BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pendidikan di SMK

Mengutip skripsi yang berjudul "*Kesiapan Soft Skills Siswa SMK N 5 Semarang Untuk Memasuki Dunia Kerja 2015*" dimana dijelaskan bahwa dalam Kurikulum SMK Edisi 2004 (Depdiknas, 2004) dinyatakan bahwa, "Pendidikan Menengah Kejuruan merupakan pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu, kemampuan beradaptasi di lingkungan kerja, melihat peluang kerja, dan mengembangkan diri di kemudian hari".

Secara umum, pendidikan menengah bertujuan sebagai berikut.

1. Meningkatkan kemampuan siswa untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi dan untuk mengembangkan diri sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dan kesenian.

2. Meningkatkan kemampuan siswa sebagai bagian dari anggota masyarakat dalam mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam sekitar.

3. Untuk mencapai tujuan yang dimaksud dalam Ayat 1, penyelenggara pendidikan menengah berpedoman pada tujuan pendidikan nasional. (PP

No. 29 Bab 1 Ayat 2 dalam Buku Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum; 2010:27)

Mengutip dari halaman situs silabus.org, pendidikan menengah kejuruan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja pada bidang pekerjaan tertentu, seperti bidang teknik, jasa boga, busana, perhotelan, kerajinan, administrasi perkantoran dan lainnya. Lembaga pendidikannya seperti, STM, SMTK, SMIP, SMIK dan SMEA. Selain dua jenis program pendidikan yaitu pendidikan umum dan pendidikan kejuruan tersebut, ada pula jenis program pendidikan yang lain yaitu pendidikan luar biasa, pendidikan kedinasan, dan pendidikan keagamaan.

Pada sebuah laman blog daring (*online*) *Wakhinuddin's Weblog* menuliskan penjelasan mengenai pengertian sekolah menengah kejuruan (SMK) yang diterangkan sebagai berikut.

Pendidikan kejuruan merupakan latihan untuk menguasai suatu keterampilan, yaitu keterampilan tangan. Schippers (1994), dalam weblog tersebut, mengemukakan bahwa pendidikan kejuruan adalah pendidikan non akademis yang berorientasi pada praktek-praktek dalam bidang pertukangan, bisnis, industri, pertanian, transportasi, pelayanan jasa dan sebagainya.

Pada weblog tersebut juga mengemukakan bahwa dapat dikatakan pendidikan kejuruan (dalam hal ini SMK) adalah bagian dari sistem pendidikan nasional yang bertujuan mempersiapkan tenaga yang memiliki keterampilan dan pengetahuan sesuai dengan kebutuhan persyaratan lapangan kerja dan mampu

mengembangkan potensi dirinya dalam mengadopsi dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi.

Dijelaskan pula pada weblog tersebut bahwa pendidikan SMK merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional yang diselenggarakan sebagai lanjutan dari sekolah sederajat SMP atau MTs dengan penjabaran sebagai berikut.

1. Sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuan dalam rangka memenuhi kebutuhan dan atau kesempatan kerja yang sedang dan akan berkembang pada daerah tersebut.
2. Lulusan SMK merupakan tenaga terdidik, terlatih, dan terampil.
3. Mampu mengikuti pendidikan lanjutan dan atau menyesuaikan dengan perubahan teknologi.
4. Ikut member dampak sebagai pendukung pertumbuhan industri (kecil atau besar).
5. Mengurangi angka pengangguran dan kriminalitas.
6. Membantu pertumbuhan ekonomi dan pendapatan negara melalui pajak penghasilan dan pertambahan nilai.

Dari berbagai penjelasan di atas, maka dapat diambil pengertian sederhana mengenai pendidikan di sekolah menengah terutama sekolah menengah kejuruan adalah tempat atau lembaga pendidikan yang memberikan pendidikan tambahan

untuk meningkatkan kemampuan keterampilan peserta didik yang dapat digunakan sebagai nilai tambah dalam keahlian yang dibutuhkan untuk kebaikan di masa depan sesudah lulus sekolah tanpa melupakan pendidikan dasar lainnya yang sudah ditetapkan untuk dipelajari dan dipahami peserta didik agar dapat menjadi manusia yang lebih baik di dunia profesional kelak.

2.1.1 Tujuan Pendidikan di SMK

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3, Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan nasional secara makro, yaitu pendidikan nasional bertujuan membentuk organisasi pendidikan yang bersifat otonom sehingga mampu melakukan inovasi dalam pendidikan untuk menuju suatu lembaga yang beretika, selalu menggunakan nalar, berkemampuan komunikasi sosial yang positif, dan memiliki sumber daya manusia yang sehat dan tangguh. Secara mikro pendidikan nasional bertujuan membentuk manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, beretika (beradab dan berwawasan budaya bangsa Indonesia), memiliki nalar (maju, cakap, cerdas, kreatif, inovatif, dan bertanggung jawab), berkemampuan komunikasi sosial (tertib dan sadar hukum, kooperatif dan kompetitif, demokratis), dan

berbadan sehat sehingga menjadi manusia mandiri. Acuan tersebut menjadikan sosok manusia Indonesia lulusan dari berbagai jenjang pendidikan memiliki ciri atau profil sebagai yang berikut untuk pendidikan menengah kejuruan.

1. Memiliki keimanan dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa mulai mapan;
2. Memiliki etika (sopan santun dan beradab);
3. Memiliki penalaran yang baik (untuk mengerjakan keterampilan khusus, inovatif dalam arah tertentu, kreatif di bidangnya, banyak inisiatif di bidangnya, serta bertanggung jawab terhadap karyanya) dan keterampilan sebagai penekanannya;
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi atau kemampuan sosial (tertib, sadar aturan dan hukum, dapat bekerja sama, mampu bersaing, toleransi, menghargai hak orang lain, dapat berkompromi);
5. Memiliki kemampuan berkompetisi secara sehat; dan
6. Dapat mengurus dirinya dengan baik. (Kurikulum Berbasis Kompetensi, 2003:21-22)

Dalam weblog *Wakhinuddin's Weblog*, terdapat penjabaran Dikmenjur (2003) mengenai tujuan pendidikan menengah kejuruan menjadi tujuan umum dan tujuan khusus, sebagai berikut.

Tujuan umum, sebagai bagian dari sistem pendidikan menengah kejuruan SMK bertujuan: (1) Menyiapkan peserta didik agar dapat menjalani kehidupan secara layak, (2) meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik, (3) menyiapkan peserta didik agar menjadi warga negara yang mandiri dan bertanggung jawab, (4) menyiapkan peserta didik agar memahami dan menghargai keanekaragaman budaya bangsa Indonesia, dan (5) menyiapkan peserta didik agar menerapkan dan memelihara hidup sehat, memiliki wawasan lingkungan, pengetahuan dan seni.

Masih mengutip *weblog* tersebut, pada tujuan khusus SMK yang menjabarkan bertujuan untuk: (1) menyiapkan peserta didik agar dapat bekerja, baik secara mandiri atau mengisi lapangan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan industry sebagai tenaga kerja tingkat menengah, sesuai dengan bidang, dan program keahlian yang diminati, (2) membekali peserta didik agar mampu memilih karir, ulet, dan gigih dalam berkompetensi dan mampu mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminati, dan (3) membekali peserta didik dengan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) agar mampu mengembangkan diri sendiri melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Kembali mengutip skripsi yang berjudul "*Kesiapan Soft Skills Siswa SMK N 5 Semarang Untuk Memasuki Dunia Kerja 2015*" tujuan pendidikan menengah kejuruan, tujuan umum sekolah menengah kejuruan: (1) Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik kepada Tuhan YME, (2) Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi warga negara yang

berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab, (3) Mengembangkan potensi peserta didik agar mereka memiliki wawasan kebangsaan, memahami dan menghargai keanekaragaman budaya bangsa Indonesia, (4) Mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kepedulian terhadap lingkungan hidup dengan secara aktif turut memelihara dan melestarikan lingkungan hidup serta memanfaatkan Sumber Daya Alam dengan efektif dan efisien. Tujuan Khusus Sekolah Menengah Kejuruan: (1) Menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya, (2) Menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompetisi, mampu berdaptasi di lingkungan kerja dan mengembangkan sikap profesional yang ada dalam bidang keahlian yang diminatinya, (3) Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi, (4) Membekali peserta didik dengan kompetisi-kompetisi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih. (Depdiknas, 2004 dalam skripsi yang berjudul "*Kesiapan Soft Skills Siswa SMK N 5 Semarang Untuk Memasuki Dunia Kerja 2015*").

Mengutip dari dokumen milik SMKN 14 Bandung, tujuan pendidikan menengah kejuruan adalah meningkatkan kecerdasan,

pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta ketrampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejurusannya. (Dokumen I Kurikulum SMKN 14 Bandung Tahun Pelajaran 2009/2010, hal. 9)

Menarik kesimpulan dari pengertian-pengertian di atas, maka tujuan pendidikan menengah kejuruan adalah menjadikan peserta didik manusia yang memiliki sifat dan akhlak yang baik, yang ingat dengan Tuhannya, memiliki pribadi yang mandiri, bertanggung jawab, mampu mengembangkan ketrampilan yang dimiliki peserta didik yang memiliki daya saing dengan profesi sesuai dengan jurusannya, dan tetap memiliki peluan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

2.2 Pembelajaran di SMK

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A dalam buku yang berjudul Media Pembelajaran (2008:1) mengemukakan bahwa belajar adalah proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat

pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa (atau kini lebih sering disebut peserta didik) secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Sementara itu dijelaskan pada buku Psikologi Pendidikan yang ditulis oleh Drs. M. Ngalim Purwanto, MP (2000) mengemukakan bahwa dilihat dari sudut ilmu mendidik, belajar berarti perbaikan dalam tingkah laku dan kecakapan-kecakapan (manusia), atau memperoleh kecakapan-kecakapan dan tingkah laku yang baru. Jadi, perubahan atau perbaikan yang terjadi dalam belajar itu terutama ialah perubahan dan atau perbaikan dari fungsi-fungsi psikis yang menjadi syarat dan mendasari perbaikan tingkah laku dan kecakapan-kecakapan. Termasuk di dalamnya perubahan di dalam ilmu pengetahuan, minat, dan perhatian yang dibentuk oleh tenaga-tenaga atau fungsi-fungsi psikis dalam pribadi manusia itu (2000:89). Sampai manakah perubahan itu dapat tercapai atau dengan kata lain, berhasil baik atau tidaknya itu tergantung kepada bermacam-macam faktor. Adapun faktor-faktor itu dapat kita bedakan menjadi dua golongan.

1. Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang kita sebut faktor individual, dan

2. Faktor yang ada di luar individu yang kita sebut faktor sosial, yang termasuk ke dalam faktor individual antara lain faktor kematangan, laithan, motivasi, dan faktor pribadi. Sedangkan yang termasuk faktor sosial antara lain faktor

keluarga atau keadaan rumah tangga, guru, dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar-mengajar, lingkungan, dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi sosial. (Psikologi Pendidikan 2000:102)

Peningkatan mutu pendidikan menuntut kerja keras berbagai pihak, mulai dari tenaga kependidikan, orang tua, peserta didik, masyarakat, dan pemerintah untuk mencapai tujuan akhir yaitu sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk meraih cita-cita diperlukan nilai tambah yang menuntut penguasaan terhadap sejumlah ilmu pengetahuan dan teknologi mutakhir. Hal tersebut penting terutama untuk menghadapi persaingan di masa depan yang semakin keras, sehingga peserta didik perlu disiapkan sejak dini agar dapat berkompetisi dalam berbagai bidang kehidupan. Keperluan ini dapat dilakukan antara lain melalui berbagai kegiatan ilmiah dan lomba-lomba kelimuan, yang dimulai pada tingkat sekolah, kemudian pelaksanaannya diintensifkan dalam konteks kehidupan yang lebih luas. Dalam hal ini, kondisi dan kesempatan yang diciptakan pemerintah dan lembaga-lembaga swasta melalui lomba-lomba keilmuan akan menumbuhkan semangat belajar yang tinggi, karena seleksinya dilakukan mulai dari tingkat sekolah sampai ke tingkat nasional bahkan menuju tahap internasional. (Kurikulum Berbasis Kompetensi, 2003:33)

2.3 Kurikulum

Mengutip sebuah makalah dari kelompok mahasiswa pendidikan agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiya dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga mengenai kurikulum, dijelaskan dalam makalah tersebut bahwa secara

terminologis, istilah kurikulum yang digunakan dalam dunia pendidikan mengandung pengertian sebagai sejumlah pengetahuan atau mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan siswa untuk mencapai satu tujuan pendidikan atau kompetensi yang telah ditetapkan.

H. Dakir (2010:3) mengartikan kurikulum ialah suatu program pendidikan yang berisikan berbagai bahan ajar dan pengalaman berlajar yang diprogramkan, direncanakan, dan dirancangkan secara sistemik atas dasar norma-norma yang berlaku yang dijadikan pedoman dalam proses pembelajaran bagi tenaga kependidikan dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan.

Kembali mengutip tulisan H. Dakir (2010:18) bahwa terdapat berbagai jenis kurikulum sekolah di Indonesia hubungannya dengan harapan masyarakat dapat dipaparkan dengan macam-macam pendidikannya seperti pendidikan umum, pendidikan kejuruan, pendidikan luar biasa, pendidikan kedinasan, pendidikan keagamaan, pendidikan akademik, dan pendidikan profesional. Untuk pendidikan kejuruan, kurikulumnya mempersiapkan peserta didik dapat bekerja bidang tertentu di masyarakat.

Mengutip skripsi berjudul *Pengaruh Pendekatan Kurikulum 2013 Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat Pengelasan Kelas X TKR Di SMK Negeri 1 Sedan Rembang Tahun Ajaran 2013/2014* hal yang sama juga ditegaskan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 (PP 19/2005) tentang Standar Nasional Pendidikan, Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan

sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tujuan tertentu ini meliputi tujuan pendidikan nasional serta kesesuaian dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik. Oleh sebab itu kurikulum disusun oleh satuan pendidikan untuk memungkinkan penyesuaian program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada di daerah.

2.3.1 Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

Kurikulum di Indonesia kerap berganti. Kurikulum tingkat satuan pendidikan (selanjutnya di singkat KTSP) merupakan kurikulum pengganti Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang dipakai sejak tahun 1994. Pada KTSP, gurulah memiliki peran untuk memilih dan mengembangkan silabus yang sesuai dengan sekolahnya namun tetap mengacu pada panduan dari BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan). KTSP berlaku hingga tahun 2013, kemudian digantikan oleh Kurikulum 2013.

Sementara pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 pasal 1 poin 15 menjelaskan kurikulum tingkat satuan pendidikan adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. Pada pasal 8 poin 1 menerangkan bahwa Kedalaman muatan kurikulum pada setiap satuan pendidikan dituangkan dalam kompetensi pada setiap tingkat dan/atau semester sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan.

H. Dakir (2010:138-140) memberi pengertian bahwa kurikulum tingkat satuan pendidikan adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masin satuan pendidikan. KTSP menurut H. Dakir dalam bukunya yang berjudul Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum menjelaskan bahwa terdapat 2 (dua) komponen yang termasuk dalam anatomi KTSP yaitu komponen penunjang dan komponen pokok. Komponen penunjang deprogram oleh Depdiknas yang berisikan lingkup standar nasional pendidikan yang meliputi:

1. Standar isi,
2. Standar proses,
3. Standar kompetensi lulusan,
4. Standar pendidikan dan tenaga kependidikan,
5. Standar sarana dan prasarana,
6. Standar pengelolaan, dan
7. Standar pembiayaan.
8. Standar penilaian pendidikan.

Sedangkan komponen pokok terdiri atas struktur program dan silabus. Struktur program dibina oleh Dinas Pendidikan. Struktur program meliputi.

1. Pengelompokkan mata pelajaran,

2. Jumlah mata pelajaran,
3. Alokasi waktu,
4. Susunan mata pelajaran, dan
5. Sistem paket/sistem kredit. (H. Dakir, 2010:138-140)

2.4 Silabus

Silabus adalah suatu rencana pembelajaran terperinci untuk satu mata pelajaran yang dijadikan pedoman dalam proses pembelajaran. Silabus berisikan nama mata pelajaran, kelas/semester, alokasi waktu, standar kompetensi, kemampuan dasar, materi pokok, kegiatan pembelajaran, indicator, penilaian, dan sumber belajar. (Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum, 2010:142).

K U R I K U L U M	**DEPARTEMEN**	**DINAS**	**SEKOLAH**
	PENUNJANG	**POKOK**	
		STRUKTUR PROGRAM	**SILABUS**
	Standar isi Standar proses Standar kompetensi lulusan Standar Pendidikan dan tenaga kerja kependidikan Standar sarana dan prasarana Standar pengelolaan Standar pembiayaan dan Standar penilaian pendidikan	Pengelompokkan (5 kelompok) Jumlah mata pelajaran (8 mata pelajaran + Mulok, pengembangan diri) Alokasi waktu Susunan mata pelajaran Sistem paket/kredit	Nama mata pelajaran Kelas/semester Alokasi waktu Standar kompetensi Kemampuan dasar Materi pokok Kegiatan pembelajaran Indicator Penlaian Sumber belajar

Tabel 2.1
Tabel KTSP
(Sumber: Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum, 2010:145)

2.5 Desain

Dalam buku Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual (2007:1) menerangkan bahwa pada awalnya istilah "*design*" dan "*design*" mengandung

pengertian yang terbatas pada aktivitas para arsitek, ahli teknik, dan para perancang bidang lain yang menghasilkan gambar yang diperlukan dalam rangka pelaksanaan sebuah barang (karya desain).

Hampir serupa, Agus Sachari (2005:3) menuliskan bahwa awalnya desain adalah saduran Bahasa Indonesia dari kata "*design*" (Bahasa Inggris). Istilah ini melengkapi kata rancang, rancangan, atau merancang yang dinilai kurang mengekspresikan keilmuan, keluasan, dan kewibawaan profesi. Kalangan insinyur menggunakan istilah rancang bangun sebagai pengganti istilah desain. Namun di kalangan keilmuan seni rupa, istilah desain tetap dipergunakan secara konsisten dan formal.

Masih mengacu pada penjelasan di dalam buku Metodologi Penelitian Budaya Rupa (Sachari, 2005:5), pengertian desain dapat dilihat dari berbagai sudut pandang dan konteksnya. Agus Sachari berpendapat bahwa desain pada hakikatnya merupakan upaya manusia memberdayakan diri melalui benda ciptaannya untuk menjalani kehidupan yang lebih aman dan sejahtera.

Lisa Anggraini S. dan Kirana Nathalia (2013:13) menuliskan, istilah desain secara etimologi berasal dari beberapa serapan bahasa yang diambil dari bahasa Italia "*designo*" yang secara gramatikal berarti gambar. Kara desain tersebut dapat digunakan pada berbagai kalimat, baik sebagai kata benda maupun sebagai kata kerja. Apabila sebagai kata kerja, istilah "desain" dapar diartikan sebagai proses dalam membuat atau menciptakan obyek baru. Sedangkan dalam kata benda,

istilah “desain” dapar digunakan sebagai hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau bentuk karya nyata.

Rene Arthur (2007:68-69) dalam bukunya menuliskan bahwa desain merupakan solusi atas suatu masalah. Ini berarti suatu desain bisa dinilai baik atau buruk hanya jika kita tahu apa yang harus diatur atau ditata oleh desain atau apa yang menjadi tujuan akhir desain. Dalam buku Desain dan Kebudayaan (Widagdo, 2011:274) disebutkan bahwa desain lahir pada awal zaman revolusi industri.

Masih mengutip dari buku Desain dan Kebudayaan (2011:275-276), dalam perkembangannya di Indonesia, desain berperan sebagai agen pembangunan budaya yang secara langsung memberikan pembelajaran pada masyarakat, agar masyarakat mempunyai sifat *sense of design* atau *sense of aesthetic* yang lebih baik. Singkatnya, desain melibatkan semua unsur masyarakat sehingga desain tidak dapat dibiarkan berkembang sendiri secara alamiah, perlu institusi pendidikan yang khusus memikirkan perkembangan desain secara nasional, meningkatkan apresiasi desan msyarakat produsen dan konsumen, memberikan apresiasi serta penghargaan atas hasil-hasil desan yang baik (arsitektur, desain interior, desain produk, desain komunikasi visual, desain kriya) agar masyrakat mengerti apakah arti *good design* itu. Selain itu, institusi ini harus mampu menciptakan jejaring yang baik antara desainer, produsen, pemerintah, media, institusi pendidikan, desain, dan lain-lain. Desain adalah penampakan sebuah kearifan.

Sementara itu, pada buku Tinjauan Desain Grafis (2010:21) menuliskan bahwa pada awal kemunculannya, desain disebut sebagai seni terapan (*applied art*). Pada masa itu perancangan sebuah iklan dilakukan oleh seorang seniman. Salah satu tokoh seniman yang sering dijadikan acuan untuk proses pembuatan iklan adalah Henri de Toulouse-Lautrec (1864-1901). Namun dalam perkembangannya yang semakin pesat, proses spesialiasi yang memisahkan seni terapan menjadi sebuah bidang profesi tersendiri yang dinamakan "desain".

Awal mula desain adalah seni. Seni adalah keahlian estetis dan kreatif yang dimiliki orang-orang khusus yang (dianggap) serba bisa. Seni adalah segala sesuatu hasil karya yang berhubungan dengan estetika dalam berbagai tafsirannya, tanpa harus mengungkapkan atau mengekspresikan pikiran (sadar hingga bawah sadar) dan perasaan (keindahaan dan ketidak-indahan) dari pembuatnya atau senimannya (Tinjauan Desain Grafis, 2010:16).

Seni murni (*fine art*) adalah awal kelahiran dan dasar dari bidang profesi yang kini disebut desain. Seni murni merupakan bagian tak terpisahkan dari desain. Karenanya, menjadi desainer grafis yang baik membutuhkan kedekatan tertentu dengan seni. Dari keseluruhan perkembangan deasain dunia, dapat dilihat bahwa gaya dalam desain banyak dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan budaya setempat. Namun, prinsip-prinsip yang berkaitan dengan fungsi dan kemampuannya menyelesaikan masalah secara kreatif tetap utama. Sejauh apapun perkembangan seni rupa, desain dan teknologi, hal utama yang dibutuhkan perancang grafis adalah kreativitas. Karena itu seni dan desain tak terpisahkan. Seni erat berkait dengan kemampuan melihat permasalahan desain secara

kreativitas. Tanpa kreativitas, niscaya desainer hanya akan membuat pengulangan dan peniruan karya semata. (Tinjauan Desain Grafis, 2010:275)

Kembali mengutip dari buku Tinjauan Grafis (2010:24) secara umum, para pemikir desain sepakat pada pemahaman desain sebagai sebuah pemecahan masalah. Istilah desain dapat diartikan sebagai hasil karya manusia yang harus dapar berfungsi untuk memecahkan suatu masalah serta memudahkan kerja masyarakat penggunanya.

Dalam buku *Design for The Real World Human Ecology and Social Science* (Victor Papanek, 1971) setelah diterjemahkan pengertian desain kurang lebih adalah sebuah usaha yang dilakukan dengan sadar dan menggunakan intuisi untuk menekankan aturan yang bermakna. Kesadaraan meliputi intelektualitas, perayaan, penelitian, dan analisis. Namun, intuisi itu sendiri sulit dijabarkan sebagai sebuah proses atau kemampuan. Walaupun begitu, intuisi berdampak pada desain dengan cara yang mendalam. Untuk mendapatkan wawasan yang intuitif, pelaku desain memainkan aneka kesan, ide, dan pemikiran yang sebelumnya sudah dikumpulkan melalui tingkatan pikiran dari alam bawah sadar, pikiran yang tidak sadar, dan pikiran prasadar (*subconscious, unconscious, dan preconcious*). Desain haruslah memiliki makna atau arti. Desain yang memiliki makna menggantikan aneka ekspresi-ekspresi semantic seperti indah atau bagus, jelek, imut atau lucu, menjijikan, mewah, realistic, kabur, abstrak, dan baik.

2.5.1 Desain Komunikasi Visual

Lia S. Anggraini dan Kirana Nathalia dalam buku Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula (2011) menerangkan bahwa desain komunikasi visual dapat diartikan sebagai sarana komunikasi, yang mana informasi tersebut disampaikan oleh desainer melalui hasil karyanya. Dalam buku tersebut juga menuliskan desain komunikasi visual merupakan seni dalam menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan bahasa rupa atau visual bertujuan menginformasikan, mempengaruhi, hingga merubah perilaku *target audience* sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan. Lebih lanjut, pada buku tersebut juga terdapat pembahasan mengenai apa-apa saja yang menjadi fungsi dasar dari desain komunikasi visual, yaitu yang terangkum sebagai berikut.

1. Sarana identifikasi (*Branding*)

   Fungsi dasar utama dari desain komunikasi visual adalah sebagai sarana identifikasi. Sarana idetifikasi merupakan wujud pengenalan baik identitas seseorang, perusahaan, produk, maupun jasa.salah satu bentuk wujud visual yang dapat diimplementasikan sebagai sarana identifikasi adalah bentuk logo.

2. Sarana informasi, pengendali, pengawas, dan pengontrol

   Bertujuan menunjukkan hubungan antara suatu hal dengan hal yang lain. Baik dalam bentuk petunjuk, informasi, cara penggunaan, arah, posisi dan skala, diagram, maupun simbol. Simbol tersebut harus dapat dibaca

dan dimengerti oleh orang dari berbagai latar belakang dan kalangan, agar informasi dan instruksi tersampaikan dengan jelas.

3. Sarana motivasi

   Sarana komunikasi sebagai motivasi memiliki peranan dapat meningkatkan motivasi baik perseorangan, kelompok,maupun masyarakat.

4. Sarana pengutaraan emosi

   Komunikasi dengan pengutaraan emosi biasa digunakan untuk menggambarkan situasi agar dapat menambah kepekaan terhadap pembaca. Penggunaan komunikasi ini dapat digambarkan melalui tulisan, karakter, *emoticon icon*, dan lain-lain.

5. Sarana persentasi dan promosi

   Tujuan dari desain komunikasi visual sebagai saranan persentasi dan promosi adalah untuk menyampaikan pesan, mendapatkan perhatian (atensi) dari mata (secara visual) sehingga pesan tersebut mudah diingat konsumen. Umumnya, untuk mencapai tujuan ini, gambar dan kata-kata yang digunakan bersifat persuasif dan menarik, karena tujuan akhirnya adalah menjual suatu produk atau jasa. (Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula, 2011)

Secara akar, Desain Komunikasi Visual merupakan salah satu cabang seni rupa dan seni grafis. Namun, ada perbedaan yang cukup jelas antara seni rupa murni dengan Desain Komunikasi Visual. Konsep umu seni

rupa murni adalah suatu ekspresi seni dari seorang perupa (secara subjektif) yang ingin disalurkan kepada penikmat karyanya melalui kesamaan pandang maupun cita rasa, sedangkan DKV adalah sebuah bidang studi yang berdasarkan pada tiga konsep utama (*main conception*), yaitu konsep berkomunikasi, melalui ungkapan kreatif, dan melalui berbagai media. Tujuan akhir dari ketiga konsep utama itu adalah justru "berkomunikasi". Kedua konsep berikutnya merupakan pendukung terjadinya komunikasi atau tersampaikannya pesan. Jadi, jelaslah jika DKV justru berlaku sebaliknya dibandingkan dengan seni murni, yaitu tidak noleh bersifat subjektif. (Kusrianto, 2007:xvii)

Lagi, menurut Kusrianto (2007:12) apabla dimisalkan seabgai sebuah pohon, akar utama pohon ilmu Desain Komunikasi Visualadalah ilmu seni dan ilmu komunikasi. Sementara itu, akar ilmu pendukungnya adalah ilmu sosial dan budaya, ilmu ekonomi, dan ilmu psikologi. Cabang-cabang dari ilmu Desain Komunikasi Visual meliputi ilustrasi, fotografi, tipografi, 3 Dimensi, multimedia, elektronik media, komputer grafis, animasi, periklanan, percetakan dan penerbitan, desain identitas, dan banyk lainnya.

Desain komunikasi visual juga sering disebut dengan desain grafis. Desain grafis sendiri menurut Richard Hollis (1999:7) adalah kegiatan bisnis membuat atau memilih tanda-tanda dan mengurutkan tanda-tanda tersebut pada sebuah permukaan untuk mewujudkan sebuah ide.

Desain, khususnya desain grafis, berkaitan dengan sebuah proses komunikasi yang, terutama, memanfaatkan saluran visual, selain audio dan lain sebagainya. Dengan dukungan perkembangan teknologi digital yang makin pesat dewasa ini, maka materi komunikasi sebesar apapun dapat dialihkan, dipindahkan, dari satu ruang waktu ke ruang waktu lainnya. Dengan sarana perangkat keras yang makin beragam dan murah, maka setiap orang dapat membuat film sendiri, sesuatu yang dulu dianggap sangat rumit dan mahal serta mempublikasikannya ke dunia maya. Membangun dunia profesi dan keilmuan desain grafis menjadi lebih dinamis dan kompleks. Namun, setidaknya ada lima kaitan desain grafis yang sangat penting untuk terus kita maknai bersama. Pertama, hubungan desain dengan seni. Kedua, hubungan desain dengan identitas sosial budaya. Ketiga, hubungan desain dengan beragam disiplin. Keempat, hubungan desain dengan keberlanjutan dan kelima hubungan desain dengan etika profesi. (Tinjauan Desain Grafis, 2010:274)

Rakhmat Supriyono (2010:54) menuliskan pada bukunya bahwa pada dasarnya desain komunikasi visual (DKV) dan desain grafis bisa dikatakan sama. Hanya sedikit berbeda pada ruang lingkupnya. Peran dan lingkup DKV lebih luas.

2.6 Karir Pada Bidang Desain Grafis

Menurut buku Karier Top Sebagai Desain Grafis (2011) pekerjaan seorang desain grafis serius tapi santai dan menyenangkan. Desain grafis mempunyai

tanggung jawab untuk mengubah data menjadi informasi, informasi berubah menjadi *knowledge*, dan *knowledge* menjadi *wisdom*. Mengubah informasi yang berantakan menjadi sesuatu yang bermakna, mudah dipahami, kaya, dan berkesan. Bahkan desainer grafis harus membuat semua karya desain menjadi nutris kebudayaan dan terlibat secara sosial. Desainer yang kita butuhkan bukan seorang yang sangat jago gambar saja, tetapi orang-orang yang memiliki *passion*, kepribadian, visi terhadap kemanusiaan, dan *sense of humanity*. (2011:18-18)

Lebih jauh mengutip buku Karier Top Sebagai Desain Grafis mengemukakan bahwa mencari ide, inspirasi untuk membuat suatu desain, tidak mudah. Banyak hal yang bisa dilakukan untuk membangkitkannya, yaitu dengan membaca, berpikir, *sharing*, *research*, mencoba, dan mencoba lagi untuk membuat desain yang unik dan kreatif. Di balik sebuah desain, pasti ada konsep yang kuat dan visual yang dihasilkan adalah bagian dari kerja keras sebuah kreativitas. Membuat konsep, desain visual, belajar *software* desain, memahami tipografi, warna, belajar membuat *dummy* desain, tentang cetakan, sampai soal mengatur waktu (berguna saat *deadline*) tentu bukan hal gampang. (Pritha Ayodya dan Nova Dana Santosa, 2011)

Buku Karier Top Sebagai Desain Grafis juga menyebutkan bahwa terjun ke dunia desain grafis memiliki keunikan seperti dijelaskan bahwa satu hal unik di jurusan desain grafis adalah desainer dapat berdikari alias memulai usahanya sendiri, bahkan sewaktu desainer tersebut baru lulus kuliah sekalipun. Memulai karir atau usaha sendiri sejak dini tidak akan pernah salah, tapi justru akan memperkaya pengalaman. Dengan demikian, kita tidak lagi disibukkan dengan

mencari lowongan pekrejaan di koran atau melamar pekerjaan ke sana ke mari. Kita bisa mencurahkan seluruh energi untuk membuka lapangan pekerjaan (2011:22).

Desainer dan seniman berbeda, setidaknya Rakhmat Supriyono (2010:10) menuliskan dalam bukunya bahwa desainer bukan seniman murni layaknya pelukis yang berkarya atas dasar kemauannya sendiri. Desainer grafis bekerja berdasarkan *design brief* yang disampaikan klien. Tugas utama seorang desainer grafis adalah menyampaikan informasi atau pesan-pesan dari pemberi order (klien) kepada sasaran pembaca yang dituju (target audiens). Untuk menyampaikan pesan-pesan dari klien, desainer perlu menggunakan elemen-elemen visual seperti huruf, garis, warna, gambar, dan bidang yang disusun semenarik mungkin. Peran desainer lebih sebagai mediator antara klien dan audiens.

Tantangan bagi desainer grafis di tengah pesatnya perkembangan teknologi saat ini tentu tidak mudah. Adanya *software* (perangkat lunak) untuk membuat desain di dukung adanya banyak tutorial mengenai pembelajaran otodidak sebagai desainer grafis menambah persaingan sebagai desainer grafis. Arthur (2007:16) menuliskan dalam bukunya keluhan seorang desainer grafis, Art Chantry, bahwa setiap orang kini berpeluan menjadi pelaku atau korban dari polusi visual, atau bahkan teroro visual.

Arthur (2007:16-17) juga menuliskan bahwa ada 2 tanggung jawab yang harus dipikul oleh desainer grafis, yaitu **pertama** desainer grafis bertanggung

jawab atas penampilan visual majalah, kora, dan buku yang dibaca, memengaruhi linkungan perkotaan dengan desain rambu, papan nama toko, dan logo, berperan besar untuk membuat usatu buku pelajaran menjadi menarik atau membosankan untuk dipelajari, juga bertanggung jawab atas minat atau selera terhadap barang, mode, merek makanan atau minuman yang kita konsumsi. Jadi, selain memecahkan masalah visual, desainer grafis juga member ‘wajah’ mulai dari ‘wajah’ untuk buku hingga ‘wajah’ untuk kota. **Kedua**, desainer bertanggung jawab atas karyanya. Jika tidak demikian, maka tidak akan ada bedanya desainer yang belajar selama 5 tahun dengan yang belajar *software* selama 3 bulan. Desainer grafis berperan besar dalam memperkaya atau mempermiskin lingkungan budaya visual manusia.

Karir atau pekerjaan pada bidang grafis sangat beragam. Pekerjaan pada bidang grafis mencakup banyak bidang, mulai dari percetakan hingga bidangyang berkaitan dengan audio visual. Dibantu dengan peranan komputer grafis yang dapat memudahkan dalam pembuatan beberapa desain yang rumit, pekerjaan pada bidang desain grafis tersedia di banyak posisi.

Rene Arthur (2007:94-95) menyebutkan dalam bukunya mengenai bidang-biadang pekerjaan yang berkaitan dengan desain grafis dalam klasifikasi lama adalah *Packaging Design, Corporate Identity, Logo Design, Editorial/Magazine Design, Book Design, Environmental Graphic/Signage Design, Exhibition Design,* dan *Print Design*

Menurut Alice Twemlow dalam Arthur (2007:95), klasifikasi baru pekerjaan pada bidang desain grafis adalah *Experimental Typography, Movie title, Visualisasi music, Games design*, *Sound design*, *Broadcast design*, *Software design*, dan *Writing.*

Masih mengutip Arthur (2007:95-96), bahwa dalam panduang American Institute of Graphic Arts (AIGA) tercantum beberapa profesi desain grafis lain yang sudah akrab di masyarakat karena liputan media yang luas, jug amenambahkan beberapa profesi yang menangani audiens kecil yang jarang diliput media. Bidang-bidang tersebut diantaranya *Digital design*, *Multimedia design*, *Type design*, *Film title design*, *Television graphic*, *Design planning*, *Educational design*, *Corporate communication*, *Nonprofit design*, dan *Design entrepreneur.*

Sementara Kusrianto (2007:19-23) pekerjaan pada bidang grafis meliputi perancang desain tekstil, perancang maskot, animasi komputer, fotografi, bekerja pada bidang media komunikasi, bidang gambar karikatur, mengerjakan kartun, komik, desain untuk web, grafik data, bekerja pada iklan televisi, desainer kartu ucapan, illustrator, membuat efek khusus pada film, perancangan desain sampul, advertising, tekni grafis persentasi, dan beberapa bidang lainnya yang serupa dengan yang disebutkan oleh Rene Arthur (2007).

Seperti yang sudah dijabarkan dari kutipan di atas, bahwa pekerjaan bidang desain sangatlah luas. Bukan hanya pekerjaan, bidang wirausaha pun terbuka untuk yang mempelajari desain grafis. Selain bekerja, bidang wirausaha di

lingkungan desain grafis saat beragam seperti jasa membuat spanduk, banner, poster, undangan, stiker, ataupun *digital printing*.

Berdasarkan tulisan-tulisan yang sudah tersebut, menunjukkan bahwa peluang bekerja, berwirausaha, dan membuka lapangan kerja di bidang desain pun sangat terbuka. Desainer grafis tidak hanya terpaku pada satu bidang tertentu.