

ANALISIS REKOMENDASI PROGRAM PENDIDIKAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV) BERBASIS POTENSI INDUSTRI KREATIF DI KOTA TEGAL

Ahmad Ramdhani¹, Robby Hardian², Dedit Priyono³

Politeknik Harapan Bersama,
*ahm4d.r4mdhani@gmail.com

ABSTRAK

Potensi yang dimiliki suatu daerah merupakan modal dasar dalam perencanaan dan pembangunan pendidikan khususnya desain komunikasi visual (DKV) pada era industri kreatif dan perkembangan media digital saat ini. Upaya dilakukan melalui identifikasi SMK bidang DKV di wilayah Tegal seperti program keahlian multimedia, produksi dan siaran program televisi, dan animasi yang setiap tahunnya memiliki daya serap lulusan sejumlah kurang lebih 650 siswa. Serta kebutuhan industri dan profesi bidang DKV dengan melihat kondisi eksisting yang ada. Hal ini memberikan dampak positif seiring dengan cakupan pengembangan ilmu DKV yang semakin meluas dan tuntutan pemenuhan tenaga kerja di bidang DKV yang semakin diperlukan. Penelitian ini bertujuan menggali potensi berdasarkan kebutuhan industri dan profesi bidang DKV dalam merekomendasikan program pendidikan DKV di Kota Tegal. Sehingga dapat saling sinergi antara pendidikan dengan industri dalam membangun peningkatan mutu SDM bidang DKV. Metode penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data kualitatif dan analisis etnografi Spradley dengan melakukan observasi lapangan dan wawancara yang menekankan pada proses analisis data terhadap dinamika hubungan antar fenomena yang diamati, yang kemudian dilanjutkan dengan analisis diskriptif berupa rekomendasi usulan dalam menentukan program pendidikan DKV sesuai dengan kondisi *eksisting* dan kriteria yang dibutuhkan oleh industri kreatif maupun bidang DKV di Kota Tegal. Hasil penelitian disimpulkan dan direkomendasikan sebagai dasar acuan untuk menyusun langkah strategis dalam perencanaan dan pengembangan program Pendidikan DKV di Kota Tegal sesuai dengan kebutuhan industri dan profesi yang ada serta dapat membantu menjadi motor penggerak ekonomi dan meningkatkan *edit value* dari sebuah desain.

Kata kunci : Etnografi Spradley, DKV Industri Kreatif,, Kota Tegal.

ABSTRACT

The potential of an area is the basic capital in education planning and development, especially visual communication design (DKV) in the era of creative industries and the development of digital media today. Efforts were made through the identification of Vocational Schools in the field of DKV in the area of Tegal such as multimedia expertise programs, production and broadcast television programs, and animation that each year has an absorption capacity of approximately 650 students. As well as industry and professional needs in the field of DKV by looking at existing conditions. This has a positive impact as the scope of DKV science development becomes more widespread and demands for the fulfillment of workers in the DKV field are increasingly needed. This study aims to explore the potential based on industry and professional needs in the field of DKV in recommending DKV education programs in Tegal. So that there can be synergy between education and industry in building quality improvement in the field of DKV HR. This research method uses skinnative data collection techniques and Spradley ethnographic analysis by conducting field observations and interviews that emphasize the process of

analyzing data on the dynamics of the relationship between observed phenomena, which is then followed by a descriptive analysis in the form of recommended recommendations in determining the DKV education program in accordance with existing conditions and criteria needed by the creative industries and DKV fields in Tegal City. The results of the study were concluded and recommended as a basis for compiling strategic steps in the planning and development of the DKV Education program in Tegal City in accordance with the needs of the industry and the existing profession and can help to become an economic driving force and improve the editing value of a design.

Keywords: *DKV Creative Industries, Spradley Ethnography Tegal City.*

PENDAHULUAN

Pendidikan bidang desain komunikasi visual (DKV) di Indonesia saat ini sedang berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi digital dan media informasi. Terbukti berdasarkan sumber dari datapokok.ditpsmk.net khususnya pada pendidikan menengah kejuruan atau yang disebut dengan SMK, diperoleh kompetensi keahlian beserta jumlah sekolah yang memiliki kompetensi keahlian bidang DKV sebanyak 3.439 sekolah, sebagaimana disajikan melalui tabel dibawah ini (Zikrillah, A 2018:58).

Tabel 1. Kompetensi Keahlian bidang DKV dan Jumlah SMK

No.	Kompetensi Keahlian	Jumlah SMK
1.	Desain Komunikasi Visual	99
2.	Multimedia	2.935
3.	Produksi dan Siaran Program Televisi	127
4.	Animasi	108
5.	Desain Grafika	67
6.	Produksi Film dan Program Televisi	60
7.	Produksi Grafika	43

Sumber : datapokok.ditpsmk.net

Hal tersebut mempengaruhi pertumbuhan industri kreatif yang semakin bertambah. Mengacu pada Perpres Nomor 72 Tahun 2015 tentang Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) telah mengklasifikasi ulang subsektor industri kreatif dari 15 menjadi 16 subsektor dan setidaknya terdapat enam bidang DKV dari subsektor industri kreatif lainnya yang dapat menjadi tempat bekerja bagi profesi bidang DKV, yaitu Aplikasi dan Games; Film, Perfilman, Animasi dan Video; Fotografi; Penerbitan; Periklanan; Televisi dan Radio. (Ghozali, Achmad dan Nadinastiti, 2016:9).

Melihat fenomena di atas memberikan dampak pada meluasnya cakupan bidang DKV yang mengakibatkan bersinggungan dengan bidang lain seperti Bisnis dan Manajemen, Teknologi Informasi, Ekonomi, Pendidikan dan Sosial. Sehingga bidang DKV saat ini semakin dikenal oleh masyarakat luas dan sampai ke daerah-daerah lainya, salah satunya di kota Tegal. Tingginya minat masyarakat kota Tegal dan sekitarnya terhadap bidang DKV dapat dilihat dari kebutuhan tenaga kerja yang tinggi dalam memenuhi industri kreatif maupun bidang DKV. Beberapa industri bidang DKV di kota Tegal diantaranya jasa media promosi dan desain sebagian besar masih tergabung dengan usaha percetakan seperti pembuatan baliho, pamflet, spanduk, poster, brosur, booklet, undangan, dan sebagainya.

Pada usaha biro dan penyedia pemberitaan, kota Tegal sudah memiliki media massa seperti koran harian, majalah, dan penerbitan untuk berbagai macam redaksi. Kemudian pada usaha fotografi cukup berkembang dan bersaing, banyak bermunculan studio foto yang menawarkan jasa pemotretan baik *indoor* maupun *outdoor* dengan beragam konsep serta usaha hasil cetak pemotretan dengan editing foto. Disamping itu baik bidang fotografi, videografi maupun perfilman juga banyak diminati oleh kalangan remaja yang bergabung dengan berbagai komunitas dan memanfaatkan ketrampilannya untuk bekerja secara *freelance*.

Dari hal yang diuraikan di atas kota Tegal memiliki potensi pengembangan bidang DKV seperti rumah produksi dalam industri kreatif. Namun terdapat beberapa permasalahan yang muncul pada pendidikan bidang DKV, yaitu belum banyaknya lembaga pendidikan tinggi di kota Tegal dan sekitarnya yang menyidiakan SDM untuk kebutuhan industri kreatif maupun bidang DKV. Sebagian besar lembaga pendidikan tinggi DKV berasal di luar kota Tegal seperti Semarang, Solo, Yogyakarta, Bandung dan Jakarta. Hal ini menjadi penting karena banyak masyarakat di kota Tegal yang berminat melanjutkan pendidikan tinggi DKV harus rela jauh-jauh ke kota lain untuk menimba ilmu di bidang DKV. Disamping itu, memberikan pengaruh terhadap kebutuhan DKV di kota Tegal yang semakin tinggi dengan berkembangnya industri seperti percetakan, *advertising*, penerbitan, media massa, studio foto dan video. Urgensitas pendidikan tinggi DKV menjadi diperlukan seiring kemajuan teknologi digital dan media informasi yang berdampak pada kebutuhan tenaga kerja terampil di bidang DKV juga meningkat serta tuntutan yang tidak dapat dihindari dalam melakukan persaingan bebas di era ekonomi kreatif ini.

Sementara bila dilihat dari pendidikan SMK yang ada di Tegal berdasarkan data yang diperoleh dari Musyawarah Kerja Kepala Sekolah (MKKS) pada tahun 2017 tingkat SMK Kota Tegal, tercatat sebanyak 21 SMK yang terdiri dari 3 SMK Negeri dan 18 SMK Swasta, terdapat 6 SMK yang memiliki kompetensi keahlian di bidang DKV, yaitu dengan adanya jurusan multimedia serta produksi dan siaran program televisi, dengan jumlah mencapai 573 siswa. Sedangkan pada tingkat SMK Kabupaten Tegal, tercatat sebanyak 64 SMK yang terdiri dari 7 SMK Negeri dan 57 SMK Swasta, terdapat 11 SMK yang memiliki kompetensi keahlian di bidang DKV, yaitu multimedia, produksi dan siaran program televisi serta animasi, dengan jumlah mencapai 1.431 siswa. Kondisi tersebut memberikan daya serap lulusan setiap tahunnya pada tenaga kerja di bidang DKV dengan jumlah kurang lebih 650 siswa.

Dari jumlah di atas menunjukkan bahwa serapan lulusan SMK pada kebutuhan tenaga kerja bidang DKV di Tegal sangat tinggi. Namun dalam memenuhi kebutuhan profesi, mengacu pada Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) *output* lulusan SMK hanya sebatas tenaga teknis sebagai asisten atau operator. Hal ini mengakibatkan pada kebutuhan tingkat profesi belum tercapainya *link and match* antara pendidikan sebagai penyalur pekerja dan industri sebagai penerima pekerja. Dibutuhkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi berbasis yang memiliki kemampuan teknis untuk memberikan kompetensi lebih baik dari SMK yang dapat membantu dalam memenuhi kebutuhan profesi bidang DKV pada industri kreatif maupun bidang DKV.

Dengan dasar pemikiran tersebut perlunya rekomendasi program pendidikan DKV di kota Tegal untuk kebutuhan masyarakat dalam berkomunikasi secara visual dengan menggali potensi daerah berdasarkan kebutuhan industri dan profesi bidang DKV dalam merekomendasikan program pendidikan DKV dan memberikan usulan dalam menentukan program pendidikan DKV sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan saat ini oleh industri kreatif maupun bidang DKV di kota Tegal. Sehingga dapat saling sinergi antara pendidikan dengan industri dalam penyelenggaraan pendidikan dan membangun peningkatan mutu SDM bidang DKV. Urgensitas keberadaan pendidikan DKV pada perguruan tinggi dinilai dapat membantu dalam memenuhi kebutuhan profesi bidang DKV di kota Tegal serta menjadi motor penggerak ekonomi dan meningkatkan *edit value* dari sebuah desain.

Disiplin Keilmuan DKV

Kemajuan teknologi digital dan media informasi sangat berpengaruh terhadap meluasnya perkembangan media yang dicapai oleh DKV. Ketika masih dikenal desain grafis, ruang lingkupnya masih terbatas pada kajian karya dwimatra, namun seiring berkembangnya *new media design* memberi dampak pada meluasnya cakupan ruang lingkup media desain grafis menjadi DKV. Ranah DKV pada saat ini bukan hanya melahirkan perangkat karya dwimatra saja tetapi juga berkembang menjadi karya trimatra. Kemunculan *new media design* dalam dunia desain grafis tidak mengubah tujuan desainer grafis sebagai penyampai informasi visual dengan cara yang menarik dan relevan. Hanya yang membedakan pada area praktik atau profesi yang berubah dan berkembang seiring meluasnya penggunaan komputer dan internet. Seperti halnya sebagian besar desainer grafis dan ilustrator saat ini mengkombinasikan kemampuan menggambar secara tradisional dengan kemampuan komputerisasi. Dalam hal ini, komputer hanya mengubah cara bekerja untuk membentuk sesuatu yang baru dan memberikan tantangan tersendiri bagi desainer grafis dan ilustrator dalam menemukan ciri khasnya. Sebagaimana dijelaskan melalui peta perkembangan media bidang DKV dan ruang lingkupnya di bawah ini.



Sumber : Hasil Adaptasi dari Austin dan Doust (2007), Kenmenaker SKKNI Desain Grafis dan DKV (2016), dan Zikrillah, A (2018)

Gambar 1. Peta Media bidang DKV dan Ruang Lingkupnya

Ebdi Sanyoto (2006:32) memberikan pengertian DKV merupakan disiplin ilmu yang menjadi satu spesialisasi keilmuan. Beberapa kalangan membedakan antara DKV dengan desain grafis. DKV lebih menekankan pada masalah komunikasi sedangkan desain grafis lebih menekankan pada masalah grafis. Dengan demikian DKV memiliki cakupan bidang ilmu yang cukup luas, meliputi semua desain atau rancangan sarana komunikasi yang bersifat kasat mata yaitu dapat dilihat dan diamati secara nyata. Sementara menurut Sumbo Tinarbuko (2013:29-30) menyatakan bahwa istilah DKV seringkali digunakan untuk memperbarui atau memperluas jangkauan cakupan ilmu dan wilayah kerja kreatif desain grafis. Seperti dalam ranah DKV, semua bentuk komunikasi visual mencakup desain grafis, desain iklan, dan desain multimedia interaktif dipelajari. Sebagaimana dijelaskan sebagai berikut :

1. DKV konsentrasi Desain Grafis

Desain grafis dipelajari dalam konteks tata letak dan komposisi, bukan seni grafis murni. Area kerja kreatif desain grafis diantaranya adalah *stationary kit* atau *sales kit*; desain kartu nama, kop surat, amplop, map, *bolpoin*. Profil usaha, *annual report*, *corporate identity* yang terdiri atas logo dan *trade mark* berikut aplikasinya. Desain grafis lingkungan berupa *sign system*: papan petunjuk arah, papan nama dan infografis: *chart*, diagram, statistik, denah dan peta lokasi. Desain grafis industri, sistem informasi pada jasa dan produk industri: desain label, etiket dan kemasan produk. Desain beragam produk percetakan mulai *prepress* sampai hasil cetakan akhir. Perencanaan dan perancangan pameran produk dan jasa industri. Grafis arsitektur berikut produk *sign system*. Desain perwajahan buku, koran, tabloid, majalah dan jurnal. Desain sampul kaset dan cover CD. Desain kalender, desain grafis pada kaus oblong, desain kartu pos, perangko dan mata uang. Desain stiker, pin, *cocard*, *id card*, desain

undangan, desain tiket dan karcis, desain sertifikat dan ijazah. Desain huruf dan tipografi. Ilustrasi dan komik.

2. DKV konsentrasi Desain Iklan

Desain iklan dipelajari dalam konteks desain, bukan komunikasi *marketing* dan penciptaan merek atau aktivitas *branding*. Desain iklan atau populer dengan sebutan *advertising*, ranah kreatifnya meliputi: kampanye iklan komersial dan perancangan iklan layanan masyarakat. Aplikasi perancangan dan perencanaan desain iklan komersial maupun iklan layanan masyarakat (non komersial) senantiasa melibatkan seluruh media periklanan yang meliputi :

- a. Media iklan lini atas (*above the line advertising*), yaitu jenis-jenis iklan yang disosialisasikan menggunakan sarana media massa komunikasi audio visual. Misalnya surat kabar, majalah, tabloid, iklan radio, televisi, bioskop, internet, telepon seluler. Pada umumnya, biro iklan yang bersangkutan mendapat komisi karena pemasangan iklan tersebut.
- b. Media iklan lini bawah (*below the line advertising*), yaitu kegiatan periklanan yang disosialisasikan tidak menggunakan media massa cetak dan elektronik. Media yang digunakan berkisar pada *printed ad*: poster, brosur, *leaflet*, *folder*, *flyer*, katalog. *Merchandising*: payung, mug, kaos, topi, dompet, pin, tas, kalender, buku agenda, *bolpoin*, gantungan kunci.
- c. *New media* meliputi *ambient media*, *guerillas advertising*, *theatrical advertising* dan *adman*.

3. DKV konsentrasi Desain Multimedia Interaktif

Desain multimedia interaktif dipelajari dalam konteks tampilan dan pelengkap desain, bukan interaksi manusia dengan komputer. Animasi dipelajari dalam konteks penciptaan gerak yang menarik, bukan untuk bertutur dan bercerita. Cakupan wilayah kreatif desain multimedia interaktif diantaranya meliputi : animasi 3D, *motion graphic*, fotografi, sinetron, audio visual, program acara televisi, *bumper out and bumper in* acara televisi, film dokumenter, film layar lebar, video klip, web desain dan CD interaktif.

Lebih lanjut mengacu yang dilakukan oleh Havard University (1999), ABET USA (2000), Australian Industrial Design Consultancies (1999), dan Design Council – UK (1996), ilmu-ilmu (*design skill*) yang harus dikuasai calon desainer komunikasi visual masa depan secara garis besar dapat dikelompokkan ke dalam lima rumpun sebagai berikut

1. Rumpun ilmu yang berkaitan dengan penguasaan ketrampilan mendesain yang meliputi dua aspek ketrampilan, yaitu aspek ketrampilan olah pikir dan olah visual atau kepekaan estetis (*design skill*), meliputi : *Creatif & Conceptual Thingking*, *Presentation Of Original Ideas*, *Problem Solving & Design Solution*, *Design Theory & Philosophy*, *Aesthetics & Drawing*.
2. Rumpun ilmu yang berkaitan dengan manajerial (*management skill*) dalam mengelola kegiatan perencanaan dan perancangan (mendesain), serta bisnis di bidang industri DKV dalam rangka pencapaian pemecahan masalah perancangan yang optimal. Ilmu-ilmu tersebut meliputi : *Marketing Research*, *Communication*, *Promotion & Advertising*, *Consumer Behaviour*, *Strategic Management*, *Networking*, *Enterpreneurship & Technopreneurship*.
3. Rumpun ilmu yang memberikan kontribusi terhadap pengembangan wawasan dan pengetahuan teknologi dan karakteristik media komunikasi visual sebagai wahana penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan (*media knowldge skills*), meliputi : *Printer Media*, *Electronic Media*, *Cyber Media*, *Interactif Media*, *Alternatif Media* dan *Outdoor Media*.
4. Ilmu-ilmu yang berkaitan dengan pengetahuan dan penguasaan ketrampilan dalam mengoperasikan program-program komputer grafis dan multimedia (*computer and multimedia skills*), sebagai tools yang bermanfaat bagi optimalisasi kinerja mendesain

dan strategi penyampaian pesan komunikasi visual sesuai tujuan komunikasi yang ingin di capai, Ilmu yang dimaksud meliputi program grafis : *Illustration & Graphic Computer, Rendering & Animation, Interactive Multimedia & Web Design, Audio Visual & Cinematography, Photography.*

5. Ilmu-ilmu yang memberikan wawasan kebudayaan, sejarah, atau *life skills (ethics, humanity & life skills)*, meliputi : *History & Culture, Sociology & Psychology, Ethics & Life Skills, Communication Skill, Soft Skill.*

Bidang DKV pada Industri Kreatif

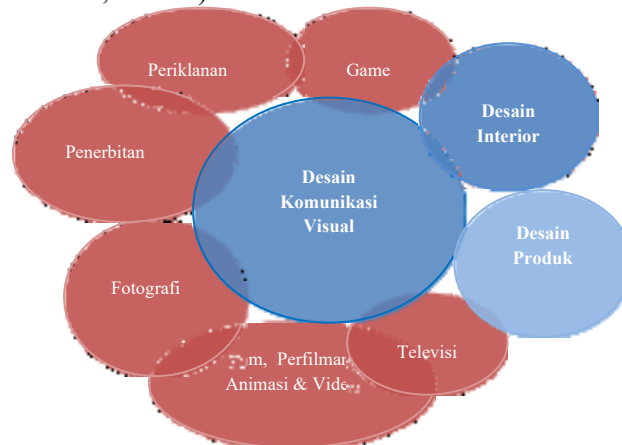
Departemen Perdagangan RI, mendefinisikan industri kreatif sebagai “industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut (Departemen Perdagangan RI, 2008:4)”. Total sampai saat ini ada 16 subsektor industri kreatif di Indonesia. Pemetaan industri kreatif di Indonesia ditetapkan dalam Perpres Nomor 72 Tahun 2015 berdasarkan studi akademik atas KBLI yang diolah dari data BPS dan sumber data lainnya seperti komunitas kreatif, lembaga pendidikan dan pelatihan yang dirilis di media elektronik maupun media cetak.

Mengacu pada Rencana Pengembangan Desain Nasional Tahun 2014-2019 diketahui bahwa bidang DKV di Indonesia saat ini telah berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi dan media digital, mudahnya akses internet dan semakin bertambahnya industri kreatif di bidang DKV. Tercatat dari 16 subsektor industri kreatif yang ada saat ini, setidaknya terdapat enam bidang subsektor industri kreatif yang dapat menjadi tempat bekerja bagi profesi DKV yaitu :

1. Aplikasi dan Games, subsektor ini merupakan suatu media atau aktivitas yang memungkinkan tindakan bermain berumpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (*objective*) dan aturan (*rules*).
2. Desain Komunikasi Visual, subsektor ini merupakan suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam disain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Disain grafis diterapkan dalam disain komunikasi dan *fine art*.
3. Film, Perfilman, Animasi dan Video, penjelasan tersebut terbagi menjadi 4 (empat) yaitu seagai berikut :
 - a. Film merupakan karya seni gambar bergerak yang memuat berbagai ide atau gagasan dalam bentuk audiovisual, serta dalam proses pembuatannya menggunakan kaidah-kaidah sinematografi.
 - b. Perfilman merupakan segala elemen infrastruktur dan suprastruktur yang melingkupi dan berhubungan dengan proses produksi, distribusi, ekshibisi, apresiasi, pendidikan film dan pengarsipan.
 - c. Animasi merupakan tampilan *frame ke frame* dalam urutan waktu untuk menciptakan ilusi gerakan yang berkelanjutan sehingga tampilan terlihat seolah-olah hidup atau mempunyai nyawa.
 - d. Video merupakan sebuah aktivitas kreatif, berupa eksplorasi dan inovasi dalam cara merekam (*capture*) atau membuat gambar bergerak, yang ditampilkan melalui media presentasi, yang mampu memberikan karya gambar bergerak alternatif yang berdaya saing dan memberikan nilai tambah budaya, sosial, dan ekonomi.
4. Fotografi, subsektor ini merupakan sebuah industri yang mendorong penggunaan kreativitas individu dalam memproduksi citra dari suatu objek foto dengan menggunakan perangkat fotografi, termasuk di dalamnya media perekam cahaya, media penyimpan berkas, serta media yang menampilkan informasi untuk menciptakan kesejahteraan dan juga kesempatan kerja.

5. Penerbitan, subsektor ini merupakan daya imajinasi untuk membuat konten kreatif yang memiliki keunikan tertentu, dituangkan dalam bentuk tulisan, gambar dan/atau audio ataupun kombinasinya, diproduksi untuk dikonsumsi publik, melalui media cetak, media daring menggunakan perangkat elektronik, ataupun media baru untuk mendapatkan nilai ekonomi, sosial ataupun seni dan budaya yang lebih tinggi.
6. Periklanan, subsektor ini merupakan bentuk komunikasi melalui media tentang produk dan/atau merek kepada khalayak targetnya agar memberikan tanggapan sesuai tujuan pemrakarsa.
7. Televisi dan Radio, penjelasan tersebut terbagi menjadi dua yaitu :
 - a. Radio merupakan kegiatan kreatif yang meliputi proses pengemasan gagasan dan informasi secara berkualitas kepada penikmatnya dalam format suara yang disiarkan kepada publik dalam bentuk virtual secara teratur dan berkesinambungan.
 - b. Televisi merupakan kegiatan kreatif yang meliputi proses pengemasan gagasan dan informasi secara berkualitas kepada penikmatnya dalam format suara dan gambar yang disiarkan kepada publik dalam bentuk virtual secara teratur dan berkesinambungan.

Disamping itu, subsektor DKV sangat terkait dan masih satu sub rumpun ilmu dengan desain interior dan desain produk. Sebagaimana dapat dilihat melalui gambar berikut ini (Ghozali A. dan Nadinastiti, 2016:9).



Sumber : Rencana Pengembangan Desain Nasional Tahun 2014-2019

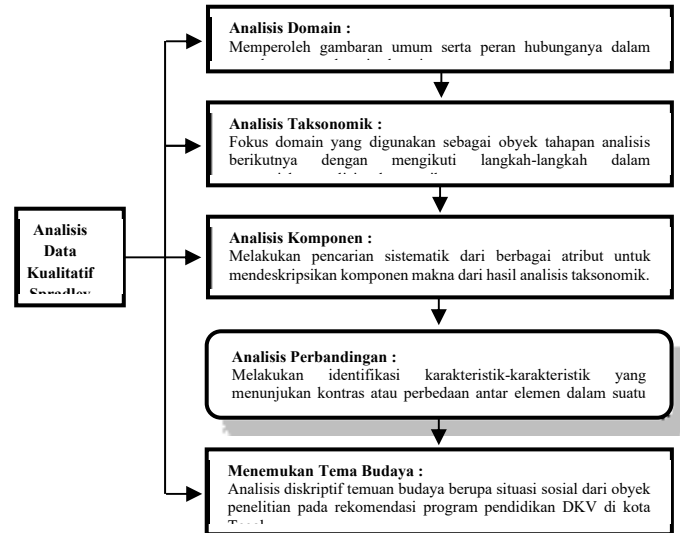
Gambar 2. Keterkaitan DKV Dengan Subsektor Industri Kreatif

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode etnografi yang dikemukakan oleh Spradley dengan alur penelitian maju bertahap. Menurut Spradley metode etnografi merupakan metode yang lahir dari ranah antropologi kultural, lebih lanjut secara harfiah etnografi memiliki arti tulisan atau laporan tentang suku atau bangsa yang ditulis oleh seseorang antropolog atas hasil penelitian lapangan yang dilakukan selama kurun waktu tertentu, sekian bulan atau sekian tahun (Spradley dalam Amri Marzali, 2007:VIII). Penelitian etnografi juga bersifat fleksibel dan akan berkembang secara kontekstual sebagai reaksi dari realitas sosial yang ditemukan secara tidak sengaja di lapangan. Karena bersifat fleksibel peneliti bisa saja merubah pola pengamatan terhadap objek penelitian sesuai dengan kebutuhan dan kondisi lapangan.

Dalam metode etnografi Spradley, analisis data lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data pada saat observasi terhadap informan yang ditentukan. Adapun teknik dalam mendapatkan data sesuai dengan informasi yang dibutuhkan, peneliti melakukan proses pengumpulan data melalui studi lapangan dengan observasi dan wawancara pada industri kreatif seperti percetakan, *advertising*, penerbitan, media massa, sablon, studio foto dan video. serta kajian dokumen dengan menelaah terkait dokumen yang didapat pada saat studi lapangan maupun dokumen yang diambil dari situs

internet dan buku sebagai rujukan. Setelah data terkumpul, maka selanjutnya data tersebut dilakukan analisis menggunakan empat tahapan yaitu analisis domain, taksonomik, komponen dan tema atau temuan budaya untuk mengidentifikasi kebutuhan *eksisting* industri dan profesi bidang DKV di Kota Tegal.



Sumber : Hasil Adaptasi dari Spradley dalam Amri Mirzali (2007)
Gambar 3. Bagan Teknik Analisis Data Kualitatif Spradley

Hasil dari analisis Spradley selanjutnya dilakukan analisis diskriptif temuan budaya berupa rekomendasi program pendidikan DKV sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan saat ini oleh industri kreatif maupun bidang DKV di kota Tegal dan sekitarnya.

PEMBAHASAN

Mengacu pada gambar 1.1 setelah terpetakan berdasarkan pengumpulan data melalui studi literatur dan kajian dokumen pada perkembangan media bidang DKV dan ruang lingkungannya, maka langkah selanjutnya dilakukan analisis perbandingan mencakup analisis domain, taksonomik dan komponen dengan kondisi eksisting yang ada untuk mengidentifikasi kebutuhan industri dan profesi bidang DKV di Kota Tegal melalui pengamatan ddi lapangan dan wawancara yang dihasilkan. Sebagaimana dijelaskan melalui tabel di bawah ini.

Tabel 2. Identifikasi Kebutuhan Eksisting Pada Domain, Komponen, Taksonomi dan Perbandingan.

Potensi industri Kreatif maupun bidang DKV di Kota Tegal				
Domain	Taksonomik	Komponen	Analisis Perbandingan	
			Industri	Profesi
Graphic Media	1. <i>Advertesing</i>	<i>Leaflet, Poster, Banner, Billboard.</i>	Percetakan dan Digital Printing	Operator Desain, Desainer Grafis, Operator Sablon, Bagian Produksi, Bagian Finishing.
	2. <i>Book Design</i>	<i>Cover Book, Illustration Book, Layout Book.</i>	Penerbitan	<i>Layouter dan Ilustrator.</i>

	3. <i>Editorial Design</i>	<i>News Paper, Magazine, Tabloid.</i>	Media Massa / Pemberitaan	<i>Layouter, Desainer Grafis, Fotografer.</i>
	4. <i>Corporate Design</i>	<i>Logo, ID Card, Letter Head.</i>	Percetakan	<i>Desainer Grafis, Freelance.</i>
	5. <i>Typography</i>	<i>Typeface, Font, Lettering.</i>	Belum Tampak	<i>Freelance</i>
	6. <i>Package Design</i>	<i>Packaging Product, Labelling System.</i>	Percetakan	<i>Desainer Grafis, Freelance.</i>
	7. <i>Photography</i>	<i>Cover, Profile, Product, Fashion.</i>	Studio Photo dan Jasa Video Shooting	<i>Fotografer dan Videografer</i>
<i>Enviromental</i>	1. <i>Sign System</i>	<i>Signage Design, Safety Sign, Wayfinding.</i>	Jasa Penyedia Papan Reklame, Advertising.	<i>Bagian Desain, Bagian Produksi / Operator Mesin dan Bagian Finishing.</i>
	2. <i>Exhibition Design</i>	<i>Element Graphic Space, Visual Marchandising.</i>	Industri Retail, Display Toko pada Mall atau Pameran.	<i>Visual Marchandiser</i>
<i>Digital Media</i>	1. <i>Multimedia Design</i>	<i>Broadcast Design, Animation, Motion Graphic, Audio Visual, Movie Production, Interactive Design, Experience Design.</i>	Belum Tampak	Belum Tampak
	2. <i>Web Design</i>	<i>Web Interface / Web Page Design.</i>	Belum Tampak	<i>Freelance</i>
	3. <i>Software Design</i>	<i>Game Design, Mobile Apps Design, UI Design, UX Design, Navigation Icon.</i>	Belum Tampak	Belum Tampak
	4. <i>New Multimedia</i>	<i>360° Video, Virtual Reality, Augmented Reality.</i>	Belum Tampak	Belum Tampak

Sumber : Hasil Kajian Lapangan dan Analisis

Hasil dari tabel 1.2 di atas peneliti menemukan bahwa industri yang relevan dengan bidang DKV di Kota Tegal hingga saat ini pesebarannya masih di lingkup percetakan, *advertesing*, penerbitan, media massa, sablon, studio foto dan video.

Tabel 3. Identifikasi Kebutuhan Industri dan Profesi bidang DKV di Kota Tegal

Industri Bidang DKV Saat Ini	Identifikasi Kebutuhan Industri	Profesi Bidang DKV Saat Ini
1. Studio Foto dan Video	Industri fotografi di kota Tegal mendominasi diantara industri kreatif lainnya, sebagian besar masih tergabung dengan jasa <i>video shooting</i> . Profesi yang dibutuhkan lebih mengutamakan pengetahuan	Photo : <i>Photografer, Editing Foto, Desainer Album.</i> Video : <i>Videografer dan Editing Video</i>

		dan <i>skill</i> pemotretan dan editing foto. Namun foto atau video yang dihasilkan masih diranah <i>wedding</i> .	
2.	Percetakan dan <i>Advertising</i>	Industri percetakan di kota Tegal cukup berkembang. Hal ini dapat dilihat dari kebutuhan profesi yang sudah memadai. Namun rata-rata pekerja didominasi oleh lulusan SMK dan SMA.	Operator Desain, Desainer Grafis, Bagian Cetak, Bagian Produksi, Bagian Finishing.
3.	Penerbitan	Industri Penerbitan di Kota Tegal dalam memenuhi kebutuhan profesi bidang DKV lebih mengutamakan pengalaman dan spesialisasi khusus menggambar dan desain <i>layout</i> . Namun kebanyakan masih tergabung dengan percetakan.	Book Desain : <i>Layouter</i> , dan <i>Illustrator</i> .
4.	Media Massa	Industri Media Massa di Kota Tegal dalam memenuhi kebutuhan profesi bidang DKV lebih menerima lulusan D-III maupun S1 yang memiliki spesialisasi khusus dibidangnya.	Editorial Design : <i>Layouter</i> , Desainer Grafis, Fotografer.

Sumber : Hasil Kajian Pustaka dan Lapangan

Dari identifikasi profesi bidang DKV yang ada, dibutuhkan kualifikasi profesi beserta kompetensi bidang DKV sesuai jenjang pendidikan yang mengacu pada standar SKKNI dan KKNi serta kesesuaian observasi di lapangan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kebutuhan *eksisting* serta *link and match* dalam memenuhi profesi bidang DKV di Kota Tegal, sebagaimana dapat dilihat melalui tabel di bawah ini.

Tabel 4. Daftar Profesi bidang DKV pada Industri Percetakan dan *Advertising*

No	KKNI	Jenjang Pendidikan	Profesi dan Kompetensi
			Tukang Sablon
1.	Level 2	SMK	Memproduksi cetakan dengan teknik cetak saring (sablon berbasis minyak dan air).
			Finishing - Bagian Pasca Cetak
2.	Level 2	SMK	Bertanggung jawab atas penyelesaian akhir setiap order cetakan, baik pemotongan, penjilidan maupun pengepakan.
			Operator Mesin - Bagian Cetak
3.	Level 2 / 5	SMK / D-III	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Bertanggung jawab atas kualitas dan ketepatan waktu hasil cetakan. ➢ Bertanggung jawab atas kebersihan dan kelancaran peralatan cetak yang dipegangnya.
			Operator Cetak - Bagian Pra Cetak
4.	Level 2 / 5	SMK / D-III	Bertanggung jawab atas kualitas dan ketepatan waktu dalam menyiapkan setting, desain, film dan master.
5.	Level		Setting Sablon

SMK / D-III Membuat setting cetak sablon (melakukan pemishan warna per warna, dan memberikan tanda register pada setiap warna) ke dalam beberapa jenis film sablon, seperti film repro, kalkir, kertas minyak, dan kertas potong.

Kepala Produksi

6. Level 5/6 D-III / S1
- Bertanggung jawab terhadap kualitas, ketepatan waktu dan kelancaran seluruh kegiatan produksi.
 - Mengkoordinasi dan mengawasi antara bagian pracetak, cetak dan finishing.

Sumber : Hasil Kajian Pustaka dan Lapangan

Tabel 5. Daftar Profesi bidang DKV pada Industri Penerbitan dan Media Massa

No	KKNI	Jenjang Pendidikan	Profesi dan Kompetensi
			Asisten Layoter / Artistik
1.	Level 2	SMK	Membantu tugas layouter / artistik.
			Junior Illustrator
2.	Level 2	SMK	Membuat gambar ilustrasi buku, majalah, Koran, dan sebagainya.
			Asisten Fotografer
3.	Level 2	SMK	Membantu tugas fotografer.
			Layoter / Artistik
			<ul style="list-style-type: none"> ➢ Merancang cover atau kulit muka. ➢ Membuat dummy atau nomor contoh sebelum produk di cetak dan dijual ke pasar. ➢ Mendesain dan melayout setiap halaman dengan naskah, foto, dan angka-angka. ➢ Mengatur peruntukan halaman untuk naskah. ➢ Menulis judul berita, anak judul, caption foto, nama penulis pada setiap naskah.
4.	Level 5/6	D-III / S1	Menulis nomor halaman, nama rubrik/desk, nomor volume terbit, hari terbit, dan tanggal terbit pada setiap edisi.
			Illustrator
5.	Level 5/6	D-III / S1	Membuat gambar ilustrasi buku, majalah, Koran dan sebagainya, sesuai dengan kebutuhan penerbitan.
			Fotografer
6.	Level 5/6	D-III / S1	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Mengambil gambar peristiwa atau objek tertentu yang bernilai berita atau untuk melengkapi tulisan berita yang dibuat wartawan tulis. ➢ Mengambil gambar berupa objek model manusia, benda, ataupun alam untuk kebutuhan isi buku, majalah, dan Koran.

Sumber : Hasil Kajian Pustaka dan Lapangan

Tabel 6. Daftar Profesi bidang DKV pada Industri Fotografi

No	KKNI	Jenjang Pendidikan	Profesi dan Kompetensi
			Asisten Fotografi
1.	Level 2	SMK	Membantu proses pemotretan, digital imaging, dan pencetakan foto.
			Fotografi Muda
2.	Level 2/5	SMK / D-III	Jasa fotografi mencakup pemotretan dokumentasi untuk berbagai keperluan, pemotretan yang bernilai komersil, dan pemotretan jurnalistik umum.
			Fotografi Madya
3.	Level 5/6	D-III / S1	Jasa fotografi mencakup area pekerjaan yang luas di genre tertentu, dengan menambahkan kaidah teori dasar komunikasi dan manajemen, serta mengembangkan kreativitas.

Sumber : Hasil Kajian Pustaka dan Lapangan

Tabel 7. Daftar Profesi bidang DKV pada Industri Videografi

No	KKNI	Jenjang Pendidikan	Profesi dan Kompetensi
			Asisten Operator Kamera
1.	Level 2	SMK	Membantu tugas operator kameraman.
			Operator Kamera
2.	Level 5/6	D-III / S1	Merencanakan teknik kamera, melakukan persiapan syuting dan melaksanakan syuting.

3.	Level 2	SMK	Asisten Video Editing Membantu tugas video editing.
4.	Level 5/6	D-III / S1	Video Editing Bertanggung jawab atas kualitas dan ketepatan waktu dalam menyiapkan setting, desain, video / film dan master.

Sumber : Hasil Kajian Pustaka dan Lapangan

Hasil dari identifikasi di atas diperoleh hubungan *link and match* antara profesi bidang DKV yang ada di kota Tegal dengan idealnya profesi bidang DKV beserta kompetensinya berdasarkan jenjang pendidikan mengacu pada kebutuhan industri kreatif maupun bidang DKV, yang dapat digunakan sebagai acuan dasar-dasar dalam rekomendasi program pendidikan DKV di kota Tegal.

Rekomendasi Program Pendidikan DKV di Kota Tegal

Mengacu pada draft nomenklatur pendidikan tinggi desain di Indonesia yang bersumber dari DITJEN Kelembagaan IPTEK dan DIKTI tahun 2017, level program pendidikan DKV pada jenjang perguruan tinggi mencakup D3, S1, S2, dan S3. Sebagaimana dijelaskan pada rumusan kemampuan yang tertera di KKNI, dapat disimpulkan bahwa tingkat kedalaman dan keluasan materi pembelajaran pada tingkat program baik akademik maupun vokasi, menjadi dasar dalam menyusun capaian pembelajaran yang selanjutnya akan menjadi ciri dalam rumusan aplikasinya pada keterampilan umum dan keterampilan khusus, yang dideskripsikan dalam tabel berikut.

Tabel 8. Tingkat Kedalaman dan Keluasan Materi Pendidikan Tinggi DKV

Bidang Ilmu	Program	Gelar	Level KKNI	Tingkat Kedalaman dan Keluasan Materi
DKV	Diploma D-III	Amd.Ds	5	Menguasai konsep teoretis bidang pengetahuan dan keterampilan tertentu secara umum bidang DKV.
	Sarjana S1	S.Ds	6	Menguasai konsep teoretis bidang pengetahuan dan keterampilan tertentu secara mendalam bidang DKV.

Sumber : Hasil Analisis dan Kajian Pustaka

Pendidikan DKV berbasis vokasi atau terapan pada tingkat D-III atau level 5 dinilai dapat membantu dalam memenuhi kebutuhan profesi pada industri kreatif maupun bidang DKV dan dapat mengantisipasi laju perkembangan media DKV di Kota Tegal. Adapun luaran lulusan pada pendidikan DKV tingkat D-III diharapkan dapat mendorong peningkatan angkatan kerja di bidang DKV yang terampil dan mampu berdaya saing dengan fokus menghasilkan SDM praktisi yang memiliki pengetahuan, ketrampilan, kemampuan teknis dan sikap profesional di bidang DKV guna memenuhi kebutuhan industri kreatif maupun bidang DKV. Disamping itu seiring perkembangan media informasi dan teknologi digital lulusan DKV berbasis vokasi juga dibekali dengan ketrampilan wirausaha maupun *creativepreneur*.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tentang analisis rekomendasi program pendidikan DKV berbasis industri kreatif di Kota Tegal dapat diambil simpulan sebagai berikut :

1. Pendidikan, industri dan profesi saling mendukung dan memiliki keterkaitan yang sangat erat dalam melakukan kerjasama maupun kolaborasi, untuk itu perlu diciptakan *link and match* antara pendidikan dan industrinya. Urgensitas keberadaan SDM berbasis vokasi jenjang D-III sangat diperlukan dalam memenuhi kebutuhan profesi bidang DKV di kota Tegal dan sekitarnya.
2. Rekomendasi program pendidikan tinggi DKV dapat membantu pihak lembaga pendidikan tinggi di kota Tegal dalam menyusun konsep penyelenggaraan program studi D-III DKV dengan menfokuskan pada luaran lulusan dan capaian pembelajaran

sebagai langkah awal dalam menentukan bidang konsentrasi keilmuan DKV dan usulan mata kuliah yang akan dibuka.

Adapun saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan hasil penelitian ini adalah bidang DKV yang memiliki cakupan keilmuan sangat luas dan bersinggungan dengan keilmuan di bidang lain menjadikan penelitian ini masih banyak kekurangan dan apa yang dihasilkan akan mengalami perubahan seiring dengan perkembangan kemajuan teknologi pada media DKV. Sehingga perlu dilakukan penyempurnaan kembali dari peneliti selanjutnya guna memastikan kebermanfaatannya penelitian ini khususnya dalam perencanaan program pendidikan DKV di kota Tegal.

DAFTAR PUSTAKA

- Austin, Tricia. & Doust, Richard. 2007. *New Media Design, Context Methods And Technique Professional Pratices Careers Reference (Potofolio)*. London: Laurence King Publishing.
- Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Indonesia. 2014. *Panduan Penyusunan Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- DITJEN Kelembagaan IPTEK dan DIKTI. 2017. *Draft Nomenklatur pada Gelar dan Tata Cara Penulisan Gelar di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Kementrian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia.
- Ghozali, A. & Nadinastiti. 2009. *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Desain Nasional 2015-2019*. Jakarta: PT. Republik Solusi.
- Kemenaker. 2014. KKNi, Tim Pengembang. *Permen Ketenagakerjaan RI Nomor 21 Tahun 2014, tentang pedoman penerapan KKNi*. Jakarta: Kemenaker Republik Indonesia.
- Kemenaker. 2016: SKKNI, Tim Pengembang. *Kepmen Ketenagakerjaan RI Nomor 301 Tahun 2016, tentang penetapan SKKNI kategori aktivitas profesional, ilmiah dan teknis lainnya bidang Desain Grafis dan DKV*. Jakarta: Kemenaker Republik Indonesia.
- Kemenakertrans. 2014. SKKNI, Tim Pengembang. *Kepmen Tenaga Kerja dan Transmigrasi RI Nomor 76 Tahun 2014, tentang penetapan SKKNI kategori kesenian, hiburan dan rekreasi, golongan pokok kegiatan hiburan, kesenian dan kreativitas, profesi penata artistik film*. Jakarta. Kemenakertrans Republik Indonesia.
- Kemenakertrans. 2014. SKKNI, Tim Pengembang. *Kepmen Tenaga Kerja dan Transmigrasi RI Nomor 81 Tahun 2014, tentang penetapan SKKNI kategori kesenian, hiburan dan rekreasi golongan pokok kegiatan hiburan, kesenian dan kreativitas pada jabatan kerja operator kamera (juru kamera)*. Jakarta. Kemenakertrans Republik Indonesia.
- Kemenakertrans. 2010. SKKNI, Tim Pengembang. *Kepmen Tenaga Kerja dan Transmigrasi RI Nomor 109 Tahun 2010, tentang penetapan SKKNI sektor komunikasi dan informatika sub sektor teknologi dan komunikasi bidang keahlian desain grafis*. Jakarta. Kemenakertrans Republik Indonesia.
- Kemenakertrans. 2011. SKKNI, Tim Pengembang. *Kepmen Tenaga Kerja dan Transmigrasi RI Nomor 273 Tahun 2011, tentang penetapan rancangan*
Kemenakertrans. (2014): SKKNI, Tim Pengembang. *Kepmen Tenaga Kerja dan Transmigrasi RI Nomor 355 Tahun 2014, tentang penetapan SKKNI kategori jasa*

- profesional, ilmiah dan teknis golongan pokok jasa profesional, ilmiah dan teknis lainnya bidang fotografi*. Jakarta. Kemenakertrans Republik Indonesia.
- Kemenristekdikti. 2015. *KKNI: Dokumen 001*. Jakarta. Kementrian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia.
- Marzali, Amri. 2006. *Metode Etnografi, James P. Spradley*. Yogyakarta. Tiara Wacana Yogya.
- Program Studi DKV FSR ISI Yogyakarta. 2007. *Irama Visual, Dari Toekang Reklame Sampai Komunikator Handal*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sanyoto Sadjiman E. 2006. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi Press.
- Tinarbuko, Sumbo. 2014. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Zikrillah, Abdu. 2018. *Pemetaan Pendidikan dan Profesi Desain Komunikasi Visual Jenjang Pendidikan Menengah Kejuruan*, Tesis Program Magister, Institut Teknologi Bandung.