakuliah yang relevan. Dalam menyusun kurikulum dan penentuan capaian pembelajaran serta penyusunan mata kuliah perguruan tinggi harus memperhatikan serta menganalisis kebutuhan tenaga kerja dan pasar kerja sehingga dapat merumuskan serta menetapkan keterampilan dan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan pasar kerja (Pratama et al., 2018).

Perguruan tinggi khususnya program studi Desain Komunikasi Visual memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan desain komunikasi visual terutama dalam pengembangan kurikulumnya. Kurikulum desain komunikasi visual harus memiliki kualifikasi lulusan yaitu pertama mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan desain agar memiliki wawasan yang luas di bidang desain komunikasi visual. Kedua yaitu menghasilkan lulusan yang kreatif dan inovatif dengan melakukan berbagai eksperimen baik dalam segi fungsional maupun estetika sehingga desain yang dihasilkan memiliki nilai jual dan nilai tambah. Kemudian mampu menciptakan desain komunikasi visual yang mengedepankan kebaruan, komunikatif dan persuasif. Kualifikasi lulusan desain komunikasi visual berikutnya adalah lulusan yang mampu melakukan prosedur penelitian, perencanaan dan presentasi sebagai bentuk pertanggung jawaban konseptual desain yang telah diciptakan (Tinarbuko, 2015).

Penyusunan kurikulum terutama pengembangan dan penetapan matakuliah, perguruan tinggi harus bersinergi dengan dunia usaha dan industri sehingga keterampilan dan kompetensi yang dihasilkan relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Bagi desain komunikasi visual agar dapat beradaptasi sesuai dengan tantangan kedepan terlebih ditengah gempuran digitalisasi maka harus meningkatkan berbagai kompetensi dalam *skill of competitiveness*, penguasaan teknologi digital, keterampilan berkomunikasi, berkerjasama atau kolaborasi, serta adaptif dalam berbagai situasi (Harsanto, 2019). Selain itu yang dapat dilakukan oleh Perguruan tinggi khususnya program studi DKV agar dapat menjaga dunia industri DKV serta memelihara eksistensi profesi yang relevan dengan lulusan desain komunikasi visual yaitu Pertama melakukan penelitian terhadap kebutuhan dan daya serap industri terhadap lulusan DKV sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan terkait jenis peminatan, jumlah mahasiswa baru dan jumlah mahasiswa yang lulus. Kedua dengan melihat peluang pada pasar global sehingga dapat memperluas jangkauan distribusi lulusan tanpa melupakan pasar dalam negeri. Kemudian melakukan banyak diskusi dan kerjasama kolaborasi dengan asosiasi profesi serta dunia industri DKV sehingga secara bersama-sama menjaga kelangsungan pendidikan, profesi dan industri DKV. Terakhir yaitu membentuk asosiasi Perguruan Tinggi DKV agar dapat memudahkan koordinasi antara perguruan tinggi, profesi dan industri (Wibowo, 2011). Berdasarkan latar belakang tersebut maka sangat penting bagi perguruan tinggi dalam menyusun dan merumuskan mata kuliah yang sesuai serta relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan industri.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif Kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang berfokus pada fenomena atau gejala yang bersifat alamiah, penelitian ini melakukan pemahaman mendalam terhadap suatu masalah dan mengkaji masalah secara khusus (kasus-perkasus) karena dalam penelitian kualitatif meyakini bahwa sifat dari masalah satu akan berbeda dengan masalah yang lain bukan untuk digeneralisasikan (Abdussamad, 2021). Penelitian Kualitatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut a) Penelitian yang mengkonstruksi realitas social dan mendapatkan pemahaman mendalam atau mencari makna di balik suatu fenomena. b) Penelitian yang berfokus pada proses interaksi dan terjadinya peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian sehingga fokus bisa berubah seiring dengan kenyataan saat di lapangan. c) Keaslian adalah hal paling utama dalam penelitian ini, tidak ada manipulasi terhadap suatu fenomena dimana situasi dan setting sebagaimana adanya. d) Penelitian ini sangat

memperhatikan nilai/ value. e) Penelitian kualitatif terikat oleh konteks dan situasi. f) Penelitian Kualitatif tidak mengeneralisasi hasil penelitian sehingga tidak perlu meneliti banyak subjek atau kasus. g) Penelitian kualitatif meneliti hal-hal yang bersifat kusus, spesifik dan tematik. h) Peneliti tidak mengambil jarak dengan subjek penelitian sehingga dapat memahami secara mendalam persepsi subjek penelitian terhadap suatu fenomena (Murdiyanto, 2020).

Teknik pengambilan data dalam penelitian ini dengan menggunakan FGD (*Focus Group Discussion*). FGD merupakan teknik pengambilan data kualitatif yang bertujuan untuk memperoleh data atau informasi berupa persepsi, opini, pelayanan, konsep/ ide, dan suatu rumusan. Data atau informasi tersebut diperoleh dari hasil diskusi yang melibatkan para partisipan atau ahli dimana mereka dapat bertukar informasi terhadap suatu fenomena atau permasalahan tertentu (Paramita & Kristiana, 2013). FGD dalam penelitian ini dilakukan pada tanggal 8 September 2022 dengan melibatkan para ahli dan praktisi di bidang Desain Komunikasi Visual. Narasumber yang terlibat dalam FGD yaitu pertama Christian Anggrianto, S.Sn., M.M., Ph.D merupakan ketua jurusan S1-Desain Komunikasi Visual Universitas Ciputra, kedua adalah Viktor Adiluhung Abednego, ST., M.Ds merupakan ketua jurusan S1-Desain Komunikasi Visual di Universitas Bina Nusantara Malang dan ketiga adalah Mochamad Faizal Rochman, S.Sn.,M.T beliau adalah dosen S1-Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Narasumber berikutnya sebagai perwakilan dunia usaha dan industri dibidang Desain Komunikasi Visual adalah Wigianto selaku pemilik Wigel Studio.



Gambar 1. FGD melibatkan ahli Desain Komunikasi Visual dan praktisi dunia kerja dan Industri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rumusan mata kuliah S1-DKV mengutamakan penguasaan konsep.

Konsep sendiri bermakna teori, ide atau gagasan utama yang akan menuntun desainer dalam penciptaan suatu project desain, konsep memberi karakter pada proyek yang sedang dikerjakan. Konsep memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan dan memberikan solusi kreatif serta inovatif dalam menyelesaikan suatu permasalahan desain (Ashadi, 2019). Konsep merupakan ide atau gagasan yang menyumbangkan pembentukan sebuah desain, titik tolak orisinal bagi desainer, dan langkah awal bagi sebuah kreativitas. Konsep merupakan fase bagi desainer dalam mengekspresikan diri, mengembangkan dan menyampaikan ide dalam sebuah desain (Islamoglu, 2017). Hasil penelitian terkait dengan pentingnya konsep desain menunjukkan bahwa penggunaan dan penguasaan konsep dalam sebuah desain dapat menghasilkan produk desain yang efektif dan memenuhi tujuan desain yang lebih baik (Suwankarjank & Wiwitkunkasem, 2018).

Berdasarkan hasil analisis menyatakan bahwa penguasaan konsep atau ide dalam menciptakan sebuah karya menjadi lebih penting atau diutamakan bagi mahasiswa S1-Desain Komunikasi Visual. Penguasaan *hardskill* atau kemampuan dalam mengoperasikan aplikasi

desain misalnya adobe photoshop, adobe illustrator, dan corel draw bukan tidak penting melainkan mahasiswa harus sudah dapat belajar dan menguasai secara mandiri melalui teman sebaya atau belajar melalui materi-materi atau tutorial yang sangat lengkap serta mudah diakses diberbagai media online seperti youtube. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa mahasiswa Desain Komunikasi Visual tidak cukup hanya berbekal keterampilan penguasaan *software* atau perangkat lunak dan atau keterampilan teknis dalam mendesain melainkan juga perlu mempelajari sejarah, pemikiran, proses, ide serta konsep dalam desain komunikasi visual (Saraswati & Setiadi, 2020). Pada program studi Desain Komunikasi Visual yang perlu dipelajari oleh seorang mahasiswa S1-Desain Komunikasi Visual adalah bagaimana konsep atau ide dalam menyelesaikan masalah desain seperti bagaimana desain yang baik, typography yang sesuai, pemilihan warna yang benar, packaging yang menarik, karya dengan komposisi dan proporsi yang tepat.

Rekomendasi dari para ahli menyatakan bahwa rumusan penyusunan matakuliah S1-Desain Komunikasi Visual hendaknya mengedepankan konsep atau pengkajian desain sehingga produk yang dihasilkan tidak hanya berupa karya desain yang bagus melainkan juga paper, jurnal, referensi dan skripsi yang berkualitas. Sistem perancangan atau perencanaan dalam desain komunikasi visual saat ini sudah tidak lagi menghasilkan benda-benda konkrit yang bersifat fisik tetapi juga menghasilkan sesuatu yang bersifat non-fisik meliputi konseptual, ide serta gagasan yang kreatif dan inovatif seperti sistem pola kerja, panduan kerja, *Term of Reference* atau pilihan kebijakan (Sarwono & Lubis, 2007). Hal ini bisa kita telaah lebih lanjut bahwa referensi, hasil penelitian, jurnal terkait dalam bidang desain komunikasi masih sangat terbatas. Dosen perlu mendorong mahasiswa untuk banyak menulis terkait pengkajian desain komunikasi visual, karena tantangan kedepan jika hanya mengandalkan karya berupa visual saja maka akan tergerus dan ketinggalan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Rumusan mata kuliah S1-DKV menerapkan dan mengimplementasikan desain thinking.

Desain Thinking merupakan suatu metode atau pendekatan yang bertujuan untuk mencari solusi dalam menyelesaikan masalah dalam desain. Desain Thinking memiliki proses dengan kerangka berpikir yang sistematis dan bersiklus sehingga memberikan stimulus terhadap lahirnya kreativitas dan inovasi yang *human oriented* dan berdampak luas (Utomo, 2015). Desain Thinking sendiri memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut a) Empati merupakan langkah dalam memahami setiap permasalahan yang dialami oleh pengguna/ klien sehingga kita dapat merasakan sekaligus mencari solusi terkait permasalahan yang timbul melalui observasi, wawancara, dll. b) Define merupakan tahap untuk menganalisis dan memahami berbagai pengetahuan yang diperoleh melalui proses empati. c) Ideate merupakan proses menghasilkan gagasan atau ide dalam membuat rancangan atau prototype. d) Prototipe merupakan tahapan membuat rancangan awal suatu produk. e) Langkah berikutnya adalah uji coba untuk memperoleh *feedback* dari pengguna (Sari et al., 2020). Penerapan desain thinking pada capaian pembelajaran atau mata kuliah desain komunikasi visual dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi dan menyelesaikan masalah desain yang kompleks, menghasilkan ide/ solusi inovatif dan berpikir *out of the box* (Razzouk & Shute, 2012).

Berdasarkan hasil analisis menyatakan bahwa selain penguatan pada konsep, dalam rumusan penyusunan matakuliah juga perlu mengajarkan pendekatan Desain Thinking. Setiap matakuliah harus berorientasi pada penyelesaian sebuah masalah menggunakan pendekatan desain thinking tidak terkecuali matakuliah nirmana. Dengan menanamkan pendekatan desain thinking mahasiswa akan melihat sebuah proses desain sebagai suatu tujuan sehingga memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif dan inovatif. Kedepan *Artificial Inteligent* akan menggantikan beberapa level profesi tertentu khususnya dalam desain, sebagai contoh orang yang bekerja pada bagian visualisasi yaitu orang yang hanya menerima konsep kemudian mewujudkannya dalam desain. Maka dari itu, seorang desainer harus membuat dan mempelajari sesuatu yang *up to date* terkait dengan perkembangan teknologi dalam dunia desain, desainer harus mampu memahami apa yang akan diinginkan oleh target audience atau target sasaran desain melalui penggunaan teori desain thinking. Hal ini karena Desain Thinking merupakan sebuah proses yang digunakan

oleh desainer dalam melakukan analisa permasalahan yang ada, menuangkan ide-ide yang kreatif dan inovatif, lalu bereksperimen terhadap ide tersebut dari porses uji coba hingga menjadi produk yang sesuai dengan target audience atau target sasaran desain (Christian & Natadja2, 2022). Penggunaan metode desain thinking dalam sebuah proses desain akan menghasilkan karya yang kreatif, inovatif, berkualitas, tepat sasaran dan sesuai dengan target audience. Maka dari itu mahasiswa S1-Desain Komunikasi Visual sangat perlu penguatan terhadap konsep desain melalui pendekatan Desain Thinking dalam setiap project atau tugas yang mereka terima dan selesaikan selama proses pembelajaran di kelas.

Rumusan mata kuliah S1-DKV melibatkan praktisi dari dunia usaha dan dunia industri (DUDI).

Praktisi mengajar merupakan program dari Kementrian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Indonesia yang masuk dalam bagian program MBKM atau Medeka Belajar Kampus Merdeka. Program ini merupakan kolaborasi antara praktisi dan perguruan tinggi yang bertujuan untuk menjembatani antara praktisi dengan mahasiswa agar dapat memperoleh wawasan dan keterampilan yang relevan dengan dunia usaha dan dunia industri sehingga akan memperkecil gap atau kesenjangan antara perguruan tinggi dengan lapangan pekerjaan yang tersedia. Tujuan kolaborasi ini antara lain adalah a) menawarkan situasi akademik yang lebih dinamis, kompetitif, kolaboratif dan partisipatif sehingga mahasiswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan kompetensi yang diperlukan oleh dunia kerja. b) Kesempatan untuk perguruan tinggi berkolaborasi dengan praktisi yang berkompeten dalam pengelolaan pembelajaran yang aplikatif dan praktis. c) Memperkecil gap atau kesenjangan antara dunia usaha dan industri dengan perguruan tinggi (Kemendikbudristek, 2022). Kolaborasi yang sehat antara universitas dan industri dapat memberi dampak pada peningkatan pertumbuhan ekonomi nasional, untuk mewujudkan hal tersebut harus menyelesaikan masalah *miss match* dan gap antara universitas dan industri dengan menciptakan transfer pengetahuan melalui sebuah kolaborasi dan kerjasama (Anantan, 2008).

Analisis yang peneliti lakukan menyatakan bahwa program yang dimiliki pemerintah saat ini yaitu MBKM dengan menggandeng praktisi untuk berkolaborasi dengan perguruan tinggi adalah hal yang sangat baik. Kampus atau Universitas tidak hanya milik mahasiswa atau dosen melainkan juga milik praktisi. Peran praktisi dalam proses pembelajaran tidak hanya sebagai tambahan pengetahuan melainkan sumber pengetahuan, karena praktisi secara langsung bergelut dengan masalah-masalah yang dihadapi sehingga lebih memahami tentang dinamika dan relevansi dari ilmu pengetahuan. Berdasarkan hal tersebut dapat dikembangkan suatu teori atau formula dalam memahami, menjelaskan, dan memprediksi suatu fenomena yang terjadi dalam dunia industri termasuk dalam desain komunikasi visual (Haryanto, 2019). Praktisi dunia usaha dan industri harus benar-benar masuk ke dalam kelas dan setiap mata kuliah khususnya paraktik dapat melibatkan praktisi. Praktisi dari Dunia usaha dan industri tidak hanya bisa *sharing knowledge* untuk mahasiswa melainkan juga *sharing project*. *Sharing knowledge* dalam hal ini mahasiswa akan memperoleh pengetahuan secara langsung dari praktisi untuk mendukung atau melengkapi pengetahuan yang mereka peroleh dari dosen atau universitas. *Sharing project* dalam hal ini adalah mahasiswa dapat mengerjakan project dari praktisi dunia usada dan industri sehingga mereka akan memiliki *soft skill* dan *hard skill* yang lengkap karena tugas atau project mereka selain diawasi dan dibimbing oleh dosen melainkan juga oleh praktisi.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan rumusan penyusunan matakuliah S1-Desain Komunikasi Visual yang sesuai dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri. Data hasil penelitian dapat dijadikan sebagai sumber kajian, masukan dan saran ilmiah kepada perguruan tinggi khususnya prodi S1-Desain Komunikasi Visual dalam menyusun mata kuliah sehingga menghasilkan lulusan yang kompeten, berdaya saing, kreatif dan inovatif. Berikut rumusan matakuliah yang dihasilkan dalam penelitian ini: 1) Rumusan matakuliah S1-Desain Komunikasi Visual mengutamakan penguatan terhadap konsep atau ide dalam menyelesaikan suatu permasalahan desain di

masyarakat secara kreatif dan inovatif. 2) Rumusan matakuliah S1-Desain Komunikasi Visual menanamkan dan mengimplementasikan pendekatan desain thinking. Dengan menanamkan atau mengimplementasikan desain thinking membuat mahasiswa melihat sebuah proses desain sebagai suatu tujuan. 3) Rumusan matakuliah S1-Desain Komunikasi Visual melibatkan atau berkolaborasi dengan praktisi dari dunia usaha dan dunia industri agar dapat *sharing knowledge* dan *sharing project* sehingga mahasiswa memperoleh wawasan, *hardskill* dan *softskill* yang lengkap dan relevan dengan dunia usaha dan dunia industri.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Syakir Media Press.
- Anantan, L. (2008). Kolaborasi Universitas-Industri: Tinjauan Konseptual Mekanisme Transfer Pengetahuan dari Universitas ke Industri. *Jurnal Manajemen*, 8(1), 26–37.
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2018). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Penerbit Nuansa.
- Aprilia, A., & Subiyantoro. (2022). Peluang dan Tantangan: (Bisnis di Era Disrupsi Industri). *Jurnal Eduscience* (, 9(2), 377–387. <https://doi.org/doi.org/10.36987/jes.v9i2.2820>
- Ashadi. (2019). *Konsep Desain Arsitektur*. UMJ Press.
- Christian, J. E., & Natadaja2, L. (2022). Analisis Proses Desain di Tempat Magang dan di Kuliah dengan Menggunakan Teori Design Thinking. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(19).
- Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. (2020). *Buku Panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kemendikbud RI.
- Handayani, T. (2015). Relevansi Lulusan Perguruan Tinggi di Indonesia Dengan Kebutuhan Tenaga Kerja di Era Global. *Jurnal Kependudukan Indonesia*, 10(1), 53–64.
- Harsanto, P. W. (2019). Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam Era Revolusi Industri 4.0. *Sandyakala: Prosiding Seminar Nasional Seni, Kriya, Dan Desain*, 10–15.
- Haryanto, J. O. (2019). Peran Praktisi Dalam Pengembangan Teori dan Proses Pembelajaran Untuk Sekolah Bisnis. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 5(1), 16–25.
- Islamoglu, Ö. (2017). Interaction of Concept and Design. *International Journal of Architectural Engineering Technology*, 4, 66–71.
- Kemendikbudristek. (2022). *Buku Panduan Pelaksanaan Program Praktisi Mengajar*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Murdiyanto, E. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai Contoh Proposal)*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN "Veteran" Yogyakarta Press.
- Paramita, A., & Kristiana, L. (2013). Teknik Focus Group Discussion Dalam Penelitian Kualitatif. *Buletin Penelitian Sistem Kesehatan*, 16(2), 117–127.
- Pratama, D. Y., Bendy, R. K. J., & Mustika, S. W. A. (2018). Analisis Profil Lulusan Program Studi Teknik Industri Berdasarkan Kebutuhan Pasar Kerja. *Dkk. Sainstek*, 2(2), 80–88. <https://doi.org/10.32524/sainstek.v2i2.137>
- Prihanisetyo, A., Pebrianto, D., & Fitriyasari, P. (2018). Era Disruption Sebuah Tantangan atau Bencana Sebuah Telaah Literatur. *Jurnal Mebis (Manajemen Dan Bisnis)*, 3(1). <https://doi.org/10.33005/mebis.v3i1.19>
- Razzouk, R., & Shute, V. (2012). What Is Design Thinking and Why Is It Important? *Review of Educational Research*, 82(3), 330–348. <https://doi.org/10.3102/0034654312457429>
- Saraswati, R. A. D., & Setiadi, G. D. (2020). Analisis Kesesuaian Lulusan DKV Strata Satu Dengan Bidang Pekerjaan. *Serat Rupa Journal of Design*, 4(2), 67–90. <https://doi.org/10.28932/srjd.v4i2.2470>
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Sarwono, J., & Lubis, H. (2007). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Penerbit Andi.

- Suwankarjank, V., & Wiwitkunkasem, K. (2018). The Importance of Conceptual Design for Undergraduate Students in Product Deesign. *International Journal of Advances in Mechanical and Civil Engineering*, 5, 2394–2827.
- Tamba, R. S. (2017). Integrasi Peran Pendidikan Tinggi Dalam Penguatan Sektor UMKM. *BIJAK Majalah Ilmiah Institut STIAM*, 14(1), 101–107. <https://doi.org/10.31334/bijak.v14i1.63>
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- Utomo, T. N. P. (2015). Konsep Pembelajaran Design Thinking dan Business Model Canvas Pada Perancangan Produk Furnitur. *Dimensi Interior*, 13(1), 55–62. <https://doi.org/10.9744/interior.13.1.55-62>
- Wibowo, H. B. (2011). Relasi Antara Perguruan Tinggi Desain Komunikasi Visual (DKV) di Indonesia Dengan Industri DKV. *Humaniora*, 2(1), 662–674. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i1.3081>
- www.cnnindonesia.com. (2021, September 14). *Kemendikbud: Lulusan Kampus Tertinggal 5 Tahun dari Industri*. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20210914193855-20-694311/kemendikbud-lulusan-kampus-tertinggal-5-tahun-dari-industri>