

Analisis Standar Tugas Akhir Dkv dengan Kebutuhan Industri Kreatif

Made Aditya Abhi Ganika¹, Zulfi Hendri¹, Rony Siswo Setiaji¹

¹Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Corresponding Author: ✉ abhiganika@uny.ac.id

ABSTRACT

Analysis of Final Project Standards in Visual Communication Design (VCD) in Relation to the Needs of the Creative Industry for Preparing Professional Teachers. This research aims to explore the Final Project of students, which is one of the mandatory requirements that must be fulfilled before students can be declared graduated by a Higher Education institution. In the Fine Arts Education study program, there is still no standard for the final project, especially for students who take topics related to Visual Communication Design (VCD). The final project should have a standard to produce professional graduates. This standard will later serve as a guideline that facilitates students in the process of creating a design product. The aim of this research is to describe the types of Final Project topics chosen by VCD students, describe the standards of VCD students' Final Projects based on the topics, and describe the evaluation and assessment process of the VCD students' Final Projects. The methodology used is descriptive qualitative, utilizing literature studies and Focus Group Discussions (FGD). The FGD was conducted with experts and practitioners to formulate the standard for VCD students' Final Projects.

Keywords: *DKV Final Project, Creative Industries, Task Standard Analysis*

ARTICLE INFO

Article history:

Received

October 10, 2024

Revised

November 21,

2024

Accepted

December 12, 2024

Journal Homepage <https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Published by CV. Creative Tugu Pena

PENDAHULUAN

Desain komunikasi visual sebagai disiplin ilmu sosial terapan memainkan peran kunci dalam menangani tantangan komunikasi dalam kehidupan masyarakat (Yunita, 2022). Di era Industri 4.0, desain grafis menghadapi tantangan besar karena integrasi teknologi seperti Internet of Things dan komputasi awan. Karya desain grafis harus cerdas, terstruktur dalam sistem siber fisik, dan terhubung ke jaringan. Dampak era Industri 4.0 dan Society 5.0. Pendidikan harus beradaptasi dengan perkembangan ini, menghasilkan lulusan yang mampu bersaing. Tujuannya adalah agar pendidikan Indonesia dapat memanfaatkan teknologi untuk memanusiakan manusia dengan lebih baik (Viani & Arifianto, 2022). Permasalahan dalam pengembangan pembelajaran desain komunikasi visual dapat melibatkan kurangnya sumber daya, kurikulum yang kurang relevan, atau keterbatasan akses terhadap perangkat lunak dan peralatan desain tantangan dapat muncul dari kesulitan dalam mengintegrasikan elemen praktis dan teoritis, serta kebutuhan untuk terus memperbaiki materi agar tetap sesuai dengan perkembangan industri. Melibatkan kerjasama dengan industri, pelibatan praktisi desain, dan penerapan teknologi terkini dalam proses pembelajaran.

Desain Komunikasi Visual di Indonesia mengalami pertumbuhan yang pesat sejalan dengan kemajuan teknologi digital, ketersediaan akses internet yang lebih mudah, dan peningkatan jumlah industri kreatif yang berfokus pada DKV (Zahra, 2022). Terdapat 6 bidang industri dari industri kreatif yang menjadi tempat bekerja bagi profesi di bidang DKV yaitu, periklanan, desain, film/video/fotografi, permainan interaktif, penerbitan dan percetakan, serta televisi (Zikrillah dkk., 2022). Pentingnya DKV tidak hanya sebagai subsektor industri kreatif tetapi juga sebagai penunjang bagi sub-sektor industri kreatif lainnya terlihat dari kontribusinya terhadap berbagai usaha dalam meningkatkan nilai target konsumennya. Desainer grafis memiliki peran krusial untuk berbagai industri barang dan jasa (Simangunsong & Arifianto, 2024). Pertumbuhan yang pesat dalam subsektor DKV tidak hanya menciptakan peluang baru bagi industri kreatif tetapi juga memberikan dampak positif pada ekonomi secara keseluruhan. Para desainer grafis dapat memainkan peran penting dalam membantu berbagai sektor industri kreatif mencapai tujuan mereka dan meningkatkan daya tarik konsumen (Suryadharma dkk., 2023). Dengan demikian, DKV bukan hanya menjadi profesi yang menjanjikan secara individual tetapi juga memiliki dampak yang signifikan pada perkembangan industri kreatif secara keseluruhan di Indonesia.

Analisis standar Tugas Akhir (TA) dalam program Desain Komunikasi Visual (DKV) dengan kebutuhan industri kreatif sangat penting untuk memastikan bahwa lulusan DKV memiliki kompetensi yang relevan dan sesuai dengan tuntutan pasar kerja. Pendidikan, industri, dan profesi memiliki hubungan yang erat dan saling mendukung satu sama lain. Untuk mencapai kolaborasi yang efektif, diperlukan penciptaan keterkaitan atau link and match antara pendidikan dan industri. Hubungan yang erat antara pendidikan, industri, dan profesi menunjukkan bahwa ketiganya saling mendukung dan berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Untuk menciptakan kerjasama yang efektif, perlu ada keterkaitan atau link and match antara dunia pendidikan dan industri (Zafrullah dkk., 2023). Tugas Desain Komunikasi Visual (DKV) untuk guru memiliki tujuan untuk mempersiapkan calon guru DKV dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan dalam mengajar mata pelajaran DKV di tingkat pendidikan menengah atau tinggi.

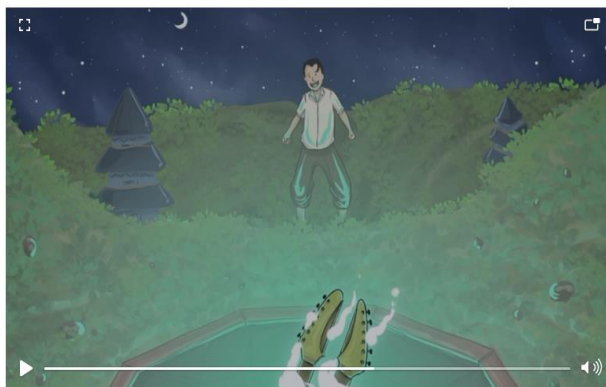
METODE

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam. Sejalan dengan pendapat (Aji dkk., 2023) menyatakan bahwa penelitian ini mencoba menjawab permasalahan-permasalahan atas ciri-ciri fenomena dengan bertujuan untuk memahami fenomena tersebut berdasarkan sudut pandang dari partisipan atau narasumber. Penelitian kualitatif memiliki karakteristik yang meliputi 1) Penelitian yang dilakukan dalam kondisi alamiah dimana peneliti adalah instrument utama yang dapat langsung ke sumber data atau informasi. 2) Penelitian kualitatif cenderung menjelaskan hasil temuan secara deskriptif. 3) Penelitian ini mengutamakan sebuah proses. 4) Penelitian kualitatif bersifat induktif. 5) Penelitian kualitatif berorientasi pada makna dari data yang telah diperoleh (Arдын dkk., 2023). Teknik pengambilan data dengan menggunakan FGD atau Forum Group Discussion yang bertujuan mencari dan menemukan makna dari tema dari kelompok ahli (Zulkarnain & Gusti, 2020). FGD digunakan untuk menemukan standar Tugas Akhir bagi mahasiswa Desain dilakukan dengan mengundang para ahli dalam bidang desain komunikasi visual yang meliputi akademisi dan praktisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

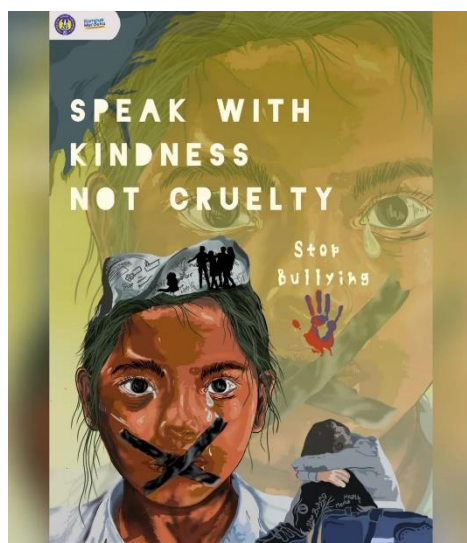
Era Industri 4.0 era ini, desain grafis tidak hanya harus kreatif tetapi juga terstruktur dalam sistem siber fisik dan terhubung dengan jaringan global (Paramita dkk., 2022). Ini menciptakan tantangan baru dalam pendidikan DKV, di mana lulusan harus mampu beradaptasi dengan teknologi seperti Internet of Things dan komputasi awan. Pendidikan yang Adaptif pada mata kuliah DKV harus menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi agar dapat menghasilkan lulusan yang kompetitif. Pendidikan yang baik akan mampu memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan nilai humanis dalam desain (Fawzi dkk., 2022). Kurangnya sumber daya, relevansi kurikulum, dan keterbatasan akses terhadap perangkat lunak dan peralatan merupakan tantangan besar dalam pengembangan pembelajaran DKV. Pentingnya integrasi antara elemen praktis dan teoritis serta pembaruan materi juga menjadi sorotan. Pertumbuhan Industri Kreatif: DKV di Indonesia mengalami pertumbuhan pesat seiring dengan perkembangan teknologi digital dan industri kreatif (Husni dkk., 2022). Bidang-bidang seperti periklanan, desain, film/video/fotografi, permainan interaktif, penerbitan dan percetakan, serta televisi menjadi sektor utama bagi lulusan DKV (S.E.Sy.,M.Si & M.E, 2023). Kontribusi DKV terhadap ekonomi peran DKV tidak hanya penting bagi industri kreatif tetapi juga berkontribusi signifikan terhadap perekonomian secara keseluruhan. Desainer grafis membantu berbagai sektor industri kreatif dalam meningkatkan daya tarik konsumen dan mencapai tujuan bisnis mereka (Hanifa dkk., 2023).

Analisis standar TA dalam program DKV penting untuk memastikan lulusan memiliki kompetensi yang relevan dengan kebutuhan industri. Kolaborasi antara pendidikan, industri, dan profesi menjadi kunci dalam menciptakan keterkaitan yang efektif antara dunia pendidikan dan industri. Tugas Desain Komunikasi Visual untuk guru bertujuan untuk mempersiapkan calon guru dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan dalam mengajar mata pelajaran DKV di tingkat pendidikan menengah atau tinggi. Penelitian ini menyoroti pentingnya adaptasi dan kolaborasi dalam pendidikan DKV untuk menghadapi tantangan yang ada dan memanfaatkan peluang yang muncul di era digital dan industri kreatif. Mahasiswa DKV cenderung memilih topik tugas akhir yang bervariasi, tergantung pada minat pribadi, tren industri, dan arahan dari dosen pembimbing. Topik-topik ini dapat mencakup desain grafis, animasi, branding, desain interaktif, ilustrasi, hingga desain media baru seperti virtual reality (VR) atau augmented reality (Negoro dkk., 2024).



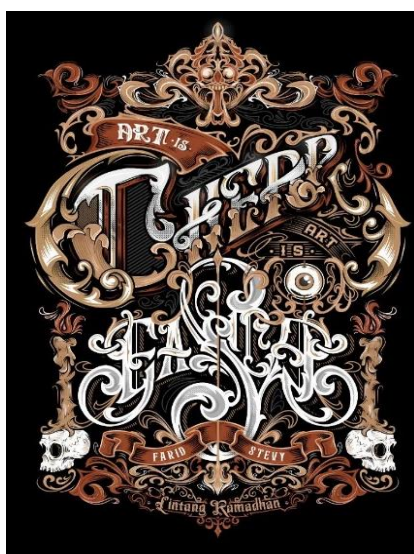
Gambar 1. Animasi dan Motion Graphic. (Dokumen penelenti karya Didan Mevlana dkk)

Gambar 1 menunjukkan Animasi dan Motion Graphics, Pembuatan animasi pendek atau video motion graphics yang bisa digunakan untuk kampanye sosial, promosi produk, atau cerita visual. Ini bisa mencakup 2D atau 3D animation, stop-motion, atau kombinasi teknik animasi.



Gambar 2. Desain Sosial . (Dokumen peneleniti karya Alvin Bryan)

Desain Sosial (Social Design) pada Gambar 2 menunjukkan Perancangan kampanye visual untuk isu-isu sosial seperti lingkungan, kesehatan, pendidikan, atau hak asasi manusia. Fokus pada bagaimana desain dapat mempengaruhi persepsi dan perilaku publik.



Gambar 3. Desain tipografi. (Dokumen peneleniti karya Lintang Ramadhan)

Desain Editorial dan Publikasi: Perancangan buku, majalah, atau publikasi digital dengan fokus pada tata letak, tipografi, dan ilustrasi (Laurencia & Soelistyo, 2024). Tema ini bisa mencakup karya ilmiah, sastra, atau materi promosi.



Gambar 4. Desain Lingkungan . (Dokumen peneleniti karya Noor Bening Listia)

Desain Lingkungan (Environmental Design): Perancangan elemen visual untuk ruang publik, pameran, signage, atau instalasi seni di tempat umum (Efendi & Kristiana, 2024). Ini mencakup integrasi desain dengan ruang fisik untuk menciptakan pengalaman yang menarik bagi pengunjung. konsep visual dari tahap sketsa hingga produksi final.



Gambar 5 Virtual Reality. (Dokumen peneleniti karya Lucky Prayoga)

Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR): Perancangan pengalaman interaktif menggunakan teknologi VR atau AR, baik untuk tujuan hiburan, edukasi, atau pemasaran. Ini termasuk pembuatan konten visual dan interaksi pengguna dalam lingkungan virtual. Desain Infografis dan Data Visualisasi: Perancangan infografis untuk menyajikan data dan informasi secara visual, sehingga mudah dipahami oleh audiens (Susanti & Nurnawati, 2022). Tema ini sering digunakan dalam konteks pendidikan, jurnalistik, atau laporan penelitian.

Penelitian ini menemukan bahwa topik tugas akhir mahasiswa DKV mulai mencerminkan tren industri kreatif, terutama dalam hal teknologi digital dan interaktivitas (Hartatik dkk., 2023). Namun, terdapat kebutuhan untuk memperkuat bimbingan dan fasilitas yang mendukung mahasiswa dalam menghadapi tantangan teknologi dan waktu. Selain itu, pentingnya link and match antara pendidikan dan industri menjadi semakin jelas, di mana kurikulum dan bimbingan tugas akhir perlu lebih diarahkan untuk memenuhi kebutuhan nyata pasar.

Tugas akhir (TA) mahasiswa DKV merupakan bagian penting dari kurikulum yang menggambarkan kemampuan mahasiswa dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh selama studi. Pemilihan topik yang relevan tidak hanya mencerminkan kreativitas mahasiswa tetapi juga menunjukkan kesadaran mereka terhadap tren industri dan kebutuhan pasar. pemilihan topik yang relevan pada Tugas Akhir (TA) tidak hanya menjadi ukuran kemampuan individual mahasiswa dalam menciptakan karya desain yang inovatif, tetapi juga merupakan indikator sejauh mana program pendidikan DKV mampu menyiapkan lulusan yang siap bersaing di industri kreatif. Oleh karena itu, sangat penting bagi institusi pendidikan untuk tidak hanya menyediakan sumber daya yang memadai, tetapi juga memastikan adanya dukungan yang berkelanjutan melalui pembimbingan yang intensif dan kerjasama yang erat dengan pelaku industri (Hasibuan dkk., 2022). Hal ini akan membantu mahasiswa dalam menghadapi tantangan praktis yang mungkin mereka temui, serta memungkinkan mereka untuk menghasilkan karya yang tidak hanya memiliki nilai artistik tetapi juga memiliki daya guna dan relevansi yang tinggi di pasar kerja. Seiring dengan perubahan yang cepat dalam teknologi dan preferensi konsumen, kurikulum dan pendekatan pengajaran di program DKV harus terus dievaluasi dan disesuaikan agar selaras dengan kebutuhan industri yang dinamis, sehingga lulusan DKV dapat terus memberikan kontribusi yang signifikan dalam berbagai sektor kreatif dan teknologi.

Penelitian ini menunjukkan bahwa standar penciptaan karya desain pada mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor utama, termasuk kurikulum, bimbingan akademik, dan hubungan dengan industri. Berikut adalah beberapa temuan kunci dari penelitian: Standar penciptaan karya desain diatur melalui kurikulum yang terstruktur dan mencakup berbagai aspek teori dan praktik desain. Kurikulum yang efektif memberikan landasan yang kuat bagi mahasiswa untuk memahami prinsip-prinsip dasar desain, estetika, dan komunikasi visual, sekaligus mendorong mereka untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan teknis (Ulum, 2020). Kualitas bimbingan akademik memainkan peran penting dalam menentukan standar karya desain yang dihasilkan. Dosen pembimbing berperan dalam memberikan arahan yang tepat, memastikan bahwa karya desain yang dihasilkan sesuai dengan standar akademik dan industri. Bimbingan yang intensif juga membantu mahasiswa dalam mengatasi tantangan yang mereka hadapi selama proses penciptaan karya, seperti pemilihan topik yang relevan dan penerapan teknologi desain terkini. Penelitian ini menemukan bahwa standar penciptaan karya desain yang tinggi biasanya dicapai ketika terdapat kolaborasi yang erat antara institusi pendidikan dan industri. Kerjasama dengan industri memungkinkan mahasiswa untuk mendapatkan wawasan praktis tentang kebutuhan pasar dan tren terkini, yang pada gilirannya membantu mereka menghasilkan karya yang tidak hanya inovatif tetapi juga aplikatif dan relevan (Norliani dkk., 2024). Standar penciptaan karya desain juga dipengaruhi oleh akses dan penggunaan teknologi serta perangkat lunak desain terbaru. Mahasiswa yang memiliki akses ke alat-alat desain mutakhir cenderung dapat menghasilkan karya yang lebih kompleks dan sesuai dengan standar industri. Institusi pendidikan yang mendukung penggunaan teknologi ini dalam proses pembelajaran umumnya menghasilkan lulusan yang lebih siap untuk bersaing di pasar kerja. Standar penciptaan karya desain ditentukan oleh kriteria evaluasi yang komprehensif, meliputi aspek estetika, fungsionalitas, inovasi, dan relevansi dengan kebutuhan industri (Indarti, 2020). Penelitian ini menemukan bahwa institusi pendidikan dengan kriteria evaluasi yang jelas dan rinci cenderung menghasilkan karya yang lebih

berkualitas dan sesuai dengan standar profesional. Mahasiswa DKV yang diberikan kebebasan dalam memilih topik Tugas Akhir cenderung lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan karya desain mereka. Fleksibilitas ini memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi ide-ide yang relevan dengan minat pribadi sekaligus mengikuti tren industri, yang secara keseluruhan meningkatkan standar hasil karya mereka. Secara keseluruhan, standar penciptaan karya desain pada mahasiswa DKV sangat dipengaruhi oleh kombinasi kurikulum yang kuat, bimbingan yang efektif, integrasi dengan industri, dan penggunaan teknologi terkini. Standar ini tidak hanya memastikan bahwa karya desain yang dihasilkan memenuhi harapan akademik tetapi juga sesuai dengan tuntutan pasar yang dinamis.



Gambar 6. FGD (Dokumen Peneliti)

Hasil FGD pada gambar 2 dengan dosen Pendidikan seni Rupa UNY melingkupi standar penciptaan karya desain pada mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) mencakup berbagai aspek yang memastikan karya tersebut memenuhi kualitas artistik, teknis, dan konseptual yang diharapkan dalam industri kreatif. Berikut adalah beberapa standar umum yang sering diterapkan:

Konsep dan ideasi disini Mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan konsep yang kuat dan inovatif. Ide harus relevan dengan brief yang diberikan dan memiliki kedalaman pemikiran yang mampu menjawab masalah desain yang dihadapi.

Keaslian dan kreativitas karya harus orisinal, tidak menjiplak, dan mencerminkan kreativitas pribadi. Mahasiswa didorong untuk bereksperimen dengan gaya, teknik, dan medium yang berbeda. Proses desain Mahasiswa perlu mendokumentasikan proses desain mulai dari riset, sketsa, hingga pengembangan konsep akhir. Proses ini harus logis dan menunjukkan bagaimana keputusan desain diambil berdasarkan penelitian dan analisis.

Keterampilan teknis Mahasiswa harus menguasai perangkat lunak desain (seperti Adobe Illustrator, Photoshop, InDesign, dll.) serta teknik manual (sketsa, ilustrasi, tipografi). Karya harus dipresentasikan dengan presisi teknis, seperti tata letak yang rapi, penggunaan warna yang tepat, dan resolusi yang sesuai.

Estetika dan komposisi Mahasiswa harus memahami prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan, ritme, harmoni, dan kontras. Komposisi visual harus menarik dan mudah dimengerti oleh audiens yang dituju.

Presentasi dan dokumentasi karya harus disajikan dalam format yang sesuai, baik itu cetak, digital, atau media lainnya. Mahasiswa juga diharapkan dapat mempresentasikan karya mereka dengan baik, menjelaskan konsep dan proses di balik desain tersebut.

Relevansi dengan Industri karya yang dihasilkan harus sesuai dengan tren industri dan memiliki nilai jual atau nilai komunikasi yang tinggi. Mahasiswa juga diharapkan untuk mempertimbangkan target audiens dan dampak sosial dari desain mereka.

Feedback dan revisi Mahasiswa harus terbuka terhadap kritik dan saran dari dosen dan rekan sejawat. Kemampuan untuk melakukan revisi yang signifikan berdasarkan umpan balik merupakan bagian penting dari standar penciptaan karya.

Etika dan tanggung jawab sosial karya desain harus sesuai dengan etika profesi, tidak mengandung unsur plagiarisme, dan sensitif terhadap isu-isu sosial.

Setiap institusi atau program studi DKV mungkin memiliki variasi dalam standar-standar ini, namun poin-poin di atas mencakup elemen fundamental yang biasanya diajarkan dan diterapkan dalam proses pembelajaran desain. Standar penciptaan karya desain bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) mengacu pada kompleksitas dan kualitas hasil yang diharapkan dari setiap kategori proyek.

Dengan mengintegrasikan komponen-komponen ini, format penilaian karya tugas akhir DKV diharapkan dapat memberikan penilaian yang holistik, mendukung, dan adil, yang tidak hanya mengevaluasi hasil akhir tetapi juga proses kreatif di baliknya.

a) Branding / Rebranding

Identitas perusahaan, event support, komunitas, kota, sentra industri, pariwisata. Minimal CV, PT, Sentra, Lembaga non profit, yayasan, Instansi Pemerintah. Memiliki NPWP dan SIUP bagi perusahaan. Branding tidak ada batasan minimal tahun berdirinya perusahaan (namun perusahaan sudah berdiri). Rebranding minimal 5 tahun perusahaan sudah berdiri. Imagery/ Fotografi dilakukan diri sendiri (bukan stok foto dari perusahaan atau orang lain). Perancangan media dengan minimum : Brand and Visual Guideline, Concept Book tentang semua perancangan, Marketing and Promotion Tools atau Integrated Marketing Communication, Environmental Graphic Design (2D/3D), Merchandising and Visual Merchandising (sesuai kebutuhan), Web design (hanya jpeg), Dokumentasi proses pengambilan foto, Maket (tergantung topik) Video profile berupa film/ animasi durasi bebas (sesuai kebutuhan).

b) Integrated Marketing Communication

Perancangan media pemasaran terpadu produk perusahaan atau perusahaan, kota, sentra industri dan pariwisata. Minimal CV, PT dan Memiliki NPWP dan SIUP bagi perusahaan, Minimal 5 th sudah berdiri., Imagery/ Fotografi dilakukan diri sendiri (bukan stok foto dari perusahaan atau orang lain). Perancangan media dengan minimum : Visual Guideline, Concept Book IMC , TVC durasi 30 detik boleh film / animasi, Interactive Animation / Multimedia Interaktif (tergantung topik) Marketing and Promotions tools (internet, cetak, non cetak, dll), Creative / Ambience Media, Enviromental Graphic Design (3D), Exhibit and Interpretive Design (booth design)/ Retail Design (tergantung topic), Merchandising / Visual Merchandising (tergantung topik), Web design (hanya jpeg).

c) Graphic Novel and Comic.

Perancangan buku novel grafis atau komik dan sejenisnya. Topik yang diangkat Minimal 2 th eksis beredar di pasar dan memiliki reputasi popularitas yang baik. Bukan cerita karangan sendiri kecuali sudah beredar bebas dijual di pasar. Ilustrasi secara penuh dikerjakan sendiri. Perancangan media dengan minimum : Buku novel grafis atau komik dengan pilihan : 60 halaman full colour. 45 halaman full colour dan 15 halaman BW uk. A4 80 halaman full colour. 50 halaman full colour dan 25 halaman BW uk. B5 100 halaman full colour. 70 halaman full colour dan 30 halaman BW uk. A5 Halaman di atas adalah isi. Cover dan halaman lain tidak dihitung. Concept Book

tentang desain karakter, ekspresi, dll. Merchandising dan Packaging Dokumentasi sketch book dan story board. (A4 dalam map file transparant).

d) Graphic and Story Book

Perancangan buku cerita anak dan buku pembelajaran. Ilustrasi secara penuh dikerjakan sendiri. Topik yang diangkat : Biografi, cerita rakyat, legenda, dongeng baik lokal maupun internasional. Mengikuti kurikulum / buku pelajaran baik nasional / internasional jika media yang dirancang dikhususkan untuk anak sekolah yang berkaitan dengan mata pelajaran tertentu yang dipilih. Perancangan media dengan minimum : Karya buku berupa 60 Halaman full colour untuk 2D; 30 aset full colour untuk 3D Uk A4 80 Halaman full colour untuk 2D; 40 aset full colour untuk 3D Uk B5 100 Halaman full colour untuk 2D; 50 aset full colour untuk 3D Uk A5

Halaman di atas adalah isi. Cover dan halaman lain tidak dihitung. Buku permainan interaktif (sesuai kebutuhan) Concept Book tentang cerita, konsep desain, desain karakter, ekspresi, dll. Marketing and Promotion Tool. Merchandising dan Packaging. Dokumentasi sketch book. (A4 dalam map file transparant)

e) Board and Card Game

Perancangan desain game berbentuk fisik seperti papan permainan, kartu permainan, dan permainan lainnya. (bukan produk seperti kuda lumping, lego, permainan lainnya yang bersifat produk industri). Konsep game harus inovasi original karya sendiri atau memodifikasi serta penyempurnaan dari hasil penelitian. bukan redesain (redesain monopoli, ular tangga, dll) atau menjiplak konsep permainan yang sudah ada. Desain karakter, Ilustrasi dan sebagainya secara penuh dikerjakan sendiri. Properti permainan merupakan hasil karya sendiri baik handmade (clay) atau buatan mesin. bukan membeli / meminjam properti permainan lain. Perancangan media dengan minimum : Karya Prototype 1 : 1 beserta perlengkapan Simulasi Panduan berupa guide book / Film / Animasi durasi bebas. Video Iklan promosi / teaser berupa film / animasi durasi bebas. Concept Book tentang desain karakter, konsep game, alur game, peraturan, dll. Creative / Ambience Media. (sesuai kebutuhan) Marketing, Promotion, and Distribution Tools Merchandising and Packaging Web design (jpeg, sesuai kebutuhan komersil/ non komersil).

f) Interactive Animation and Media

Perancangan desain interaktif media tentang korporasi, public service, dan pembelajaran. Interaktifitas berupa animasi 2D/ 3D. Penggunaan perangkat mouse/ touchscreen. Memiliki NPWP dan SIUP bagi korporasi. Minimal 5 th sudah berdiri. User Interface (UI) dan konten secara penuh dikerjakan dan desain sendiri. Interaktifitas dan animasi dikerjakan sendiri dengan Adobe Flash kecuali Web Programming boleh bantuan orang lain. Desain karakter dan Ilustrasi secara penuh dikerjakan sendiri. Penambahan Audio (sesuai kebutuhan) Perancangan media dengan minimum : Aplikasi Berjalan 100% dan Selesai 100% baik menu, sub menu, dan konten. Video Iklan promosi / teaser berupa film / animasi durasi bebas. (sesuai kebutuhan). Minimal total 6 menu utama dan 10 sub menu. Wajib memiliki animasi transisi di setiap pergantian tampilan dan semua konten. Dapat berjalan di salah satu sistem Desktop atau Mobile atau bahkan keduanya dengan Format aplikasi sebagai berikut : .exe untuk Windows dan .dmg untuk MAC. apk untuk Android OS, .ipa untuk iOS, .appx / .xap untuk Windows Phone. Marketing, promotion, distribution tools.

g) Web Design

Perancangan desain website untuk korporasi, pemerintahan, public service, pariwisata, lembaga, dan komunitas. Korporasi harus memiliki NPWP dan SIUP, serta telah berdiri minimal 5 tahun untuk korporasi, pariwisata, lembaga, dan komunitas. Instansi terkait harus memiliki portofolio yang mencakup hasil karya pekerjaan di bidangnya, kegiatan rutin/event, berita, atau layanan aktif (penjualan barang atau layanan lainnya). User Interface (UI), tampilan keseluruhan, dan konten dikerjakan dan didesain sepenuhnya sendiri. Interaktivitas dikerjakan sendiri menggunakan Adobe Flash, kecuali untuk Web Programming yang boleh dibantu oleh orang lain. Suara dapat ditambahkan atau tidak. Perancangan media minimal meliputi:

Website berjalan 100% lengkap, baik menu, submenu, dan konten.

Simulasi berjalan di browser secara offline (localhost) atau online (hosting service).

Minimal 7 menu utama dan 12 submenu.

Responsive Design di Desktop, Smartphone, dan Tablet.

Concept Book yang berisi konsep, sketsa, arsitektur informasi, layout, desain, dan sebagainya.

Company Profile dalam bentuk digital (PDF) atau digital interaktif (EXE) dikemas dalam CD + Cover.

Marketing and Promotion Tools untuk website.

h) Concept Art & Environment Design

Perancangan desain environment dalam sebuah game dan visual novel. Harus memiliki rekan yang sedang mengerjakan Character Design dengan topik yang sama. Jika tidak, topik Tugas Akhir Environment Design tidak dapat diambil.

Topik yang diangkat: Bukan cerita karangan sendiri, kecuali sudah beredar bebas di pasar. Jika berasal dari cerita, minimal sudah eksis selama 2 tahun di pasar dan memiliki reputasi popularitas yang baik. Jika berasal dari game, minimal sedang dalam tahap Game Development dan berasal dari Game Publisher/Studio yang memiliki NPWP dan SIUP serta telah berdiri minimal 2 tahun.

Ilustrasi dikerjakan sepenuhnya sendiri menggunakan software 2D/3D atau kombinasi. Animasi diwajibkan untuk karya yang dihasilkan murni 3D. Perancangan media minimal meliputi: 10 Lokasi yang berbeda. Masing-masing lokasi memiliki minimal 3 sudut pandang berbeda (2D). Masing-masing lokasi memiliki minimal 6 sudut pandang berbeda (3D). Suasana pagi, siang, sore, malam, dan cuaca disesuaikan di tiap lokasi (2D/3D). Semua lokasi dianimasikan dengan durasi total minimal 2-5 menit (3D). Concept Book tentang desain environment.

i) Concept Art & Character Design

Perancangan desain karakter dalam sebuah gamedan visual novel. Harus memiliki rekan yang sedang mengerjakan Environment Design dengan topik yang sama. Jika tidak, topik Tugas Akhir Character Design tidak dapat diambil. Topik yang diangkat: Bukan cerita karangan sendiri, kecuali sudah beredar bebas di pasar. Jika berasal dari cerita, minimal sudah eksis selama 2 tahun di pasar dan memiliki reputasi popularitas yang baik. Jika berasal dari game, minimal sedang dalam tahap Game Development dan berasal dari Game Publisher/Studio yang memiliki NPWP dan SIUP serta telah berdiri minimal 2 tahun. Ilustrasi dan Animasi karakter dikerjakan sendiri. Perancangan media minimal meliputi: 15 Tokoh Karakter, termasuk tokoh protagonis, antagonis, dan figuran. Concept Book tentang desain karakter, ekspresi, dll. Animasi karakter boleh memilih antara 2D/3D dengan beragam ekspresi lengkap dan aktivitas.

Penilaian karya tugas akhir DKV mencakup berbagai aspek penting, termasuk orisinalitas dan konsistensi konsep, kualitas eksekusi desain, dan kejelasan serta efektivitas komunikasi pesan. Selain itu, aspek inovasi dan kreativitas dalam pemanfaatan teknologi, serta solusi desain yang diusulkan juga menjadi pertimbangan. Presentasi karya dan dokumentasinya dinilai dari segi kelengkapan, keselarasan dengan karya, serta kualitas penyampaian. Relevansi karya terhadap kebutuhan industri dan kesesuaiannya dengan brief yang diberikan juga menjadi faktor penilaian, ditambah dengan kemampuan mahasiswa dalam menerima dan mengaplikasikan umpan balik selama proses bimbingan.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan menganalisis standar tugas akhir pada program studi Pendidikan Seni Rupa, khususnya bagi mahasiswa yang mengambil topik terkait Desain Komunikasi Visual (DKV). Saat ini, belum ada pedoman baku yang mengatur standar penciptaan karya tugas akhir, sehingga berpotensi mempengaruhi kualitas lulusan. Oleh karena itu, diperlukan standar tugas akhir yang dapat dijadikan panduan bagi mahasiswa dalam proses penciptaan produk desain yang profesional. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif melalui studi literatur dan Forum Group Discussion (FGD) bersama para ahli dan praktisi di bidang DKV. Dari penelitian ini, beberapa poin penting berhasil disimpulkan (1) Topik tugas akhir mahasiswa dkv, Penelitian ini mendeskripsikan beragam topik yang diambil oleh mahasiswa DKV dalam tugas akhir mereka. Topik-topik tersebut mencakup berbagai aspek desain komunikasi visual yang dapat bervariasi tergantung pada minat mahasiswa dan kebutuhan industri. (2) Standar penciptaan karya desain mahasiswa dkv, Penelitian ini menghasilkan rumusan standar tugas akhir yang diharapkan dapat digunakan sebagai acuan bagi mahasiswa DKV. Standar ini mencakup pedoman yang jelas dalam proses berkarya, mulai dari pemilihan topik, pengembangan konsep, hingga pembuatan produk desain akhir. (3) Format penilaian karya tugas akhir dkv, Penelitian ini juga mendeskripsikan format penilaian dan evaluasi tugas akhir mahasiswa DKV, yang mencakup kriteria-kriteria penilaian yang obyektif dan relevan dengan standar industri. Format penilaian ini penting untuk memastikan bahwa karya yang dihasilkan memenuhi standar kualitas yang diharapkan. Dengan adanya standar tugas akhir ini, diharapkan mahasiswa DKV dapat lebih terbimbing dalam proses penciptaan karya, sehingga mampu menghasilkan produk desain yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan industri. Penelitian ini bertujuan menganalisis standar tugas akhir pada program studi Pendidikan Seni Rupa, khususnya bagi mahasiswa yang mengambil topik terkait Desain Komunikasi Visual (DKV). Saat ini, belum ada pedoman baku yang mengatur standar penciptaan karya tugas akhir, sehingga berpotensi mempengaruhi kualitas lulusan. Oleh karena itu, diperlukan standar tugas akhir yang dapat dijadikan panduan bagi mahasiswa dalam proses penciptaan produk desain yang profesional. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif melalui studi literatur dan Forum Group Discussion (FGD) bersama para ahli dan praktisi di bidang DKV. Dari penelitian ini, beberapa poin penting berhasil disimpulkan (1) Topik tugas akhir mahasiswa dkv, Penelitian ini mendeskripsikan beragam topik yang diambil oleh mahasiswa DKV dalam tugas akhir mereka. Topik-topik tersebut mencakup berbagai aspek desain komunikasi visual yang dapat bervariasi tergantung pada minat mahasiswa dan kebutuhan industri. (2) Standar penciptaan karya desain mahasiswa dkv, Penelitian ini menghasilkan rumusan standar tugas akhir yang diharapkan dapat digunakan sebagai acuan bagi mahasiswa DKV. Standar ini mencakup pedoman yang

jasas dalam proses berkarya, mulai dari pemilihan topik, pengembangan konsep, hingga pembuatan produk desain akhir. (3) Format penilaian karya tugas akhir dkv, Penelitian ini juga mendeskripsikan format penilaian dan evaluasi tugas akhir mahasiswa DKV, yang mencakup kriteria-kriteria penilaian yang obyektif dan relevan dengan standar industri. Format penilaian ini penting untuk memastikan bahwa karya yang dihasilkan memenuhi standar kualitas yang diharapkan. Dengan adanya standar tugas akhir ini, diharapkan mahasiswa DKV dapat lebih terbimbing dalam proses penciptaan karya, sehingga mampu menghasilkan produk desain yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan industri.

REFERENSI

- Aji, S. W., Despa, D., & Nama, G. F. (2023). Digitalisasi Pelaporan Risk Containment Audit Dengan Aplikasi WCare. *Seminar Nasional Insinyur Profesional (SNIP)*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.23960/snip.v3i1.390>
- Ardyan, E., Boari, Y., Akhmad, A., Yuliyani, L., Hildawati, H., Suarni, A., Anurogo, D., Ifadah, E., & Judijanto, L. (2023). *METODE PENELITIAN KUALITATIF DAN KUANTITATIF: Pendekatan Metode Kualitatif dan Kuantitatif di Berbagai Bidang*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Efendi, M. H., & Kristiana, N. (2024). ANALISIS PERAN TIPOGRAFI PADA TAMAN KOTA DI SURABAYA. *BARIK - Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 6(1), 40–49.
- Fawzi, T., Ahid, N., Abdullah, A. A., & Muhtadin, M. A. (2022). Desain Kurikulum Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 12026–12036. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10272>
- Hanifa, H., Sholihin, A., & Ayudya, F. (2023). Peran AI Terhadap Kinerja Industri Kreatif Di Indonesia. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 2(7), 2149–2158. <https://doi.org/10.59188/jcs.v2i7.446>
- Hartatik, H., Rukmana, A. Y., Efitra, E., Mukhlis, I. R., Aksenta, A., Ratnaningrum, L. P. R. A., & Efdison, Z. (2023). *TREN TECHNOPRENEURSHIP: Strategi & Inovasi Pengembangan Bisnis Kekinian dengan Teknologi Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hasibuan, A., Hernawati, T., & Siagian, C. Y. B. (2022). PERANCANGAN KLASTER INDUSTRI BERBASIS VALUE CHAIN PADA SENTRA IKM (INDUSTRI KECIL DAN MENENGAH) TENUN SONGKET LINDUNG BULAN SERUWAY KABUPATEN ACEH TAMIANG. *Matrik : Jurnal Manajemen Dan Teknik Industri Produksi*, 22(2), Article 2. <https://doi.org/10.30587/matrik.v22i2.3290>
- Husni, H. M., Iswandi, H., & Halim, B. (2022). Pelatihan Industri Kreatif Melalui Sablon Manual Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri Palembang. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 517–527. <https://doi.org/10.36312/linov.v7i4.942>
- Indarti, I. (2020). Metode Proses Desain dalam Penciptaan Produk Fashion dan Tekstil. *BAJU: Journal of Fashion and Textile Design Unesa*, 1(2), 128–137. <https://doi.org/10.26740/baju.v1n2.p128-137>
- Laurencia, J., & Soelistyo, K. B. (2024). Analisis Penggunaan Ilustrasi Editorial dalam Digital Media Outlet Tempo.co. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (KOMA DKV)*, 4(0), Article 0.
- Negoro, A. T., Murni, E. S., Saptaputra, E. H., Setiyoko, N., Yusa, I. M. M., Nurhadi, N., Siska, S., & Sutarwiyasa, I. K. (2024). *Buku Ajar Desain Grafis*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Norliani, N., Sari, M. N., Safarudin, M. S., Jaya, R., Baharuddin, B., & Nugraha, A. R.

- (2024). TRANSFORMASI DIGITAL DAN DAMPAKNYA PADA ORGANISASI: TINJAUAN TERHADAP IMPLEMENTASI TEKNOLOGI INFORMATIKA. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 10779–10787. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.31987>
- Paramita, C., Amalia, A., & Trapsilo, G. (2022). Pelatihan Video Editing Dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Digital Di Era Industri 4.0 bagi Santri Panti Asuhan Kafalatul Yatama. *ABDIMASKU : JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.33633/ja.v5i2.602>
- S.E.Sy., M.Si, S. A., & M.E, W. A. (2023). *Ekonomi Kreatif*. umsu press.
- Simangunsong, K. B. A., & Arifianto, P. (2024). PENERAPAN DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA PROMOSI BAGI PT. COLAR CREATIV INDUSTRI BAGIAN COLAR LIVING. *SYNAKARYA - Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.33005/synakarya.v5i1.121>
- Suryadharma, M., Asthiti, A. N. Q., Putro, A. N. S., Rukmana, A. Y., & Mesra, R. (2023). Strategi Kolaboratif dalam Mendorong Inovasi Bisnis di Industri Kreatif: Kajian Kualitatif pada Perusahaan Desain Grafis. *Sanskara Manajemen Dan Bisnis*, 1(03), Article 03. <https://doi.org/10.58812/smb.v1i03.221>
- Susanti, E., & Nurnawati, E. K. (2022). PEMANFAATAN APLIKASI DESAIN CANVA UNTUK VISUALISASI KONSEP DATA DALAM MENAMPILKAN HASIL TRI DHARMA PERGURUAN TINGGI. *Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.56327/jurnalpkm.v3i2.48>
- Ulum, M. (2020). Prinsip-Prinsip Pengembangan Kurikulum: Relevansi dan Kontinuitas. *Attanwir: Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 11(1), Article 1. <https://doi.org/10.53915/jurnalkeislamandanpendidikan.v11i1.32>
- Viani, N., & Arifianto, Y. A. (2022). Kompetensi Profesional Guru dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Angelion: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.38189/jan.v3i1.250>
- Yunita, G. (2022). PENGARUH DESAIN KOMUNIKASI VISUAL ESTETIKA DALAM DAYA BELI KONSUMEN DI MEDIA SOSIAL. *JURNAL Dasarrupa: Desain Dan Seni Rupa*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.52005/dasarrupa.v4i2.138>
- Zafrullah, Z., Fitriani, A., Ramadhani, A. M., & Hidayah, S. M. N. (2023). Transformasi Adobe Flash dalam Dunia Pendidikan: Analisis Bibliometrik (2006-2023). *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.387>
- Zahra, M. F. A. (2022). PERAN PROFESI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PADA DUNIA INDUSTRI KREATIF DI ERA PASCA PANDEMIC. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 87–93. <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v4i2.364>
- Zikrillah, A., Irfansyah, I., & Haswanto, N. (2022). Pemetaan Pendidikan Bidang Desain Komunikasi Visual Jenjang Pendidikan Menengah Kejuruan. *IRAMA: JURNAL SENI DESAIN DAN PEMBELAJARANNYA*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.17509/irama.v4i1.29135>
- Zulkarnain, R., & Gusti, R. (2020). IMPLEMENTASI TEKNIK FORUM GROUP DISCUSSION (FGD) DALAM MENINGKATKAN KUALITAS HASIL BELAJAR MELALUI MATA KULIAH SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI. *Jurnal Obor Penmas: Pendidikan Luar Sekolah*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.32832/oborpenmas.v3i2.3613>

Copyright Holder :

© Indah Sundari, Hardiansyah Masya, Nova Erlina (2023).

First Publication Right :

© Attractive : Innovative Education Journal

This article is under:

