

**REALITAS DAN MASALAH  
PENERAPAN METODA PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN TINGGI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Oleh : Asep Deni Iskandar, M.Sn.

**Abstrak :**

*Industri kreatif yang dicanangkan oleh Pemerintah pada 2009 dianggap menjadi pilar penggerak perekonomian negara. Sejak itu pula pertumbuhan industri kreatif semakin marak dan seolah menjadi tren. Perguruan berbasis kreatif seperti Desain Komunikasi Visual (DKV) kemudian larut di dalamnya. Kurikulum DKV yang selama ini diberlakukan, kemudian diobrok-abrik sebagai upaya menunjang tumbuhnya ekonomi kreatif. Celakanya, institusi pendidikan dipandang masih melahirkan tenaga kerja terampil untuk pemenuhan industri. Hal tersebut justru bersebrangan dengan semangat ekonomi kreatif yang menitik beratkan pada kewirausahaan desain grafis, yang tidak lagi mengandalkan penyerapan tenaga oleh industri.*

**Keyword :** Kurikulum DKV, industri kreatif, kewirausahaan.

**PENDAHULUAN**

Ketika Perdana Inggris Tony Blair mencanangkan industri kreatif (*creative industry*) pada 1997, perekonomian negara yang terpuruk kembali membaik. Salah satu keberhasilannya adalah meningkatnya kesadaran masyarakat tentang kontribusi industri kreatif terhadap perekonomian Inggris. Hasil tersebut dapat terpetakan melalui *Department of Culture, Media and Sports (DCMS) Task Force* yang mendeklarasikan definisi industri kreatif. DCMS pada 1998 mempublikasikan industri kreatif sebagai industri yang tumbuh melalui pemanfaatan kreativitas, keterampilan, serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan dengan menghasilkan serta mengeksplorasi daya kreasi dan daya cipta setiap individu.

Keberhasilan mendongkrak perekonomian negara menjadikan sistem industri kreatif diadopsi oleh seluruh negara termasuk Indonesia. Sejak dicanangkan oleh pemerintah melalui Kementerian Perdagangan bahwa tahun 2009 sebagai tahun industri kreatif, geliat usaha berbasis kreativitas pun semakin tumbuh. Beberapa kota besar seperti Bandung, Jogjakarta, dan Bali kemudian mengikrarkan diri sebagai kota kreatif. Bahkan, Kota Bandung mendapat pengakuan dunia dengan ditunjuk sebagai kota kreatif di Asia Pasifik oleh British Council (Kompas.com, 2008). Industri kreatif seolah menjadi trend sehingga para pengusaha, pemerintah kota atau kabupaten dan institusi pendidikan berbasis kreatif larut di dalamnya. Coba tengok upaya-upaya yang dilakukan oleh institusi pendidikan, mulai dari penyelenggaraan seminar-seminar sampai dengan kurikulum pun diobrak-abrik guna pemenuhan industri kreatif.

Desain Komunikasi Visual (DKV) yang dianggap sebagai salah satu bagian dari subsektor industri kreatif di Indonesia semakin mengokohkan diri dan berperan di dalamnya. Kontribusi DKV terhadap perkembangan industri kreatif sangatlah besar karena bidang usaha periklanan dan desain dapat mendongkrak perekonomian negara yang terpuruk. Hal tersebut dapat dilihat pada saat krisis ekonomi melanda negeri ini. Bidang usaha DKV tidak tergoyahkan dengan kondisi krisis ekonomi negara, padahal kala itu bidang usaha lain ikut terkena dampaknya. Tidak sedikit bidang usaha dan perusahaan besar yang bangkrut dan berimbas pada PHK para karyawannya. Ketika perekonomian Indonesia membaik kembali, maka semakin tumbuh industri kreatif dan pelaku usaha di berbagai sektor. Membaiknya perekonomian negeri tentunya berimplikasi terhadap perkembangan usaha di bidang jasa periklanan dan desain.

Pertumbuhan dunia usaha di bidang jasa periklanan dan desain yang semakin pesat berdampak pada semakin maraknya institusi pendidikan tinggi DKV. Perkembangan pendidikan tinggi DKV di Indonesia, sempat menjadi kekhawatiran beberapa kalangan. Kekhawatiran muncul dalam sebuah seminar bertajuk

“Menyikapi Booming Pendidikan Tinggi DKV, berhubungan dengan kualitas output yang dihasilkan”, yang diselenggarakan di Galeri Nasional Jakarta pada bulan Agustus 2006 yang digagas oleh Asosiasi Desainer Grafis Indonesia (ADGI). Apa yang dilakukan oleh ADGI merupakan upaya para desainer profesional untuk mendorong peningkatan kualitas pendidikan Desain Komunikasi Visual. Bentuk kekhawatiran diungkapkan oleh para akademisi misalnya prakata Dewan Pengarah Forum Desain Grafis Indonesia (FDGI) sebagai wadah pendidikan tinggi DKV di kota Bandung. Dalam pengantarnya, Anne Nurfarina mengungkapkan “ketika setiap orang dengan mudahnya mengklaim dirinya sebagai desain grafis akan berpengaruh pada objektivitas dan penghargaan terhadap desainer grafis serta perkembangan keilmuannya”.

Semakin mudahnya setiap individu mengaku sebagai seorang desainer grafis adalah akibat dari perkembangan teknologi yang semakin pesat. Kemudahan akses informasi tentang membuat suatu media di internet, buku panduan grafis yang bertebaran di toko buku, dan kepemilikan komputer pribadi menumbuhkan bentuk kekhawatiran kalangan akademik dan desainer profesional. Kegagalan yang tumbuh diungkapkan oleh Andrew Blauvelt dalam bukunya; sempat terjadi ketakutan di kalangan profesi desain grafis dengan berkembangnya kepemilikan komputer pribadi, semua pemilik komputer pribadi berpeluang untuk menjadi pengusaha “*desktop publishing*”. Kenyataannya, sering kita lihat dalam usaha di bidang desain grafis yang menjadikan persaingan usaha tidak sehat. Hal serupa dapat dilihat pada sayembara desain logo yang kerap diadakan oleh instansi pemerintah. Sungguh mencengangkan bahwa peserta sayembara desain logo yang diadakan banyak diikuti dari kalangan masyarakat non profesi atau akademik, bahkan siswa SMA. Semakin tercengang lagi, juara sayembara desain logo banyak dari kalangan masyarakat biasa yang tidak mengenyam pendidikan desain komunikasi visual.

Realitas ini memunculkan pertanyaan, masihkah institusi pendidikan tinggi DKV diperlukan dan lulusannya dibutuhkan baik oleh masyarakat maupun industri?

Kalaulah masih dibutuhkan, barangkali perlu dicari pendekatan berbasis kompetensi yang dapat mengantisipasi tantangan di tengah persaingan yang semakin ketat dengan tuntutan kualitas SDM yang memenuhi kualifikasi. Hal tersebut tentunya tidaklah mudah karena banyak permasalahan dalam sistem pendidikan tinggi DKV. Salah satu permasalahan adalah program pengajaran dan kurikulum yang tidak sesuai dengan kebutuhan untuk menghasilkan desainer bermutu.

Semakin menjamurnya pendidikan tinggi DKV pun memunculkan permasalahan, karena semakin bertambah jumlah lulusan yang tidak lagi tertampung oleh pasar kerja. Celakanya para lulusan yang dihasilkan oleh pendidikan tinggi DKV masih terlalu berharap dapat diterima menjadi karyawan atau buruh di sektor kreatif. Jika demikian pendidikan tinggi DKV belum mampu menumbuhkan mental kreatif yang mendorong peserta didiknya menjadi pengusaha di sektor kreatif, seperti diungkapkan oleh Hudaya Latuconsina, “orientasi lembaga pendidikan kita saat ini lebih menitikberatkan pada pencapaian-pencapaian akademik yang bertumpu pada kemampuan kerja semata”. (Hudaya Latuconsina, 2010, 152)

Jika lembaga pendidikan tinggi DKV hanya didasarkan pada pemenuhan kebutuhan pasar, maka pengembangan ilmu dan kelangsungan peradaban tidak bisa berjalan. Pendidikan kemudian terjebak pada hukum pasar yang sewaktu-waktu dapat ditutup kalaulah pasar kerja tidak membutuhkan lagi lulusan DKV, walaupun dapat dibuka kembali manakala pasar membutuhkan lagi. Hal tersebut kerap terjadi di negeri ini, misalnya ketika industri perbankan banyak yang tutup banyak lulusan akademik perbankan menjadi penganggur terdidik. *Booming* pendidikan diploma-I (D-1) yang pada awal 1990-an begitu banyak peminat kemudian hancur karena pasar kerja tidak membutuhkan lagi lulusan D-1.

## **REALITAS PENERAPAN METODE PENDIDIKAN KREATIF**

Kekhawatiran yang diungkapkan oleh desainer profesional dan akademisi tentunya jangan dibiarkan berlarut-larut. Pencanangan industri kreatif di negeri ini

diibaratkan panggung kosong yang harus diisi oleh pendidikan tinggi DKV. Panggung yang ada merupakan dukungan kongkrit dari pemerintah bagi orang yang ingin berkarya dan membangun negeri dengan potensi SDM yang luar biasa. Walaupun dukungan pemerintah tersebut kadang dianggap menjadi proyek atau simbolik belaka. Program studi DKV di setiap perguruan tinggi harus mengemas pertunjukan sehingga suguhan yang dimainkan dapat dinikmati oleh penontonya dengan cukup baik dan berkualitas. Dengan kata lain, setiap program studi DKV dapat mengambil peran dalam membangun industri kreatif. Namun, dibutuhkan berbagai upaya untuk meningkatkan pendidikan yang berkualitas dan mengembangkan kemampuan kreatif peserta didiknya.

Upaya yang dilakukan bukan hanya sebatas pemenuhan kebutuhan pasar kerja sektor kreatif yang diklasifikasikan berdasar *Kingdom Standard Industrial Classification* (UKSIC). Seperti halnya penuturan Garin Nugroho yang dikutip Kompas (29 Mei 2009), bahwa soal industri kreatif itu jangan dipahami bagaimana seseorang bekerja di sektor-sektor kreatif yang jumlahnya 14 itu. Kalau hanya itu, mungkin gampang kita lakukan. “Persoalan yang lebih mendasar adalah bagaimana orang berfikir secara kreatif dan bermental kreatif atau memiliki etos kerja kreatif”. (Garin Nugroho dalam Hudaya Latuconsina, 2010, 218)

Apa yang dituturkan oleh Garin tersebut setidaknya menjadi kritik sekaligus pendorong agar lembaga pendidikan mengambil peran penting dalam membangun industri kreatif. Namun, diakui atau tidak fokus para pengelola pendidikan masih bertumpu pada bidang industri kreatif dengan menyiapkan para peserta didiknya guna pemenuhan pasar kerja di sektor kreatif. Proses pendidikan yang dilalui oleh para mahasiswa pun belum menghidupkan kreativitas sehingga dapat melahirkan peserta didik yang kreatif.

Upaya paling sederhana yang dapat dilakukan oleh lembaga pendidikan dalam membangun peran di tengah perekonomian kreatif adalah melihat kembali keunggulan mutu program studi DKV. Seperti kita ketahui begitu banyak keunggulan

dari program studi DKV baik dari sisi keilmuan, konsep, penguasaan teknologi termasuk keunggulan mutu kewirausahaan. Dengan melihat kembali keunggulan mutu tersebut bisa menjawab permasalahan yang telah dikupas di awal. Keunggulan mutu menjadi titik pijak dalam mengembangkan kurikulum yang sesuai. Kalau melihat kurikulum yang berlaku saat ini, sebenarnya sudah bersinergi dengan industri kreatif, bahkan sudah ada jauh sebelum sistem industri kreatif diberlakukan. Pembentukan kompetensi bagi mahasiswa pun cukup baik melalui materi mata kuliah yang terus berkembang seiring dengan perubahan iklim di industri kerja. Walaupun, tidak dapat dipungkiri materi mata kuliah yang dipelajari oleh mahasiswa, tidak lagi sesuai dengan kebutuhan manakala terjun di bidang profesional.

Pengembangan kurikulum harus terus dilakukan agar dapat menyesuaikan dengan kebutuhan pasar kerja dan bidang profesional. Untuk mengubah kurikulum tidaklah gampang, karena berakibat pada konsekuensi logis yang mesti dipenuhi. Kurikulum berbasis kewirausahaan misalnya, akan membutuhkan begitu banyak mata kuliah pendukung. Saya melihat program kewirausahaan (*entrepreneurship*) yang diterapkan lembaga pendidikan tinggi belum menyentuh mental pengusaha. Kewirausahaan baru sebatas pemberlakuan mata kuliah yang wajib diambil oleh setiap mahasiswa agar tercapai jumlah 144 SKS. Konten dari isi perkuliahan lebih banyak mengupas teori-teori, dan berakhir dengan presentasi proposal usaha yang dibuat oleh mahasiswa. Pengamatan tersebut bukan mengada-ngada karena berdasar pada pemaparan dosen pengampu mata kuliah kewirausahaan dalam acara persamaan persepsi dosen salah satu universitas swasta di Bandung.

Kalau melihat mata kuliah dari kurikulum yang dibuat oleh program studi DKV di setiap institusi, sangat memungkinkan terciptanya mahasiswa bermental pengusaha. Hal yang dilakukan oleh program studi DKV adalah menyempurnakan kurikulum yang sudah ada sehingga setiap mata kuliah saling bersinergi dalam membangun mental pengusaha. Bagaimana akan melahirkan pengusaha dari mahasiswa kalau proses pendidikan tidak membentuk mental

pengusaha. Tidak dapat dipungkiri bahwa visi misi yang dipilih oleh setiap program studi DKV kerap mempersiapkan mahasiswanya jadi pegawai di bidang grafis, walaupun sekarang ditambah ember-embel menjadi pengusaha dengan menambahkan mata kuliah kewirausahaan.

Persoalan kurikulum hanya bagian kecil dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan DKV dan relasinya dengan industri kreatif. Kurikulum sudah dirancang sedemikian rupa oleh para pengelola pendidikan sehingga terdapat sinkronisasi dan kesesuaian antar mata kuliah. Namun, yang terpenting penerapan metode pembelajaran setiap mata kuliah di dalam kelas karena sebaik apapun kurikulum yang dibuat akan tidak bermakna jika metode pembelajaran tidak berjalan dengan baik. Dengan penerapan metode pembelajaran yang baik setidaknya dapat mendorong mahasiswa menjadi para pengusaha yang tangguh dan mempunyai mental kreatif. Sebagai contoh, bagaimana menerapkan disiplin mahasiswa dalam mengerjakan tugas. Masalah disiplin bisa dianggap sepele, tetapi hal ini akan berdampak buruk terhadap etos kerja kreatif ketika mahasiswa terjun di masyarakat atau industri. Diakui atau tidak banyak desainer bekerja seperti seorang seniman yang bekerja sesuai dengan *mood*. Cara kerja seperti ini tentunya akan berbenturan dengan klien karena persoalan batas waktu yang telah disepakati. Bagi mahasiswa yang selalu lelet dalam mengerjakan tugas dengan alasan menunggu datangnya *mood* akan tersisihkan oleh orang-orang yang selalu tepat waktu menyelesaikan sebuah pekerjaan dari klien.

Proses pembelajaran yang dialami oleh mahasiswa selama mengikuti masa perkuliahan pun kadang tidak membentuk mental kreatif mereka. Hal tersebut akan terlihat dari artefak berupa laporan tugas akhir yang dapat kita baca di perpustakaan setiap perguruan tinggi. Ketika masuk perpustakaan suatu perguruan tinggi saya menyempatkan diri untuk membaca laporan tugas akhir. Kita akan terpana membacanya bukan karena kekaguman pada laporan yang tebal-tebal tetapi miris ketika membaca teori-teori yang dikutip tanpa mencantumkan narasumber yang dijadikan landasan berkarya. Lebih miris lagi banyak sekali menggunakan teori dan

kalimat yang sangat mirip seolah menjiplak (*copy paste*) dari laporan tugas akhir pendahulunya. Bisa jadi kalau kita teliti akan melihat karya-karya tugas akhir yang serupa.

Fenomena ini bisa terlihat jelas pada tugas akhir dengan tema yang sejenis, misalnya *branding* maka teori yang digunakan mengutip dari laporan tugas akhir yang ada di perpustakaan. Jika hal sepele ini dibiarkan berlarut-larut maka akan berdampak buruk bukan saja terhadap mahasiswa itu sendiri, tetapi ikut mendorong krisis kemanusiaan di negeri ini. Dengan pembiaran kebiasaan menjiplak maka akan terbangun semangat membuat imitasi, kesenangan meniru, dan kebiasaan mengekor bangsa lain. Akibatnya kerap ditemukan karya-karya tiruan yang kemudian dianggap menjadi plagiator. Untuk menghentikan kebiasaan menjiplak ini tentunya dibutuhkan kejelian dan ketelitian para dosen terutama pada saat bimbingan tugas akhir pada mahasiswanya. Plagiator merupakan persoalan serius di kala industri kreatif merebak dimana-mana, seperti ditegaskan oleh Latuconsina, “ciri kreasi di industri kreatif itu adalah mudah ditiru dan mudah untuk digandakan, tanpa penegakan hukum iklim usaha seperti itu kurang memotivasi insan kreatif untuk berkreasi secara baik dan benar”.

Kewirausahaan dan plagiator hanyalah dua contoh permasalahan dalam lingkup proses pembelajaran di program studi DKV. Mungkin masih banyak permasalahan yang belum dikupas. Namun, dari dua permasalahan tersebut setidaknya dapat dijadikan bahan kajian untuk merevitalisasi proses pembelajaran yang sedang berjalan.

## **PENUTUP**

Mencari model pembelajaran dan menyusun kembali kurikulum program studi DKV tentunya bukan pekerjaan yang gampang. Kurikulum DKV yang diberlakukan oleh setiap program studi DKV sudah baik tetapi pada penerapan proses pembelajaran adakalanya menjadi salah. Setiap program studi DKV di masing-

masing perguruan tinggi sudah merancang sedemikian rupa sehingga selalu menyesuaikan dengan kebutuhan pasar. Kebutuhan pasar di sini bukan dimaksudkan untuk pemenuhan desainer grafis yang siap pakai oleh industri kreatif, walaupun masih banyak institusi yang menjual keterserapan lulusannya di industri kreatif dalam media promosi.

Seperti kita tahu, kurikulum DKV yang diberlakukan saat ini sebenarnya sudah lama menyentuh persoalan kreativitas sebelum munculnya gerakan industri kreatif itu sendiri. Setiap lima tahun sekali kurikulum di-*review*, disesuaikan dengan kebutuhan industri, perkembangan teknologi, dan budaya baru, sehingga masing-masing program studi DKV di perguruan tinggi mempunyai kekhasannya dan warna sendiri. Kekhasan inilah dibangun dengan cara penerapan metode pembelajaran yang dapat mendorong terbentuknya insan bermental kreatif dan berjiwa pengusaha yang tangguh. Program studi DKV di setiap perguruan tinggi mempunyai keleluasan menentukan aspek yang sesuai dengan kebijakan institusi dan keluarannya. Dengan demikian, program studi dapat mengembangkan kurikulum sesuai dengan kekhasannya tanpa harus diatur oleh Dikti lagi.

-----

#### **Pustaka rujukan :**

- Blauvelt, Andrew. “*Remaking Theory, Rethinking Practice*,” dalam *The Education of a Graphic Designer*, suntingan Steven Heller. New York: Allworth Press, 1988.
- Darmaningtyas. *Perndidikan Rusak-Rusakan*, Yogyakarta: LKIS, 2011.
- Latuconsina, Hudaya. *Kreativitas Tanpa Batas*. Jakarta: Teraju, 2010.
- Nurfarina, Ane. Prakata dalam *Ideaversity 2010 / Brandung 2011*. Bandung: Angkasa Putra, 2011.