

Pemetaan Pendidikan Bidang Desain Komunikasi Visual Jenjang Pendidikan Menengah Kejuruan

Abdu Zikrillah¹, Irfansyah², Naomi Haswanto³
IAIN Syekh Nurjati Cirebon¹, Institut Teknologi Bandung^{2,3}
Cirebon¹, Bandung^{2,3}, Indonesia
abdu051191zikrillah@gmail.com¹, fandkv@yahoo.co.id², naomidkv@yahoo.co.id³

Abstrak — Bidang DKV saat ini mengalami perkembangan yang pesat, baik dalam bidang profesi maupun bidang pendidikan. Perkembangan profesi dan pendidikan DKV di Indonesia menunjukkan situasi yang cukup kompleks. Adanya permasalahan di dalam penyelenggaraan pendidikan DKV jenjang Pendidikan Menengah Kejuruan, adalah belum tercapainya link and match antara sekolah kejuruan dengan industrinya, dan belum terfokusnya luaran dari setiap kompetensi keahlian bidang DKV. Metode penelitian menggunakan metode kualitatif yang menekankan kepada observasi lapangan dan wawancara, yang kemudian dilanjutkan dengan metode competency mapping dalam memetakan kompetensi keahlian yang ada berdasarkan keilmuan Desain Komunikasi Visual. Pemetaan ini juga menghubungkan industri kreatif terkait bidang Desain Komunikasi Visual dengan kompetensi keahlian yang ada pada Pendidikan Menengah Kejuruan. Sehingga didapatkan suatu link and match antara Pendidikan Desain Komunikasi Visual jenjang Pendidikan Menengah Kejuruan dengan industri kreatif. Ditemukan tujuh kompetensi keahlian yang memiliki keilmuan terkait bidang Desain Komunikasi Visual, yaitu Desain Grafika, Produksi Grafika, Desain Komunikasi Visual, Animasi, Multimedia, Produksi dan Siaran Program Televisi, dan Produksi Film dan Program Televisi. Industri kreatif dari kompetensi keahlian tersebut adalah Periklanan, Desain, Film, Video, Fotografi, Permainan Interaktif, Penerbitan, Percetakan, dan Televisi.

Kata kunci — Desain Komunikasi Visual, Industri Kreatif, Pemetaan, Pendidikan Menengah Kejuruan

Abstract—Visual Communication Design field currently experiencing rapid development, both of in the field of profession and education. The development of Visual Communication Design profession and education in Indonesia shows a quite complex situation. The existence of problems in the implementation of Visual Communication Design education in Vocational High School level, are not yet achieved the link and match between vocational schools with the industry, and has not focused on the outcomes of each competence in the field of Visual Communication Design expertise. The research method used qualitative method that emphasize to field observation and interview, and then continued with competency mapping method in mapping competency expertise that exist based on Visual Communication Design. This mapping also connects the creative industries related to the field of Visual Communication Design with the competence of existing skills in vocational education. So obtained a link and match between Visual Communication Design education in Vocational High School level with creative industries. Found seven competences of expertise that have related science in Visual Communication Design field, they are Graphic Design, Graphic Production, Visual Communication Design, Animation, Multimedia, Production and Broadcast of Television Program, Film Production and Television Program. The creative industries of such competence are Advertising, Design, Film, Video, Photography, Interactive Games, Publishing, Printing, and Television.

Keywords— Creative Industry, Mapping, Visual Communication Design, Vocational High School.

I. PENDAHULUAN

Bidang Desain Komunikasi Visual (DKV) di Indonesia saat ini telah berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi digital, mudahnya akses internet, dan semakin banyaknya industri kreatif bidang DKV. 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 [1].

Perkembangan bidang DKV ini bukan hanya dirasakan oleh industri sebagai wadah pelaku kreatif dalam berkarya saja, tetapi pada ranah pendidikannya pun mulai berkembang dan bertambah banyak. Khususnya pada jenjang Pendidikan Menengah Kejuruan (PMK), tentu memiliki kompetensi keahlian yang memiliki kaitan dengan bidang DKV.

Bila melihat dari jenjang pendidikan Sarjana dan Diploma, terdapat beberapa jurusan atau peminatan yang berkaitan dengan bidang DKV, yaitu Desain Grafis, Visual Periklanan, Multimedia, Animasi, Grafika, dan *Broadcasting* (Penyiaran Televisi). Pada

Pendidikan DKV jenjang PMK juga kurang lebih hampir sama. Terdapat beberapa kompetensi keahlian yang berkaitan dengan bidang DKV, yaitu seperti Desain Grafika, Produksi Grafika, Desain Komunikasi Visual, Multimedia, Animasi, Produksi dan Siaran Televisi, serta Produksi Film dan Program Televisi.

Bidang DKV saat ini memiliki cakupan yang cukup luas dan memiliki hubungan dengan bidang lainnya seperti Teknologi Informasi, Ekonomi, Pendidikan, Sosial, bahkan Keagamaan. Dari hubungan dengan bidang yang lain ini menghasilkan beberapa ragam jenis karya dan profesi yang dapat dikerjakan oleh pelaku kreatif bidang DKV. Dari keberagaman jenis karya dan profesinya, tentunya semakin beragam pula industrinya. Hal tersebut menjelaskan bahwa dari banyaknya kompetensi keahlian yang ada pada pendidikan DKV jenjang PMK harus sesuai dan memenuhi kebutuhan industrinya.

Dari hal yang telah dipaparkan tersebut terdapat permasalahan yang muncul pada pendidikan DKV jenjang PMK, yaitu dari beberapa kompetensi keahlian yang ada belum sesuai dan memenuhi kebutuhan industrinya. Contohnya terdapat permasalahan adanya lulusan pendidikan DKV kompetensi keahlian Animasi yang bekerja di industri percetakan, yang mana seharusnya bekerja di industri animasi, karena terdapat kompetensi keahlian desain grafika dan produksi grafika yang dikhususkan untuk bekerja di industri percetakan.

Permasalahan yang lain terdapat pada kurikulum pendidikan DKV jenjang PMK, terdapat kompetensi keahlian yang bersifat general (mempelajari berbagai sub-bidang DKV) yaitu kompetensi keahlian multimedia. Dalam kurikulumnya mempelajari tentang desain grafis percetakan, Animasi, dan *broadcasting*. Bila melihat dari kurikulum yang ada, bahwa materi pembelajaran tentang desain grafis percetakan terdapat pada kompetensi keahlian Desain dan Produksi Grafika, materi pembelajaran animasi terdapat pada kompetensi keahlian Animasi, dan materi pembelajaran *broadcasting* terdapat pada kompetensi keahlian Produksi dan Siaran Televisi dan Produksi Film dan Program Televisi.

Permasalahan yang lain adalah adanya perbedaan bidang keahlian dari setiap kompetensi keahlian yang ada pada spektrum pendidikan DKV jenjang PMK. Contohnya kompetensi keahlian Desain Grafika berada dalam bidang keahlian Teknologi dan Rekayasa, sedangkan kompetensi keahlian Animasi berada dalam bidang keahlian Seni dan Industri Kreatif. Hal ini perlu dikaji karena adanya perbedaan materi pembelajaran untuk dasar bidang keahliannya, karena bila melihat dari dasar keilmuannya kedua

kompetensi keahlian tersebut berada pada bidang keahlian DKV.

Penelitian ini membuat suatu pemetaan terhadap pendidikan DKV jenjang PMK yang sesuai dengan kebutuhan industri dan keilmuan DKV yang bertujuan memberikan solusi terhadap pendidikan DKV jenjang PMK agar memiliki fokus terhadap hasil luaran dari kompetensi keahliannya, dapat memenuhi kompetensi yang dibutuhkan oleh industri kreatif, dan dapat memberikan pemahaman tentang keilmuan pada sub-bidang yang berkaitan dengan bidang DKV dan industrinya.

II. LANDASAN TEORITIK

A. Disiplin Keilmuan DKV

Bidang Desain Komunikasi Visual dilihat dari sejarahnya berawal dari Desain Grafis. Bidang desain grafis tidak lepas dari produk visual yang dicetak dan bertujuan untuk menyampaikan pesan/informasi. Perkembangan desain grafis dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, yang mana telah ditemukannya mesin cetak oleh Johann Gutenberg (1400-1468). Berkat jasa Gutenberg inilah penyampaian pesan/informasi semakin beragam, hingga lahirlah berbagai macam produk cetak seperti buku, poster, majalah, koran, dan sebagainya [2].

Akhir abad ke-19 desain grafis semakin berkembang sejalan dengan teknologi *old media* (cetak) yang digunakan, yaitu media sebelum era komputer dan internet muncul. Hingga pada akhirnya media baru muncul yang mengutamakan teknologi komputer dan internet. Efek munculnya media baru (*new media*) pada bidang Desain Grafis melahirkan produk visual yang baru. Penyampaian informasinya bukan hanya secara visual melainkan secara audio-visual seperti contohnya film, animasi, dan *motion graphic*.

Munculnya media baru ini melahirkan istilah baru yaitu Desain Komunikasi Visual. Istilah ini dianggap lebih dapat menampung perkembangan Desain Grafis yang semakin luas, tidak terbatas pada penggunaan unsur-unsur grafis [2]. Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan suatu disiplin ilmu yang memiliki tujuan untuk mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan cara mengelola elemen-elemen grafis seperti bentuk dan gambar, tatanan huruf, komposisi warna serta *layout* [3].

Kemunculan media baru yang memunculkan istilah DKV tidak mengubah tujuan desainer grafis sebagai penyampai informasi melalui bentuk visual dengan cara yang menarik dan relevan. Perubahan tersebut hanya terjadi pada area praktik atau

profesinya seiring meluasnya penggunaan teknologi komputer dan internet. Desain grafis media baru (*new-media*) itu pada dasarnya adalah tentang bagaimana memahami, mengorganisasi, dan menafsirkan konten agar informasi dapat diakses dengan mudah dan bermakna bagi khalayak [4].

Beberapa area praktik yang muncul karena perkembangan teknologi pada bidang DKV yang termasuk pada *new media* yaitu *web design*, *computergames*, *illustration and animation*, *motion graphics*, *information visualization*, *photography*, *esperience design*, dan *music graphic* [4]. Sedangkan area praktik yang sudah lama ada, dapat disebut *old media* mencakup pekerjaan *book design*, tipografi, *advertising*, *editorial design*, *corporate design*, dan *environment design*. Kusrianto [3] menyebutkan bahwa cabang-cabang dari ilmu DKV banyak sekali, diantaranya meliputi ilustrasi, fotografi, tipografi, 3 dimensi, multimedia, AVI/elektronik media, *computer graphic*, animasi, periklanan, percetakan/penerbitan, desain identitas, dan lainnya.

B. Kurikulum Pendidikan Menengah Kejuruan (PMK)

Pendidikan kejuruan merupakan suatu bentuk pengembangan bakat, pendidikan dasar keterampilan dan kebiasaan-kebiasaan yang mengarah pada dunia kerja yang dipandang sebagai latihan keterampilan [5]. Pendidikan kejuruan ini merupakan suatu program pendidikan yang bertujuan untuk menyiapkan individu peserta didik menjadi tenaga kerja yang professional [5].

Proses pembelajaran di PMK memiliki Standar Kompetensi Lulusan (SKL) sebagai acuan dasar untuk memenuhi tujuan pembelajaran di PMK yang mengacu kepada Standar Nasional Pendidikan, dan pada bagian kompetensi dasar/standar kompetensi pada spektrum keahlian PMK mengacu pada standar kompetensi yang berlaku di dunia kerja. Pengembangan SKL didasari oleh tingkatan jenjang profesi 2 dan 3 pada KKNi dan Standar Kompetensi Kerja (Nasional/Internasional).



Gambar 1. Kerangka Berpikir Pengembangan SKL di PMK
(Sumber: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2017)

Fungsi dan tujuan dari SKL adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagai acuan utama pengembangan Standar Isi, Standar Proses, Standar Penilaian Pendidikan, Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Standar Sarana dan Prasarana, Standar Pengelolaan, dan Standar Pembiayaan.
- 2) Untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk bekerja dan berwirausaha, serta dapat mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejurumannya.

Kompetensi kejuruan/kelompok program peminatan hasil adopsi dari standar kompetensi kerja (Nasional/Internasional) yang berlaku diadaptasi menjadi rumusan kompetensi yang memenuhi standar rumusan proses dan hasil belajar, kemudian ditata berdasarkan taksonomi dan hirarki pembelajaran kompetensi, serta dilengkapi dengan beberapa kemampuan prasyarat dan kemampuan pendukung yang diperlukan. Kelompok kompetensi kejuruan/kelompok program peminatan yang telah tersusun menyesuaikan kepada standar kompetensi kerja dinamakan Spektrum Keahlian Pendidikan Menengah Kejuruan.

Terdapat beberapa tahapan dalam penataan Spektrum Kurikulum PMK [6]. Tahap pertama adalah menganalisis kompetensi keahlian yang ada berdasarkan beberapa hal, yaitu mengkaji keberadaan suatu kompetensi keahlian tersebut masih dibutuhkan dan layak berdiri sendiri, dari hal tersebut dilihat kesempatan kerja bagi peserta didik setelah lulus dan kecenderungan perkembangannya, kemudian dilihat

kelayakan sebagai program pendidikan 3 atau 4 tahun, dan memiliki perbedaan KD minimal 35% dibandingkan kompetensi keahlian lainnya dalam satu program keahlian.

Tahap kedua adalah melakukan penamaan kompetensi keahlian. Beberapa nama kompetensi keahlian yang ada saat ini ada yang dinilai kurang menjual, dan dinilai merendahkan martabat sehingga tidak meumbuhkan kebanggaan. Hal tersebut dikaji ulang berdasarkan kajian empiris dan kajian akademis. Kajian empiris yaitu terkait pengakuan dunia kerja dalam rangka pemasaran lulusan, pandangan masyarakat, serta mewakili kompetensi kejuruan yang terkandung di dalamnya. Kajian akademis berupa nama-nama kompetensi keahlian yang dimaksud secara akademis dapat dipertanggungjawabkan.

Tahap ketiga adalah penempatan kompetensi keahlian pada program keahlian. Keberadaan suatu kompetensi keahlian yang terdapat pada program keahlian dan bidang keahlian bila dinilai kurang tepat dapat dipindah tempatkan dengan alasan secara akademis dan empiris yang dapat dipertanggungjawabkan.

Tahap keempat adalah penataan Spektrum keahlian PMK menggunakan format kajian Spektrum Keahlian. Tahap terakhir adalah penentuan program pendidikan 3 dan 4 tahun.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini memetakan pendidikan DKV jenjang PMK dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan dengan metode *competency mapping*. Pemetaan ini dilihat dari kompetensi keahlian yang ada pada spektrum pendidikan DKV jenjang PMK yang disesuaikan dengan industri dan keilmuannya. *Competency Mapping* merupakan proses identifikasi kunci kompetensi untuk perusahaan, pekerjaan, serta fungsi yang menyertainya [7]. Metode ini digunakan untuk mengidentifikasi kunci kompetensi dari setiap kompetensi keahlian pada pendidikan DKV jenjang PMK beserta fungsinya. Unsur-unsur kompetensi dapat diidentifikasi dengan dua cara, yaitu dengan mempelajari pekerjaan, proses, dan lingkungannya, dan dengan cara mempelajari atribut dari pekerjaan terbaik dalam suatu pekerjaan [8].

Sampel yang diambil adalah SMK Negeri 14 Bandung (Sekolah Menengah Kejuruan yang memiliki kompetensi keahlian DKV pertama di Jawa barat) dan SMK Bakti Nusantara 666 (sekolah yang pernah menjuarai Lomba Kompetensi Siswa tingkat nasional bidang *Design Graphic Technology* tahun 2016). Pengambilan sampel ini untuk mendapatkan informasi

tentang spektrum Pendidikan Menengah Kejuruan secara keseluruhan yang mana setiap sekolah memiliki informasi yang sama, yang berasal dari BNSP ataupun DITPSMK. Mendapatkan informasi tentang pembelajaran bidang DKV di SMK, dalam hal ini kompetensi keahlian DKV dan Animasi yang menjadi sorotan utama. Selain itu informasi tentang tempat bekerja bagi lulusan DKV dan siswa PRAKERIN (Praktek Kerja Industri). Pengambilan sampel yang lain adalah industri kreatif bidang DKV yang ada di sekitar wilayah Kota dan Kabupaten Bandung. Hal ini untuk mengetahui kebutuhan industri kreatif saat ini, khususnya bagi lulusan jenjang PMK.

Pemetaan pendidikan DKV jenjang PMK ini dibagi menjadi tiga tahap, yang pertama memetakan fungsi kunci (berupa kompetensi keahlian khusus), kedua memetakan fungsi utama (berupa program keahlian), dan ketiga memetakan fungsi dasar (berupa bidang keahlian), cara tersebut mengikuti pola peta kompetensi pada SKKNI. Dalam proses mendapatkan data yang dibutuhkan menggunakan *interviews* kepada guru dan siswa SMK bidang DKV, asosiasi bidang DKV, dan beberapa industri kreatif bidang DKV.

Dari data yang didapatkan dan dari permasalahan yang ada, kemudian dilakukan suatu proses pemecahan masalah secara kritis (*critical incident*). Teknik ini digunakan sebagai pemicu bagi peneliti untuk memecahkan permasalahan berdasarkan pengalaman mengajar di pendidikan DKV jenjang PMK. Hal yang ingin didapatkan berupa *performance standard* (keahlian/kompetensi umum yang dimiliki lulusan SMK bidang DKV), dan *performance dimensing* (keahlian/kompetensi secara khusus dari setiap kompetensi keahlian bidang DKV). Dari kedua hal tersebut dapat ditemukan *values*, *skills*, dan *behaviors* yang dibutuhkan untuk pendidikan DKV jenjang PMK.

IV. ANALISIS PENELITIAN

Perkembangan bidang DKV diawali dari perkembangan desain grafis, yang ditandai ditemukannya mesin cetak oleh Johann Gutenberg (1400-1468) untuk memperbanyak media informasi. Penyampaian informasi melalui media cetak pada saat itu didominasi oleh teks. Gambar yang dibuat oleh ilustrator hanya sebagai penjelas dari ide yang terekspresikan dalam teks.

Pada awal abad ke-19, desain grafis identik dengan *traditional media*, yaitu media sebelum era komputer dan internet muncul, media berbasis kertas, film, televisi, dan radio. Pada era inilah istilah desain grafis muncul. Istilah ini dikreditkan kepada W.A. Dwinggins, seorang desainer *lettering*, kaligrafi, buku dan iklan yang pada tahun 1922 mengusulkan istilah

itu sebagai definisi aktifitas profesionalnya yang beragam (Sperka dan Stolar 2005). Pada era ini teknologi mesin cetak semakin canggih dan dapat memproduksi berbagai macam jenis produk cetak seperti majalah, poster, dan *packaging*, gambar semakin banyak digunakan beserta teks untuk menyampaikan informasi atau memberikan instruksi kepada khalayak, ataupun untuk mempromosikan produk dan kegiatan [2]. Hingga akhir abad 19 profesi bidang desain grafis saat itu masih terbatas dan belum banyak. Profesi desainer grafis pada zaman *traditional media* mencakup pekerjaan *book design*, tipografi, *advertising*, *editorial design*, *corporate design*, dan *environment design*.

Desain grafis yang mencakup pekerjaan *book design*, *editorial design*, dan tipografi termasuk dalam bagian desain grafis percetakan (desain grafika). Wilayah pekerjaannya terdapat di industri percetakan dan penerbitan, dan proses produksinya tidak lepas dari desain tata letak buku, majalah, koran, dan sebagainya. Selain hal tersebut sub-bidang ini berhubungan dengan teknik dan proses mencetak (percetakan). Proses percetakan terdapat tiga fase besar di dalamnya, yaitu *pracetak (prepress)*, cetak (*press*) dan *finishing (postpress)* [10].

Desain grafis *advertising* merupakan bidang desain grafis yang mengutamakan informasi ataupun pesan untuk disampaikan kepada khalayak. Menurut pengertiannya (Moriarty, Mitchell, dan Wells 2012) *advertising* adalah bentuk komunikasi yang kompleks yang beroperasi untuk mengejar tujuan dan menggunakan strategi untuk memengaruhi pikiran, perasaan, dan tindakan konsumen. Kritikus media, Everette Dennis mendefinisikan iklan sebagai segala bentuk presentasi non-personal dan promosi ide, barang, dan layanan oleh sponsor yang diidentifikasi [12]. Industri *Advertising* merupakan industri besar yang sudah ada sejak beberapa ratus tahun yang lalu. Perkembangannya hingga kini seiring dengan berkembangnya teknologi modern. Setidaknya ada empat peran *advertising*, yaitu peran *marketing*, peran komunikasi, peran ekonomi, dan peran kemasyarakatan. *Advertising* juga memiliki beberapa tipe yang memiliki peran yang saling berbeda. Terdapat tujuh tipe *advertising* [11] yaitu *brand*, *retail* atau iklan lokal, *direct-response advertising*, *business-to-business advertising*, *advertising* institusional (*advertising* korporat), *advertising* nirlaba, dan iklan layanan publik.

Berkembangnya teknologi yang ditandai munculnya era komputer dan internet, memberikan dampak yang signifikan terhadap desain grafis. Hingga akhirnya muncul istilah Desain Komunikasi Visual (DKV) yang awalnya dari desain grafis. Hal ini terjadi pada dasarnya hanya sebatas kebutuhan industri yang semakin maju dengan media baru yang

digunakan. Media baru yang tidak lepas dari peran komputer dan internet memunculkan produk-produk desain grafis yang baru. Bukan hanya sekedar menyampaikan informasi secara visual, namun juga secara *audio-visual* seperti contohnya film animasi. Banyak yang beranggapan bahwa desain grafis *new-media* ini memiliki hasil gambar yang dangkal dan tidak bermakna, hanya sekedar memotong dan menempel gambar pada *template* yang telah disediakan. Desain grafis *new-media* itu pada dasarnya adalah tentang bagaimana memahami, mengorganisasi, dan menafsirkan konten agar informasi dapat diakses dengan mudah dan bermakna bagi khalayak [4].

Berkembangnya keilmuan DKV berdampak kepada semakin berkembangnya pendidikan di bidang DKV. Pendidikan DKV di Indonesia semakin banyak bermunculan dari berbagai jenjang pendidikan setiap tahunnya, hal ini seiring dengan kebutuhan industri kreatif pada khususnya yang membutuhkan sumber daya manusia yang unggul dan profesional dibidangnya. Berdasarkan keilmuan DKV yang memiliki cabang ilmu yang sangat luas dan munculnya media baru, didapatkan tujuh kompetensi keahlian yang berkaitan dengan bidang DKV pada spektrum kurikulum PMK. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1, terdapat tujuh kompetensi keahlian beserta jumlah sekolahnya yang ada di Indonesia saat ini.

Kompetensi Keahlian	Jumlah Sekolah
Desain Grafika	67
Produksi Grafika	43
Multimedia	2935
Desain Komunikasi Visual	99
Animasi	108
Produksi dan Siaran Program Televisi	127
Produksi Film dan Program Televisi	60

Tabel 1. Kompetensi Keahlian Terkait Bidang Dkv Dan Jumlah Sekolahnya di Indonesia (Sumber: datapokok.ditpsmk.net)

A. Pendidikan DKV Jenjang PMK

Pendidikan DKV jenjang PMK saat ini mengacu kepada kurikulum terbaru, yaitu kurikulum 2013 revisi (K13). Dalam kurikulum ini terdapat jenis-jenis program pendidikan serta rambu-rambu penyelenggaraan program pendidikan pada SMK/MAK yang dapat disebut spektrum keahlian PMK. Jenis-jenis program pendidikan pada spektrum keahlian ini diorganisasikan dalam bentuk Bidang Keahlian, Program Keahlian, dan Kompetensi Keahlian. Spektrum tersebut dilengkapi dengan struktur kurikulum serta ruang lingkup kompetensi untuk masing-masing kompetensi keahlian.

Kompetensi keahlian terkait bidang DKV yang terdapat pada spektrum keahlian PMK, berada pada bidang keahlian dan program keahlian yang berbeda-

beda. Sehingga materi pembelajaran (mata pelajaran) dasar bidang keahlian dan program keahliannya berbeda pula. Seperti yang tercantum pada tabel 2 dan tabel 3.

Jenis-jenis program pendidikan berupa Bidang Keahlian, Program Keahlian, dan Kompetensi Keahlian dalam struktur kurikulum merupakan hasil pengembangan Dokumen Kurikulum Nasional.

Struktur kurikulum bermula dari Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang memiliki landasan dari kesiapan peserta didik, tujuan pendidikan nasional, dan kebutuhan pembangunan [6]. Pada struktur kurikulum tersebut, setiap jenis program pendidikan memiliki mata pelajarannya masing-masing. Berikut ini tabel mata pelajaran dari setiap jenis program pendidikan pada kompetensi keahlian yang terkait bidang DKV.

No.	Kompetensi Keahlian	Program Keahlian	Bidang Keahlian
1	Desain Grafika	Teknik Grafika	Teknologi dan Rekayasa
2	Produksi Grafika	Teknik Grafika	Teknologi dan Rekayasa
3	Multimedia	Teknik Komputer dan Informatika	Teknologi Informasi dan Komunikasi
4	Desain Komunikasi Visual	Seni Rupa	Seni dan Industri Kreatif
5	Animasi	Seni Rupa	Seni dan Industri Kreatif
6	Produksi dan Siaran Program Televisi	Seni <i>Broadcasting</i> dan Film	Seni dan Industri Kreatif
7	Produksi Film dan Program Televisi	Seni <i>Broadcasting</i> dan Film	Seni dan Industri Kreatif

Tabel 2. Spektrum Keahlian Pendidikan Menengah Kejuruan Bidang Dkv
(Sumber: Surat Keputusan Spektrum Keahlian PMK 2016)

No.	Kompetensi Keahlian	Mata Pelajaran	Program Keahlian	Mata Pelajaran	Bidang Keahlian	Mata Pelajaran
1	Desain Grafika	Perwajahan; Desain Grafis; Susunan Huruf Komputer; Foto Reproduksi dan Acuan Cetak	Teknik Grafika	Dasar-dasar Kefrafikaan; Kalkulasi Grafika; Pengolahan Limbah Industri Percetakan	Teknologi dan Rekayasa	Simulasi dan Komunikasi Digital; Fisika; Kimia
2	Produksi Grafika	Teknik Cetak; Proses Cetak; Penyelesaian Grafika; Perencanaan dan Pengendalian Produksi	Teknik Grafika	Dasar-dasar Kefrafikaan; Kalkulasi Grafika; Pengolahan Limbah Industri Percetakan	Teknologi dan Rekayasa	Simulasi dan Komunikasi Digital; Fisika; Kimia
3	Multimedia	Desain Grafis Percetakan; Desain Media Interaktif; Animasi 2D dan 3D; Teknik Pengolahan Audio dan Video	Teknik Komputer dan Informatika	Komputer dan Jaringan Dasar; Pemrograman Dasar; Dasar Desain Grafis	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Simulasi dan Komunikasi Digital; Fisika; Kimia
4	Desain Komunikasi Visual	Desain Publikasi; Komputer Grafis; Fotografi; Videografi	Seni Rupa	Dasar-Dasar Seni Rupa; Gambar; Sketsa	Seni dan Industri Kreatif	Simulasi dan Komunikasi Digital; Tinjauan Seni; Dasar-Dasar Kreativitas
5	Animasi	Videografi; Produksi Animasi 2 Dimensi;	Seni Rupa	Dasar-Dasar Seni Rupa; Gambar; Sketsa	Seni dan Industri Kreatif	Simulasi dan Komunikasi Digital; Tinjauan Seni;

No.	Kompetensi Keahlian	Mata Pelajaran	Program Keahlian	Mata Pelajaran	Bidang Keahlian	Mata Pelajaran
		Produksi Animasi 3 Dimensi; <i>Digital Processing</i>				Dasar-Dasar Kreativitas
6	Produksi dan Siaran Program Televisi	Manajemen Produksi, Penulisan Naskah, dan Penyutradaraan; Kamera, Pencahayaan, dan Tata Suara; Tata Artistik; Editing Audio dan Video	Seni <i>Broadcasting</i> dan Film	Komunikasi Massa; Dasar Seni Audio Visual; Produksi Audio Visual	Seni dan Industri Kreatif	Simulasi dan Komunikasi Digital; Tinjauan Seni; Dasar-Dasar Kreativitas
7	Produksi Film dan Program Televisi	Penulisan Naskah; Manajemen Produksi; Kamera dan Tata Cahaya; Tata Suara	Seni <i>Broadcasting</i> dan Film	Komunikasi Massa; Dasar Seni Audio Visual; Produksi Audio Visual	Seni dan Industri Kreatif	Simulasi dan Komunikasi Digital; Tinjauan Seni; Dasar-Dasar Kreativitas

Tabel 3. Mata Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pmk Bidang Dkv
(Sumber: Lampiran SK Dirjen Struktur Kurikulum PMK)

Kurikulum 2013 edisi revisi ini sudah berjalan 5 tahun, terutama di SMK Bakti Nusantara 666. Sebelumnya kurikulum yang digunakan adalah KTSP, dan setiap mata pelajaran dari kedua kurikulum ini memiliki perbedaan khususnya pada mata pelajaran kejurannya. Pembelajaran DKV di SMK Bakti Nusantara 666 untuk kelas XI dan XI masih menggunakan KTSP, sedangkan untuk kelas X sudah mulai menggunakan kurikulum 2013. Pembelajaran DKV di SMK Negeri 14 Bandung sudah menggunakan kurikulum 2013 lebih awal, meskipun pada awalnya merupakan kurikulum 2013 sebelum direvisi.

Pembelajaran DKV di sekolah kejuruan ini lebih mengutamakan kompetensi keterampilannya dibandingkan dengan pengetahuan. Sekitar tujuh puluh persen pembelajaran bersifat praktik. Kompetensi yang dipelajari secara umum adalah menggambar (nirmana, sketsa, ilustrasi), fotografi dan videografi, komputerisasi digital menggunakan *software* grafis (*Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Corel Draw*, dan sebagainya), dan pembuatan grafis animasi. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajarannya, salah satunya adalah menjadi tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri pada saat ini maupun masa yang akan datang dalam keahlian DKV (Tujuan Paket Keahlian DKV SMK Negeri 14 Bandung), dan menghasilkan tamatan yang memiliki kompetensi tinggi, mampu bersaing di pasar tenaga kerja Nasional dan Internasional di bidang DKV di tahun 2020 (Visi-Misi Program Keahlian DKV SMK Bakti Nusantara 666).

Melihat dari tujuan pendidikan DKV jenjang PMK tentunya berhubungan erat dengan industri kreatif bidang DKV. Lulusan dari pendidikan DKV jenjang PMK ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan industri kreatif tersebut sesuai dengan bidang keahlian maupun kompetensi keahliannya.

B. Kebutuhan Industri Kreatif Bidang DKV

Industri kreatif merupakan tujuan bagi lulusan pendidikan DKV jenjang PMK untuk bekerja, sebagaimana yang tercantum dalam visi-misi ataupun tujuan pembelajaran DKV di sekolah. Pihak institusi pendidikan tentunya harus dapat menyesuaikan kurikulum yang dipakai dengan apa yang dibutuhkan industri terhadap sumber daya manusia (skill) khususnya pada industri kreatif bidang DKV.

Kebutuhan-kebutuhan ini perlu diakomodir dengan baik, sehingga dalam prosesnya terdapat link and match antara pihak penyelenggara pendidikan DKV jenjang PMK dengan industrinya. Selain itu perlu diketahui beberapa hal yang menjadi value dan behavior yang terdapat di industri.

Industri desain, dalam hal ini merujuk kepada studio desain yang menghasilkan produk jasa. Jenis pekerjaan yang ada di studio desain adalah desainer grafis (berbagai tingkatan level) dan ilustrator. Contohnya pada studio desain ALF Solution yang terletak di daerah Cibiru-Kota Bandung. Di studio ini membutuhkan desainer grafis level junior (muda), tugas yang diberikan adalah membuat desain logo, corporate identity, maskot, bahkan packaging (kemasan). Kompetensi yang dibutuhkan adalah mampu mengoperasikan *software* grafis (*Corel Draw/Adobe Illustrator*), mampu memahami brief

yang diberikan klien, dan memahami tentang proses pembuatan karya DKV.

Industri percetakan, di Indonesia khususnya daerah Bandung, industri ini bukan hanya sekedar menerima pekerjaan untuk mencetak karya grafis saja, namun juga menerima jasa pembuatan advertising (periklanan). Oleh sebab itu biasanya ada dua jenis pekerjaan, yaitu sebagai desainer dan operator cetak/produksi. Seperti contohnya pada percetakan PERFECT Digital Printing and Design, MAP Digital Printing, EXECOM Printing, SINERGI Printing, dan ISILLO Digital Printing.

Tugas yang dilakukan di industri percetakan ini berupa mendesain dan mencetak media publikasi indoor/outdoor (spanduk, brosur, banner, baliho, poster, kartu nama), *corporate identity*, buku (buku pelajaran, majalah, booklet, buku profil perusahaan, dan lainnya), membuat pin dan mug, kemasan makanan, bahkan ada yang menerima jasa pembuatan desain website dan media interaktif.

Industri penerbitan, pada industri ini jenis pekerjaan yang ada adalah sebagai desainer grafis. Lulusan dan siswa PMK yang sedang melaksanakan Praktek Kerja Industri diberi tugas untuk membuat desain berupa sampul buku, mendesain layout isi buku, dan mendesain layout majalah. Dalam prosesnya, masih dalam pengawasan desainer utama karena lulusan PMK berada pada tingkatan level desainer yang berbeda. Kompetensi yang harus dimiliki adalah mampu mengoperasikan software grafis (Photoshop dan InDesign), mampu mendesain dengan baik, memahami prinsip dalam pembuatan majalah, dan memahami cara mendesain layout buku.

Industri bidang fotografi, dalam hal ini merujuk kepada studio foto seperti Jhonas Photo dan Edelweiss. Jenis pekerjaan yang dilakukan bagi lulusan PMK pada umumnya adalah editing foto. Tugasnya adalah melakukan editing dan finishing foto, yaitu seperti melakukan retouch, selection, edit lighting, dan digital imaging. Kompetensi yang harus dimiliki bagi editor foto adalah mampu mengoperasikan software grafis khusus foto seperti Adobe Photoshop, memiliki jiwa seni dalam merekayasa (editing) foto, dan mampu membuat pengaturan action untuk memudahkan proses editing foto. Selain ditugaskan sebagai editor foto, ada pula yang diberi kepercayaan sebagai fotografer studio. Kompetensi yang harus dimiliki adalah mampu mengoperasikan kamera digital, memahami teknik lighting, mampu mengarahkan gaya kepada objek yang difoto, dan memiliki kemampuan dalam menentukan angle foto yang baik.

Industri animasi, di Indonesia industri ini sudah mulai berkembang pesat. Produk yang dibuat lebih condong kepada dunia perfilman. Film animasi Indonesia mulai bersaing dengan film animasi dari luar negeri. Industri ini banyak sekali membutuhkan tenaga kerja dengan berbagai macam kompetensi. Pekerjaan di industri animasi ini secara horizontal terbagi menjadi dua ranah keterampilan, yaitu technical skill dan art skill. Secara vertikal terbagi dua jenjang karir, yaitu operational carrer dan managerial carrer. Dalam industri animasi hal tersebut disebut quadrant occupation. Untuk lulusan jenjang PMK biasanya berada pada jenjang operational carrer, dengan kemampuan pilihan berupa technical skill ataupun artskill.

Darmawan (dalam *panel discussion* “Sinkronisasi Kurikulum Animasi”, BIAF 2017) memberikan pemaparan tentang empat ranah bidang pekerjaan pada occupation map, yaitu technical, visual, motion, dan editorial. Empat ranah bidang tersebut merupakan pembagian bidang kerja dalam pembuatan produk animasi. ranah bidang motion adalah ranah bidang pekerjaan yang paling banyak membutuhkan sumber daya manusia. Untuk lulusan PMK khususnya kompetensi keahlian animasi cukup memiliki kemampuan atau kompetensi dari salah satu ranah bidang pekerjaan di industri animasi, baik dari ranah technical, visual, motion, ataupun editorial.

C. Standar Kompetensi Pendidikan DKV Jenjang PMK

Proses pembelajaran di PMK mengarah kepada penguasaan keterampilan dan sarana pembiasaan diri untuk dunia kerja. oleh sebab itu demi tercapainya tujuan dari pendidikan kejuruan maka dibuatlah Standar Kompetensi Lulusan yang menjadi tolak ukur atau sebagai kriteria minimal tentang kualifikasi kemampuan lulusan PMK yang mencakup domain afektif, kognitif, dan psikomotor.

Tujuan pendidikan kejuruan ini dapat terwujud dan akan sesuai dengan kebutuhan industrinya, jika mengacu kepada jenis-jenis bidang pekerjaan atau keahlian yang telah berkembang dan dibutuhkan di industri. Telah disebutkan sebelumnya bahwa beberapa industri kreatif yang terkait bidang DKV adalah periklanan, desain, film/video/fotografi, permainan interaktif, penerbitan dan percetakan, serta televisi.

Sarana untuk mengakomodasi kebutuhan dunia kerja dari industri tersebut dibuat dalam bentuk spektrum keahlian pada pendidikan kejuruan yang mana diorganisasikan ke dalam tiga bagian, yaitu Bidang keahlian, Program Keahlian, dan Kompetensi Keahlian. Bila melihat dari struktur akademik yang

terdapat pada perguruan tinggi, spektrum keahlian tersebut sama halnya seperti Fakultas, Program Studi, dan Jalur Peminatan.

Spektrum keahlian pada PMK yang memiliki keterkaitan dengan bidang DKV seperti yang telah disebutkan sebelumnya adalah Desain Grafika, Produksi Grafika, Desain Komunikasi Visual, Animasi, Multimedia, Produksi dan Siaran Televisi, dan Produksi Film dan Program Televisi.

Pada kompetensi keahlian Desain Grafika berada pada bidang keahlian Teknologi dan Rekayasa, memiliki mata pelajaran dasar bidang keahlian seperti Simulasi Digital, Fisika, dan Kimia. Bila melihat dari sudut pandang keilmuan DKV, kompetensi keahlian Desain Grafika memiliki dasar bidang DKV, karena kompetensi keahlian ini menghasilkan produk visual yang dicetak, sebagaimana kompetensi yang terdapat pada mata pelajaran program keahlian (Teknik Grafika) dan kompetensi keahliannya (Desain Grafika).

Pada mata pelajaran program keahlian Teknik Grafika memiliki kompetensi dasar yang berhubungan dengan layout (tata letak/perwajahan), montase, cetak offset/saring/tinggi, klasifikasi perusahaan percetakan, proses produksi cetak, bahan dan mesin cetak, dan pengolahan limbah cetak. Mata pelajaran yang terdapat pada kompetensi keahliannya memiliki kompetensi yang berhubungan dengan prinsip layout, ilustrasi, desain sampul buku/flyer/brosur, desain grafis, dan susunan huruf komputer/ilmu tipografi. Oleh karena itu keilmuan DKV yang ada pada kompetensi ini meliputi dasar desain grafis, editorial design, tipografi dan teknik cetak.

Kompetensi keahlian Produksi Grafika berada pada bidang keahlian dan program keahlian yang sama dengan kompetensi keahlian Desain Grafika, begitu pula dengan mata pelajarannya, yang membedakan adalah kompetensi dasar pada kompetensi keahliannya. Kompetensi Desain Grafika lebih kepada pra produksi pembuatan karya DKV di industri percetakan/penerbitan, karena berfokus kepada perancangan desain. Pada kompetensi keahlian Produksi Grafika lebih kepada proses produksi dan pasca produksinya.

Kompetensi dasar yang terdapat pada kompetensi keahlian ini mencakup tentang teknik mencetak, prosedur mencetak, penyelesaian grafika (proses finishing), serta perencanaan dan pengendalian produksi. Di dalamnya mempelajari tentang alat dan bahan mencetak, pembuatan acuan cetak dengan berbagai teknik, proses pencampuran tinta cetak, prosedur perawatan mesin cetak, evaluasi hasil produksi mesin cetak, proses penyelesaian akhir

berbagai produk cetak, hingga kegiatan produksi cetak. Keilmuan DKV yang dipelajari pada kompetensi keahlian Produksi Grafika adalah dasar-dasar desain grafis, pengetahuan alat dan bahan cetak, desain grafis percetakan, teknik cetak, dan finishing produk cetak.

Penempatan spektrum keahlian pada kedua kompetensi keahlian Desain Grafika dan Produksi Grafika ini dirasa kurang tepat berada pada bidang keahlian Teknologi dan Rekayasa. Meskipun di industrinya (Percetakan/Penerbitan) pada kedua kompetensi keahlian ini identik dengan penggunaan teknologi cetak, namun kompetensi dasar yang dipelajari di pendidikan DKV program keahlian Teknik Grafika ini tidak mempelajari tentang teknologi cetaknya (dalam hal ini mempelajari struktur dan pembuatan mesin cetak), namun lebih kepada penggunaan, proses, dan teknik mencetak yang baik dan benar, serta proses produksi dalam industri Percetakan /Penerbitan.

Kompetensi keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV) berada pada program keahlian Seni Rupa dan bidang keahlian Seni dan Industri Kreatif. Penggunaan istilah DKV pada nomenklatur kompetensi keahlian ini dirasa kurang tepat, karena luasnya keilmuan DKV itu sendiri yang mencakup beberapa bidang yang lain. Bila dilihat dari mata pelajaran yang terdapat pada kompetensi keahlian DKV ini (Desain Publikasi, Komputer Grafis, Fotografi, dan Videografi), kompetensi dasar pada mata pelajaran tersebut mempelajari tentang prinsip dasar desain media publikasi, menganalisis *client brief*, menerapkan konsep desain (komersial, publikasi, label produk, kemasan produk, publikasi multi pages, dan branding), penggunaan *software* grafis, memahami prinsip-prinsip desain (stationery kit, corporate identity, iklan media cetak), memahami Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) terhadap karya desain, fotografi (penggunaan alat, pencahayaan, pemotretan objek, editing dan finishing foto), dan videografi (penggunaan alat, sudut pengambilan gambar, prosedur videografi, dan editing video).

Berdasarkan dari apa yang dipelajari pada mata pelajarannya, kompetensi keahlian DKV lebih condong kepada pembuatan karya desain grafis advertising (periklanan) dan corporate design. Oleh karena itu lebih baik penamaan pada kompetensi keahlian DKV ini dirubah, disesuaikan dengan kompetensi lulusan yang diharapkan, seperti contohnya menjadi Desain Grafis Periklanan atau Visual Periklanan.

Bidang keahlian pada kompetensi keahlian DKV ini adalah Seni dan Industri Kreatif. Mata pelajaran bidang keahliannya adalah Simulasi dan Komunikasi

Digital, Tinjauan Seni, dan Dasar-Dasar Kreativitas. Melihat dari keilmuan yang ada pada kompetensi keahlian ini tentunya berada pada ranah bidang DKV. Namun bisa saja dasar bidang keahlian pada kompetensi ini berada di ranah Seni dan Industri Kreatif, karena desain memiliki kesamaan dengan seni meskipun pada hakikatnya sangatlah berbeda, dan juga hasil dari lulusan pada kompetensi keahlian ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan industri kreatif. Alangkah lebih baiknya kompetensi keahlian DKV ini berubah nama menjadi Visual Periklanan dan berada di ranah bidang keahlian DKV, sehingga mata pelajarannya berhubungan dengan dasar bidang DKV seperti Tinjauan DKV, Dasar-Dasar Desain, Komunikasi Visual dan Sejarah DKV.

Selain dasar bidang keahliannya, perlu dirubah pula program keahliannya menjadi sub-bidang dari bidang DKV, karena pada program keahliannya saat ini berada pada program keahlian Seni Rupa. Mengambil contoh dari pembagian ranah fakultas dan jurusan yang terdapat pada jenjang pendidikan Perguruan Tinggi, bahwa Seni Rupa dan Desain telah dibedakan. Seni Rupa memiliki sub-bidang seperti Seni Lukis, Seni patung, dan Seni Kriya. Sedangkan Desain memiliki sub-bidang tersendiri seperti Desain Interior, Desain Produk, dan Desain Komunikasi Visual.

Bila program keahliannya dirubah, tentunya mata pelajaran yang ada di dalamnya berubah pula. Pada program keahlian Seni Rupa, mata pelajarannya adalah Dasar-Dasar Seni Rupa, Gambar, dan Sketsa. Bila dirubah menjadi program keahlian Desain Grafis, maka mata pelajaran yang muncul harus berkaitan dengan keilmuan Desain Grafis seperti Gambar dan Sketsa, Komputer Grafis, dan Teori Desain Grafis.

Kompetensi keahlian Animasi, sama halnya pada kompetensi keahlian DKV yang berada pada bidang keahlian Seni dan Industri Kreatif juga program keahlian Seni Rupa. Maka dari itu mata pelajaran atau kompetensi dasar yang terdapat pada bidang dan program keahliannya sama dengan kompetensi keahlian DKV.

Sebelumnya telah dipaparkan bahwa kompetensi keahlian DKV lebih condong kepada bidang periklanan, sedangkan kompetensi keahlian Animasi ini identik dengan pembuatan film Animasi. Kompetensi keahlian Animasi ini merupakan salah satu cabang keilmuan DKV yang mempelajari dan menghasilkan karya dalam bentuk visual maupun audio-visual. Selain itu karyanya digunakan untuk mengkomunikasikan sesuatu melalui visual/audio-visual.

Animasi termasuk dalam kategori new-media (media baru), karena dalam pembuatannya identik dengan penggunaan teknologi baru yang canggih pada saat ini. Pada kenyataannya saat ini segala hal terkait bidang DKV tidak lepas dari teknologi baru seperti komputer.

Berbeda dengan bidang DKV lain seperti Grafika dan Periklanan Cetak, bidang Animasi ini bukan hanya menggunakan komputer sebagai alat produksinya tetapi dalam publikasi atau luaran hasil produknya banyak menggunakan media baru baik berupa televisi maupun internet (web). Bidang Animasi pada masa kini bukan hanya sebatas film saja, namun merambat kepada industri game, information visualization, bahkan berhubungan dengan visualisasi musik.

Kurikulum pembelajaran pada kompetensi keahlian Animasi jenjang PMK, memiliki mata pelajaran berupa Videografi, Produksi Animasi 2 Dimensi, Produksi Animasi 3 Dimensi, dan Digital Processing. Kompetensi dasar dari mata pelajaran tersebut berkaitan dengan proses produksi animasi, yaitu dasar-dasar dan proses videografi, alur tahapan produksi Animasi 2D/3D dan perkembangan software Animasi 2D/3D, proses pembuatan Animasi 2D (pembuatan karakter, pembuatan latar, pembuatan property, membuat keyframe, dan membuat inbetween), proses pembuatan Animasi 3D (modelling, pemberian material, rigging, skinning, pembuatan motion, pembuatan uv mapping, texturing, dan sebagainya).

Kompetensi keahlian Multimedia berada pada bidang keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi serta program keahlian Teknik Komputer dan Informatika. Mata pelajaran bidang keahliannya adalah Simulasi dan Komunikasi Digital, Fisika, dan Kimia. Mata pelajaran tersebut sama dengan yang ada pada bidang keahlian Teknologi dan Rekayasa. Sedangkan mata pelajaran program keahliannya adalah Komputer dan Jaringan Dasar, Pemrograman Dasar, dan Dasar Desain Grafis. Hal tersebut berbeda dengan kompetensi keahlian Desain Grafika, Produksi Grafika, DKV, dan Animasi karena berada pada program keahlian yang berbeda.

Meski demikian pada kompetensi dasar/mata pelajaran kompetensi keahliannya memiliki kemiripan materi dengan kompetensi keahlian Desain Grafika, Produksi Grafika, DKV, maupun Animasi. Mata pelajaran kompetensi keahliannya adalah Desain Grafis Percetakan (sama dengan kompetensi keahlian Desain dan Produksi Grafika), Desain Media Interaktif, Animasi 2D dan 3D (sama dengan kompetensi keahlian Animasi), Teknik Pengolahan Audio dan Video (sama dengan kompetensi keahlian

DKV serta Produksi dan Siaran Televisi). Oleh sebab itu kompetensi keahlian Multimedia dianggap memiliki kompetensi yang general, karena mempelajari berbagai keilmuan yang ada pada bidang DKV.

Penamaan kompetensi keahlian Multimedia pada spektrum keahlian PMK sepertinya perlu dirubah menjadi Desain Grafis Multimedia. Penambahan kata Desain Grafis dimaksudkan agar memberikan pemahaman kepada masyarakat bahwa kompetensi keahlian ini memiliki kaitan dengan bidang DKV, karena selama ini berada pada bidang keahlian teknologi dan rekayasa. Pertimbangan ini didasari dari hasil karya pada kompetensi keahlian Multimedia berupa karya visual dan audio-visual yang memiliki tujuan untuk menyampaikan suatu informasi melalui berbagai macam media secara dinamis dan interaktif. Hal tersebut sejalan dengan keilmuan dan karya yang dihasilkan oleh bidang DKV.

Kompetensi keahlian Multimedia pada spektrum PMK perlu diarahkan kepada hasil karya visual yang berfokus ke media informasi interaktif, seperti tampilan halaman web, tampilan pada media elektronik (user interface), dan permainan interaktif (game design). Hal tersebut bertujuan agar pada kompetensi keahlian ini tidak berbenturan secara materi pengetahuan dan keterampilan dengan kompetensi keahlian lain seperti Desain Grafika, Desain Grafis Periklanan, dan Animasi.

Berdasarkan penjelasan di atas seharusnya kompetensi keahlian Multimedia memiliki mata pelajaran dan kompetensi dasar tentang desain grafis user interface, desain grafis web, desain media interaktif, dan desain permainan edukasi. Dengan demikian dasar keilmuan DKV yang ada di dalamnya berupa dasar desain grafis (unsur dan prinsip desain grafis, teori warna, dsb), user interface/user experience design, tipografi, tata letak (layout), dan ilustrasi.

Kompetensi keahlian Produksi dan Siaran Televisi, kompetensi keahlian ini tentunya memiliki kaitan dengan bidang DKV karena siaran televisi merupakan suatu bentuk atau wadah dalam penyampaian komunikasi secara visual. Dalam spektrum kurikulum PMK, kompetensi keahlian ini berada pada program keahlian Seni Broadcasting dan Film, dan berada pada bidang keahlian Seni dan Industri Kreatif.

Berada pada bidang keahlian yang sama dengan kompetensi keahlian DKV dan Animasi, membuat kompetensi keahlian ini mempelajari mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, Tinjauan Seni, dan Dasar-Dasar Kreativitas. Meski demikian kompetensi keahlian ini berada pada program keahlian yang

berbeda, sehingga mata pelajaran untuk program keahliannya juga berbeda yaitu 1) Manajemen Produksi, Penulisan Naskah, dan Penyutradaraan; 2) Kamera, Pencahayaan, dan Tata Suara; serta 3) Editing Audio dan Video.

Kompetensi keahlian Produksi dan Siaran Televisi memiliki bentuk produk yang hampir sama dengan kompetensi keahlian Animasi dan Multimedia, yaitu bentuk produk berupa karya visual dengan tambahan audio yang dipublikasikan melalui media non cetak. Meski sama dari segi bentuk produknya, namun dari segi fungsi dan jenis produknya terdapat beberapa perbedaan.

Kompetensi keahlian Produksi dan Siaran Televisi memiliki fokus kepada penyiaran media massa melalui televisi maupun media internet. Kompetensi lulusan yang diharapkan adalah mampu memahami dan menjalankan prosedur produksi program televisi, yang mana di dalam proses pembelajaran mempelajari tentang manajemen produksi, penulisan naskah, penyutradaraan, penggunaan kamera, tata pencahayaan, suara dan artistik, serta editing audio dan video. Karena kompetensi keahlian ini berada pada program keahlian Broadcast oleh sebab itu mata pelajaran dasar program keahliannya adalah Komunikasi Massa, Dasar Seni Audio Visual, dan Produksi Audio Visual. Mata pelajaran tersebut dapat dikatakan saling mendukung dengan mata pelajaran yang terdapat pada kompetensi keahliannya.

Selain itu kompetensi keahlian ini berada pada bidang keahlian Seni dan Industri Kreatif. Penempatan bidang keahlian ini pada dasarnya dapat diterima, namun lebih baik bila melihat kepada keterkaitan pada keilmuan DKV yang mana memiliki fungsi dan tujuan sama sebagai media komunikasi secara visual, seharusnya kompetensi keahlian ini memiliki dasar bidang keahlian DKV. Sehingga dasar keilmuannya berupa keilmuan tentang desain, komunikasi, dan visual. Hal tersebut sejalan dengan mata pelajaran yang terdapat pada dasar program keahliannya.

Kompetensi keahlian yang terkait bidang DKV lainnya adalah kompetensi keahlian Produksi Film dan Program Televisi. Kompetensi keahlian ini memiliki kemiripan dengan kompetensi keahlian Produksi dan Siaran Televisi dari segi kompetensi dasar kejuruan yang diharapkan. Dasar bidang keahlian dan dasar program keahliannya berada pada tempat yang sama, sehingga mata pelajarannya pun sama. Hal yang membedakan adalah nama mata pelajaran pada kompetensi keahliannya yaitu Penulisan Naskah, Manajemen Produksi, Kamera dan Tata Cahaya, serta Tata Suara. Bila diperhatikan secara penamaan mata pelajaran pada dasarnya tidak ada perbedaan yang cukup signifikan antara mata pelajaran yang terdapat

pada kompetensi keahlian Produksi dan Siaran Televisi dengan kompetensi keahlian Produksi Film dan Program Televisi. Namun di sini ada perbedaan peruntukkan atau produk yang akan diproduksi, pada kompetensi keahlian Produksi dan Siaran Televisi lebih kepada teknis dalam produksi dan menyiarkan beberapa program atau produk siaran televisi, sedangkan kompetensi keahlian Produksi Film dan Program Televisi lebih kepada produksi karyanya yang berupa Film maupun Program Televisi.

Seperti halnya kompetensi keahlian Program dan Siaran Televisi, kompetensi keahlian Produksi Film dan Program Televisi lebih baik memiliki dasar bidang keahlian DKV dengan pertimbangan dari segi keilmuan yang memiliki hubungan yang sangat erat dengan keilmuan komunikasi secara visual. Karena karya yang dihasilkan adalah karya yang bertujuan untuk komunikasi dalam bentuk visual dengan tambahan audio di dalamnya.

D. Pemetaan Pendidikan DKV Jenjang PMK

Berdasarkan dari apa yang telah dipaparkan sebelumnya terdapat tujuh kompetensi keahlian pada spektrum pendidikan DKV jenjang PMK yang memiliki kaitan dari segi keilmuan dan produk dengan bidang DKV. kompetensi keahlian tersebut adalah Desain Grafika, Produksi Grafika, Multimedia, Desain Komunikasi Visual, Animasi, Produksi dan Siaran Program Televisi, dan Produksi Film dan program Televisi.

Dari hasil analisis yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat beberapa kompetensi keahlian yang perlu dirubah penamaannya (Nomenklatur) serta penempatan pada program keahlian dan bidang keahliannya. Hal tersebut juga berdampak pada materi pembelajaran atau kompetensi dasar dari beberapa kompetensi keahlian yang perlu disusun ulang sehingga Standar Kompetensi Lulusan (SKL) pada kompetensi keahlian memiliki fokus terhadap bidang yang telah ditentukan.

Oleh sebab itu spektrum Pendidikan Menengah Kejuruan perlu ada perubahan, yaitu dengan menambahkan bidang keahlian baru yaitu Desain Komunikasi Visual (DKV). Hal ini didasari berdasarkan studi secara keilmuan bahwasanya dari ketujuh kompetensi keahlian yang telah dianalisis memiliki dasar keilmuan DKV, hal yang membedakan dari setiap kompetensi keahlian adalah produk yang dihasilkan dan media yang digunakan.

Program Keahlian	Kompetensi Keahlian	Produk
Grafika	Desain Grafika (Percetakan)	Produk Cetak: Buku, Majalah, Koran, Tabloid, Buletin.
	Produksi Grafika (Percetakan)	Produk Cetak: Buku, Majalah, Koran, Tabloid, Buletin.
Desain Grafis	Visual Periklanan (<i>Advertising</i>)	Media Promosi dan Publikasi: Baligo, <i>Banner</i> , Spanduk, Poster, Brosur, Iklan Televisi, dsb. <i>Corporate Identity</i> : Logo, Kop Surat, Kartu Nama, dsb.
	Grafis Multimedia (Grafis Media Interaktif)	Desain Web, Desain <i>Interface</i> , Media Interaktif, <i>Game Design</i> .
Animasi	Produksi Animasi	Film Animasi 2D dan 3D, <i>Motion Graphic</i> , <i>Game Design</i> .
Film dan Program Televisi	Produksi dan Siaran Program Televisi	Film, dan Program Televisi.
	Produksi Film dan Program Televisi	Film, dan Program Televisi.

Tabel 4. Hasil Produk Dkv Dari Setiap Kompetensi Keahlian

Penambahan bidang keahlian DKV ini membuat beberapa program keahlian dan kompetensi keahlian berpindah bidang keahliannya menjadi DKV, seperti program keahlian Grafika yang bermula berada pada bidang keahlian Teknologi dan Rekayasa. Selain itu muncul beberapa program keahlian baru seperti Desain Grafis, Animasi (perubahan dari kompetensi keahlian menjadi program keahlian), serta Film dan Program Televisi. Di dalam program keahlian tersebut terdapat kompetensi keahlian yang memang sebelumnya sudah ada dan kompetensi keahlian yang diusulkan perubahan nomenklaturnya (Visual Periklanan, Grafis Multimedia, dan Produksi Animasi).

No.	Nomenklatur Kompetensi Keahlian Lama	Nomenklatur Kompetensi Keahlian Baru	Keterangan
-----	--------------------------------------	--------------------------------------	------------

1	Desain Komunikasi Visual	Visual Periklanan	Kompetensi keahlian ini lebih condong kepada pembuatan visual periklanan
2	Multimedia	Grafis Multimedia	Penambahan kata “grafis” menegaskan bahwa produk yang dibuat berupa karya visual
3	Animasi	Produksi Animasi	Jenjang PMK lebih menekankan kepada bagian produksi animasi

Tabel 5. Usulan Perubahan Nomenklatur Kompetensi Keahlian Pada Spektrum Keahlian PMK

Bidang Keahlian	Program Keahlian	Kompetensi Keahlian
Desain Komunikasi Visual	Grafika	Desain Grafika (Percetakan)
		Produksi Grafika (Percetakan)
	Desain Grafis	Visual Periklanan (<i>Advertising</i>)
		Grafis Multimedia (Grafis Media Interaktif)
	Animasi	Produksi Animasi
	Film dan Program Televisi	Produksi dan Siaran Program Televisi
		Produksi Film dan Program Televisi

Tabel 6. Usulan Spektrum Pendidikan Menengah Kejuruan Bidang Keahlian Desain Komunikasi Visual

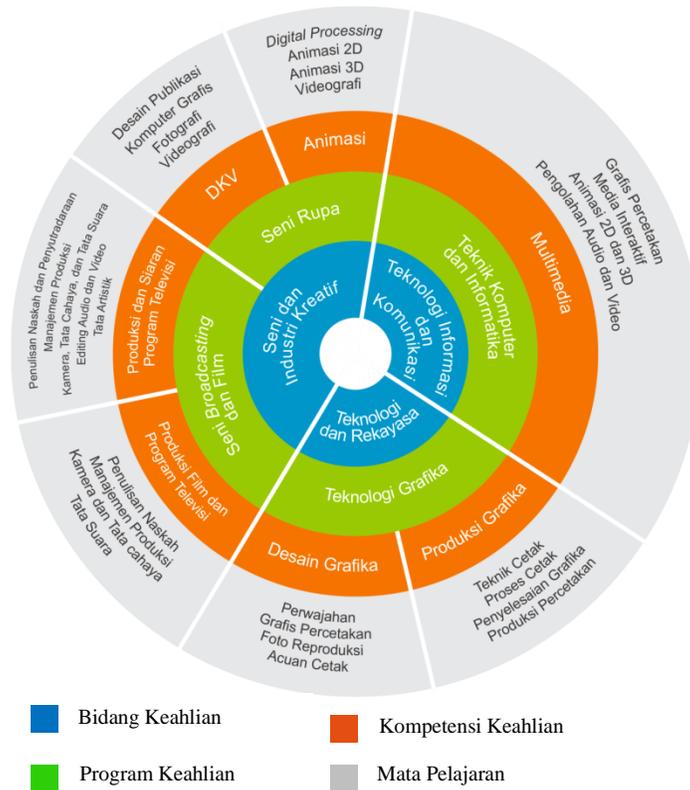
Pada proses pembelajaran PMK terdapat prinsip khusus yang mana salah satunya adalah iklim belajar merupakan simulasi dari lingkungan kerja di Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI). Oleh karena itu pembelajaran DKV pada jenjang PMK tidak lepas dari peran Dunia Usaha dan Dunia Industri sebagai acuan kompetensi dan tujuan akhir (bekerja) dari proses pembelajaran. Berikut ini adalah hubungan antara kompetensi keahlian yang terdapat pada spektrum pendidikan dengan industri kreatif bidang DKV.

No.	Kompetensi Keahlian	Industri
1	Desain Grafika (Desain Grafis Percetakan)	Percetakan, Penerbitan, dan Media massa (Tabloid, Majalah, Koran).
2	Produksi Grafika	Percetakan, Penerbitan, dan Media massa (Tabloid, Majalah, Koran).
3	Visual Periklanan	Periklanan (<i>Advertising</i>), Studio Desain (<i>Corporate Design</i>), Fotografi, Videografi.
4	Grafis Multimedia	Telekomunikasi dan Informatika (<i>Web Design, User Interface</i> , dan <i>User Experience</i>), dan <i>Game Design</i> .
5	Produksi Animasi	Animasi, <i>Game Design</i> , Videografi, Film.
6	Produksi dan Siaran Program Televisi	<i>Broadcasting</i> (Televisi, Siaran <i>Online</i>), dan Videografi, dan Film.
7	Produksi Film dan Program Televisi	<i>Broadcasting</i> (Televisi, Siaran <i>Online</i>), Videografi, dan Film.

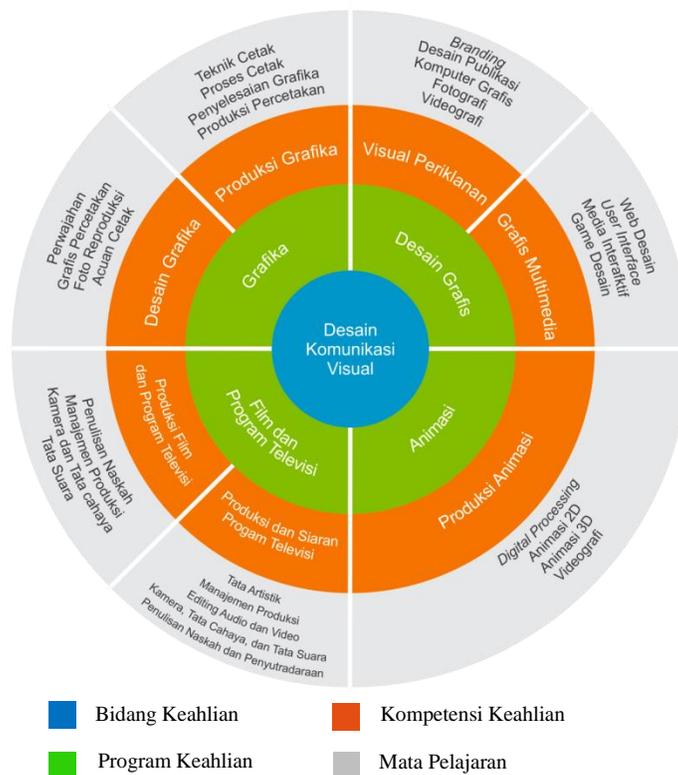
Tabel 7. Hubungan Antara Kompetensi Keahlian Pada Pendidikan Dkv Jenjang PMK dengan Industri Kreatif

Perubahan struktur bidang keahlian dan program keahlian pada spektrum pendidikan DKV jenjang PMK, serta perubahan nomenklatur pada beberapa kompetensi keahlian, dengan begitu materi pembelajaran atau mata pelajaran yang seharusnya dipelajari juga ikut berubah. Hal ini dikarenakan agar terjadinya kesesuaian materi ajar dengan kompetensinya serta tidak ada lagi benturan dari segi kompetensi lulusan antara kompetensi keahlian satu dengan yang lainnya.

Terlihat pada gambar 2 yang merupakan spektrum awal dari pendidikan DKV jenjang PMK yang di dalamnya terdapat beberapa kesamaan mata pelajaran pada kompetensi keahliannya. Hasil analisis memberikan suatu usulan, bahwa adanya perubahan pada bidang keahlian, program keahlian, dan kompetensi keahlian dari segi nomenklatur, dan fokus bahasan atau kompetensi yang dipelajari dari setiap kompetensi keahlian. Sehingga spektrum pendidikan DKV jenjang PMK kurang lebih seperti pada gambar 3. Terlihat di dalamnya terdapat mata pelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan kompetensi keahliannya.



Gambar 2. Spektrum Pendidikan DKV Jenjang PMK Pada Kurikulum 2013 (Sumber: Direktorat Pembinaan SMK)



Gambar 3 Usulan Spektrum Pendidikan DKV Jenjang PMK

V. KESIMPULAN

Bidang DKV yang memiliki keilmuan yang sangat luas serta memiliki hubungan dengan keilmuan di bidang lain menjadikan bidang keahlian ini sangat dibutuhkan dan menjadi populer, sehingga pada bidang pendidikan setingkat Pendidikan Menengah Kejuruan terdapat di dalamnya kompetensi keahlian yang memiliki kaitan dengan bidang DKV. Kompetensi keahlian ini berada pada bidang keahlian yang berbeda-beda, namun perbedaan ini terlihat kurang sesuai, belum memiliki fokus terhadap capaian lulusan di industri dan dinilai saling bertabrakan antara kompetensi keahlian yang satu dengan yang lainnya karena adanya materi pembelajaran (kompetensi dasar) yang sama.

Perlu ada perubahan pada spektrum pendidikan jenjang PMK khususnya kompetensi keahlian yang memiliki kaitan dengan bidang DKV. Pemerintah sebagai pemangku kebijakan khususnya Direktorat Pembinaan SMK perlu mengkaji kembali usulan yang diberikan terkait pendidikan DKV yang selama ini belum tertata dengan baik dari segi kompetensi dasar tiap kompetensi keahlian, spektrum pendidikan hingga link and match dengan industrinya.

Peta pendidikan DKV jenjang PMK ini diharapkan dapat membantu pihak pemerintah dalam memutuskan kebijakan terhadap pendidikan DKV jenjang PMK, dan memudahkan sekolah-sekolah kejuruan dalam menentukan Standar Kompetensi Lulusan serta industri yang dapat bekerjasama dengan kompetensi keahlian yang ada di sekolah kejuruan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. E. Pangestu, *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025*. 2008.
- [2] R. Supriyono, *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI, 2010.
- [3] A. Kusrianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta, 2007.
- [4] T. Austin and R. Doust, *New Media Design*. London: Laurence King Publishing, 2007.
- [5] Rasto, *Pendidikan Kejuruan*. Bandung: UPI, 2012.
- [6] Direktorat Pembinaan SMK, *Pedoman Penataan Ulang Spektrum Keahlian PMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK, 2017.
- [7] R. Yuvaraj, "Competency Mapping-A Drive for Indian Industries," *Int. J. Sci. Eng. Res.*, vol. 2, no. 8, 2011.
- [8] M. Kotwal, *Model, and Method for Competency Mapping and Assessment*. Mumbai: SunRise Management Consulting Services, 2006.
- [9] M. Sperka and A. Stolar, "Graphic Design in the Age of Interactive Media," *3rd Int. Symp. Interact. Media Des.*, 2005.
- [10] A. Dameria, *Basic Printing*. Jakarta: Link & Match Graphic, 2008.
- [11] S. Moriarty, N. Mitchell, and W. D. Wells, *Advertising & IMC: Principles and Practice*, 9th ed. Pearson, 2012.
- [12] P. M. Lester, *Visual Communication: Images with Messages*. Wadsworth: Wadsworth, 1997.