

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN MONODISIPLIN**



**JUDUL:
EVALUASI KEBERHASILAN KURIKULUM PADA PROGRAM STUDI
SARJANA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
(STUDI KASUS: KEBERHASILAN PROSES DESAIN PADA MAHASISWA
TUGAS AKHIR)**

TIM PENELITI:

KETUA

Elizabeth, S.Sos., S.Sn., M.Ds/ 640070/ 0404087802

ANGGOTA

Monica Hartanti, S.Sn., M.Ds/ 640076/ 0426048005

Sandy Rismantojo, S.Sn., M.Sc/ 640010/ 0424087503

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA
BANDUNG
MEI 2017**

LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN

1. **Judul Penelitian**
EVALUASI KEBERHASILAN KURIKULUM PADA PROGRAM STUDI SARJANA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (STUDI KASUS: KEBERHASILAN PROSES DESAIN PADA MAHASISWA TUGAS AKHIR)
2. **Ketua Peneliti**
 - Nama Lengkap : Elizabeth, S.Sos., S.Sn., M.Ds
 - NIK dan NIDN : 640070/ 0404087802
 - Jabatan fungsional : Asisten Ahli
 - Fakultas/Jurusan : Seni Rupa dan Desain/ Desain Komunikasi Visual
 - Bidang keahlian : Desain Komunikasi Visual
 - Email dan No. HP : ewianto@yahoo.co.id/ ewianto@gmail.com
3. **Anggota Peneliti 1**
 - Nama Lengkap : Monica Hartanti S.Sn., M.Ds
 - NIK dan NIDN : 640076/ 0426048005
4. **Anggota Peneliti 2**
 - Nama Lengkap : Sandy Rismantojo, S.Sn., M.Sc
 - NIK dan NIDN : 640010/ 0424087503
5. **Luaran yang ditargetkan:** Publikasi Nasional, pada Jurnal Ilmiah Serat Rupa (SRJD), Jurnal Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha
Bagian: Desain Komunikasi Visual
6. **Waktu Penelitian** : Mei 2016 s.d Februari 2017 (10 bulan)
7. **Biaya Penelitian** : Rp. 50.000.000,-

Bandung, 31 Maret 2017

Menyetujui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Ketua Peneliti,

Irena Vanessa Gunawan, S.T., M.Com
630048

Elizabeth, S.Sos., S.Sn., M.Ds
640070

Mengetahui,
Ketua Hibah YPTKM 2016

Dr. Andi Wahyu Rahardjo Emanuel, BSEE., MSEE.

ABSTRACT

Today, Bachelor Program in Visual Communication Design Department is highly needed and also a favorite program among the prospective students. Because of that many new competitors in the same educational level program have been growing and they also offer the same level of excellence in their program. Based on that, Bachelor Degree in Visual Communication Design Department at Maranatha Christian University needs to ensure that the quality of its program could balance out and compete to win the competition map in a similar bachelor program in Indonesia. As we all know, the business of education will always been affected by the structures and infrastructures of the institution facilities, but those attributes will become secondary matters if the quality of its educational program could answer the stakeholders needs. This idea becomes the foundation of this research on how the quality of curriculum and learning process could affect the final outcomes achieved by students of Visual Communication Design Bachelor Degree Program at Universitas Kristen Maranatha

The instrument used in this research is by conducting an assessment on the phenomenon faced by the participants of Final Project Course, because the design process in this course is the culmination of a learning process that combines all of the capabilities of students' motor ability, cognitive, and affective. Through the works of final project, students are expected to present the best works in terms of visually and conceptually, and even become one of students' best portfolios before they work in professional world. However from the Visual Communication Design lecturers' basic assumptions, we found that students, who smoothly follow and pass all the courses from the 1st semester to the 7th semester, are not necessarily going to achieve the highest grade in their Final Project Course. This raises a question that there are some aspects needed to be explored about the students' holistic understanding towards the courses they have taken.

The method used in this research is qualitative descriptive which will explore more in the quality of teaching methods experienced by students, involving lectures and their teaching materials correlated with the competence of each courses based on the 2010-2015 National Qualifications Framework Indonesia (KKNI). In this research, the 2010 and 2015 curriculums are also evaluated in various aspects that are associated with the design process in general in order to find the overall weaknesses and strengths in teaching and learning program at Bachelor Degree in Visual Communication Design Department at Maranatha Christian University.

This research outcome reveals that not all teaching materials can be well received by students in an integrated way, based on the fact that many students' 7th semester GPAs do not match with their Final Project grades. This outcome becomes a recommendation for Visual Communication Design Bachelor Degree Program at Maranatha Christian University to review its 2015 KKNI based curriculum and to develop it better.

Keywords: Andragogi, Curriculum, Holistic understanding, Design process

ABSTRAK

Saat ini Desain Komunikasi Visual (DKV) diminati dan juga dibutuhkan oleh masyarakat. Hal tersebut memunculkan banyak pesaing baru dalam bisnis pendidikan DKV yang menawarkan berbagai keunggulan yang dimiliki oleh lembaganya. Berdasarkan pijakan tersebut, maka Program Sarjana DKV Universitas Kristen Maranatha perlu memastikan bahwa kualitas dari program studinya dapat bersaing sehingga mampu memenangkan peta persaingan program studi serupa di Indonesia. Disadari betul, bahwa bisnis pendidikan selalu dipengaruhi oleh fasilitas struktur dan infrastruktur lembaga, tetapi sebenarnya atribut yang dituliskan tersebut akan menjadi sekunder apabila kualitas pengajaran dapat memenuhi kebutuhan *stakeholders*, hal inilah yang menjadi landasan kepentingan dari penelitian pada kualitas mutu pendidikan terkait kurikulum dan hasil pendidikan yang dicapai oleh mahasiswa Program Sarjana di Universitas Kristen Maranatha.

Instrumen yang digunakan adalah dengan melakukan pengkajian fenomena yang dihadapi oleh para peserta Tugas Akhir, dikarenakan proses pengerjaan Tugas akhir merupakan titik kulminasi dari proses pembelajaran yang menggabungkan semua kemampuan kognitif, afektif dan motorik mahasiswa. Melalui karya Tugas Akhir mahasiswa diharapkan dapat mempresentasikan hasil karya terbaik yang linear dengan kemampuannya dari segi visual maupun konseptual, bahkan menjadi salah satu portofolio desain terbaik sebelum mereka terjun ke dunia kerja nyata. Namun demikian, melalui asumsi dasar dari para pengajar/ dosen DKV, ditemukan bahwa mahasiswa yang lancar mengikuti berbagai mata kuliah dari semester satu sampai dengan semester tujuh, tidak serta merta akan memperoleh nilai yang gemilang di Tugas Akhir, hal ini menimbulkan pertanyaan bahwa ada aspek yang perlu ditelusuri lebih lanjut mengenai penerapan holistik pada mahasiswa terhadap mata kuliah yang telah ditempuh.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Deskriptif Kualitatif yang akan menelaah lebih dalam kualitas pengajaran yang dialami mahasiswa, melibatkan pengajar dan materi ajar yang dikorelasikan dengan kompetensi dari masing-masing mata kuliah dalam Program Sarjana Desain Komunikasi Visual yang diberikan pada mahasiswa 2010-2015 berdasarkan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI). Dalam penelitian ini, dilakukan juga evaluasi terhadap Kurikulum 2010 dan Kurikulum 2015 serta berbagai aspek didalamnya yang dikaitkan dengan proses desain secara umum untuk dapat mengetahui secara menyeluruh kelemahan dan keunggulan proses belajar mengajar di Program Sarjana Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Maranatha.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa belum semua materi mata kuliah dapat diterima oleh mahasiswa secara terintegrasi, hal ini tampak pada nilai IPK yang tidak sesuai dengan nilai Tugas Akhir. Hal ini menjadi rekomendasi bagi Program Sarjana Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Maranatha untuk mereview Kurikulum 2015 berdasarkan KKNI dan mengembangkannya menjadi lebih baik.

Kata Kunci: Andragogi, Kurikulum, Pemahaman Holistik, Proses Desain.

INTISARI

Pendidikan yang diberikan pada orang Dewasa berbeda dengan pendidikan pada anak. Sikap Dosen yang menghargai, memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya, menyampaikan ide/gagasan dapat menimbulkan dorongan/ motivasi dari dalam diri mahasiswa dalam mengembangkan potensi dirinya secara maksimal. Sikap Dosen yang memberi jarak atau terlalu dominan dapat menimbulkan rasa sungkan bagi mahasiswa untuk menyampaikan ide, gagasan, pandangan. Begitu juga sebaliknya sikap yang terlalu ‘mengasuh’ dapat membuat mahasiswa menjadi pasif (menunggu) dari Dosen.

Idealnya mahasiswa yang menyadari dirinya sebagai orang dewasa dapat menempatkan diri sebagai orang yang memang siap dengan berbagai proses perkuliahan termasuk dalam melakukan tugas akhir. Namun kenyataannya belum semua mahasiswa memiliki sikap tersebut sehingga adakalanya Dosen masih harus mengingatkan, memandu, mengarahkan secara intensif. Hal ini juga terlihat pada proses pengerjaan Tugas Akhir mahasiswa, proses terakhir dari pembinaan mahasiswa sebelum lulus dan menyandang gelar sarjana.

Penelitian ini secara khusus menggali aspek terkait *input*, proses dan *output* yang menjadi landasan bagi pelaku dan materi pendidikan ini menjadi efektif dan berguna, dengan saran yang ditujukan bagi pihak institusi (Universitas, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Program Studi, Dosen Pembimbing) serta mahasiswa.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
LEMBAR IDENTITAS DAN HALAMAN PENGESAHAN	2
ABSTRACT	3
ABSTRAK	4
INTISARI	5
DAFTAR ISI	6
DAFTAR TABEL	9
DAFTAR GAMBAR	10
A BAB 1 PENDAHULUAN	11
1.1 Latar Belakang	11
1.2 Perumusan/ Identifikasi Masalah	13
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	13
1.4 Kerangka Pemikiran dan Hipotesis (Asumsi Awal)	14
B. BAB II TINJAUAN PUSTAKA	16
2.1 Teori tentang Pendidikan	16
2.1.1 Pendidikan Secara Umum: Teori Bloom dan Anderson	16
2.1.2 Pendidikan Orang Dewasa/ Andragogi	19
2.1.3 Kurikulum Pendidikan Tinggi	23
2.2 Teori Terkait Desain Komunikasi Visual	26
2.2.1 Fungsi Desain Komunikasi Visual	26
2.2.2 Proses Desain Komunikasi Visual	27
2.2.3 Komponen Solusi Desain Sukses	30
C. BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Tipe Penelitian	33
3.2 Fokus Penelitian/ Ruang Lingkup Penelitian	33
3.3 Metode untuk Mengevaluasi Keberhasilan Kurikulum	36
3.4 Luaran Penelitian	37
3.5 Rencana Kerja	37

D.	BAB IV KEMAJUAN PENELITIAN	39
4.1.	Data Penelitian (BAB III DATA PENELITIAN)	39
4.1.1	Pengumpulan Data Awal Seluruh Peserta Mata Kuliah Tugas Akhir Semester Genap 2015/2016	41
4.1.2	Hasil Wawancara Mendalam terhadap Mahasiswa yang Termasuk Kriteria yang Ditetapkan (Kategori 1)	47
4.1.3	Hasil Wawancara Mendalam Terhadap Dosen Pembimbing Tugas akhir dari Mahasiswa yang Termasuk Kriteria yang Ditetapkan (Kategori 1)	50
4.1.4	Pengumpulan Data Awal Seluruh Peserta Mata Kuliah Tugas Akhir Semester Ganjil 2016/2017	54
4.1.5	Hasil Wawancara Mendalam terhadap Mahasiswa yang Termasuk Kriteria yang Ditetapkan (Kategori 2)	60
4.1.6	Hasil Wawancara Mendalam Terhadap Dosen Pembimbing Tugas akhir dari Mahasiswa yang Termasuk Kriteria yang Ditetapkan (Kategori 2)	62
4.1.7	Sintesa Data	65
4.1.7.1	Sintesa Data <i>Input</i>	65
4.1.7.2	Sintesa Data Proses	65
4.1.7.3	Sintesa Data <i>Output</i>	67
4.2	Kajian (BAB IV KAJIAN KEBERHASILAN PENERAPAN PROSES DESAIN SEBAGAI UPAYA UNTUK MENGEVALUASI KEBERHASILAN KURIKULUM 2010)	67
4.2.1	Congruence (Kongruen) terhadap Fungsi Mahasiswa	72
4.2.2	Illumination terhadap Fungsi Pengajar dan Bahan Ajar	72
E.	SIMPULAN DAN SARAN	75
5.1	Simpulan	75
5.2	Saran	76
	DAFTAR PUSTAKA	81

LAMPIRAN		82
Lampiran 1.	Daftar Pertanyaan pada saat Wawancara Mendalam dengan Responden Mahasiswa	82
Lampiran 2	Daftar Pertanyaan pada saat Wawancara Mendalam dengan Pembimbing Tugas Akhir Terpilih	84
Lampiran 3	Hasil Wawancara Mendalam dengan Mahasiswa Peserta Tugas Akhir Genap 2015/2016 yang sesuai Kategori	86
Lampiran 4	Hasil Wawancara Mendalam dengan Mahasiswa Peserta Tugas Akhir Ganjil 2016/2017 yang sesuai Kategori	103
Lampiran 5	Tabel Kurikulum 2015: Bahan Kajian, kedalaman Bahan Kajian, Nama Mata Kuliah dan SKS Mata Kuliah	115
Lampiran 6	Tabel Kurikulum 2015: Jenis Mata Kuliah, Nama Mata Kuliah, Prasyarat Mata Kuliah	117
Lampiran 7	Tabel Kurikulum 2015: Nama Mata Kuliah, Deskripsi Mata Kuliah	122

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Ringkasan Capaian Pembelajaran Menurut Bloom	17
Tabel 2.2	Tabel Penguasaan Pengetahuan (domain kognitif) Bloom	17
Tabel 2.3	Tabel Perbandingan Pedagogi dan Andragogi	19
Tabel 2.4	Penjabaran Hirarki Kebutuhan dari Maslow	23
Tabel 2.5	Tabel Perbandingan Tahapan Desain Safanayong-Santoro	30
Tabel 4.1	Urutan Kesulitan Tahapan Desain Menurut Responden	47
Tabel 4.2	Materi Mata Kuliah selama Perkuliahan	47
Tabel 4.3	Daftar Peserta Mata Kuliah Tugas Akhir yang Termasuk Kriteria Obyek Penelitian (Kategori 1)	47
Tabel 4.4	Daftar Responden Wawancara Mendalam (Kategori 1)	48
Tabel 4.5	Daftar Peserta Mata Kuliah Tugas Akhir dan Pembimbing Tugas Akhir yang Melakukan Wawancara Mendalam	51
Tabel 4.6	Daftar Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang menjadi Nara Sumber	52
Tabel 4.7	Jarak Waktu Pengerjaan Tugas Akhir	59
Tabel 4.8	Urutan Kesulitan Tahapan Desain Menurut Responden Kategori 2	60
Tabel 4.9	Daftar Peserta Mata Kuliah Tugas Akhir yang Termasuk Kriteria Obyek Penelitian (Kategori 2)	61
Tabel 4.10	Daftar Responden Wawancara Mendalam (Kategori 2)	62
Tabel 4.11	Daftar Peserta Mata Kuliah Tugas Akhir dan Pembimbing Tugas Akhir Semester Ganjil 2016/2017 yang Melakukan Wawancara Mendalam	63
Tabel 4.12	Daftar Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang Menjadi Nara Sumber	64
Tabel 4.13	Urutan Penguasaan Tahapan Desain Mahasiswa peserta Tugas Akhir yang termasuk Kategori 1 dan 2	65
Tabel 4.14	Unit Kompetensi/ Bahan Kajian IPTEKS Prodi Desain Komunikasi Visual (jenjang sarjana)	69
Tabel 4.15	Pengelompokan Tahapan Desain dengan Tujuan Kompetensi Mata Kuliah sesuai AIDIA	69
Tabel 4.16	Tujuan Kompetensi Penerapan Prinsip Dasar Desain dan Komunikasi dengan Penjabaran Mata Kuliah pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Maranatha	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Penelitian

15

A. BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini dunia desain komunikasi visual sangat diminati oleh masyarakat, namun pada saat yang bersamaan muncul pula pesaing pesaing baru yang menawarkan berbagai keunggulan yang dimiliki oleh lembaganya. Kondisi ini perlu segera disikapi dan ditindaklanjuti dengan berbagai koreksi dan perbaikan yang dapat dilakukan untuk menjadikan Program Sarjana Desain Komunikasi Visual Universitas Maranatha bisa menjadi salah satu yang terbaik di Indonesia.

Tugas Akhir pada mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan tahap terakhir proses pembelajaran yang menjadi sebuah titik kulminasi atau puncak dari semua kemampuan kognitif, afektif dan motorik mahasiswa. Pada saat melaksanakan Tugas Akhir, mahasiswa diharapkan akan mempersembahkan karya desain komunikasi visual terbaik dari topik permasalahan aktual yang dipilihnya. Melalui karya yang dihasilkan, para mahasiswa dapat memperlihatkan kemampuannya dari segi visual maupun konsep kaitannya dengan profesi mereka sebagai desainer komunikasi visual. Di penghujung kegiatan pelaksanaan Tugas Akhir ini dibuat sebuah pameran terbuka yang dihadiri oleh pihak internal yaitu adik kelas, para mahasiswa UK. Maranatha, orang tua mahasiswa dan juga pihak eksternal, yaitu tamu undangan dari para pengguna jasa desainer komunikasi visual dan juga calon mahasiswa. Hal tersebut menjadikan pameran Tugas Akhir sebagai sarana promosi bagi para mahasiswa Tugas Akhir sekaligus juga pihak Universitas Kristen Maranatha yang memiliki pengaruh terhadap minat calon mahasiswa maupun calon orangtua mahasiswa yang akan memasukkan anaknya untuk berkuliah di Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) UK. Maranatha khususnya Program Sarjana Desain Komunikasi Visual (DKV). Oleh karena itu karya mahasiswa yang ditampilkan dalam Tugas Akhir ini menjadi sangat penting dalam membangun image/ citra DKV sekaligus juga berpengaruh terhadap dan keberlangsungan program studi. Dalam pameran terbuka Tugas Akhir ini semua dosen DKV akan memberikan penilaian terhadap hasil karya para mahasiswa dan juga akan dipilih karya terbaik dan terfavorit oleh pengunjung yang hadir sebagai bentuk apresiasi terhadap karya yang telah dihasilkan oleh para mahasiswa.

Upaya yang dilakukan untuk membuat mahasiswa DKV Universitas Kristen Maranatha berhasil menyajikan karya desain yang unik, menarik dari sisi visual dan dapat menyampaikan pesan berdasarkan konsep yang mendukungnya telah dilakukan oleh dosen-dosen DKV dengan melakukan proses bimbingan yang intensif selama 16 minggu dengan 2 dosen pembimbing yang juga dipantau dalam 3 kali *preview* yang diuji oleh 2 dosen penguji dan 1 dosen pembimbing. Walaupun upaya tersebut telah dilakukan, 'ditemukan' sebagian dari mahasiswa tidak dapat mengimplementasikan secara komprehensif materi perkuliahan yang sebelumnya sudah dipelajari, sehingga karya Tugas Akhir yang mereka hasilkan tidak sesuai dengan nilai bagus yang berhasil mereka dapat dari mata kuliah yang sudah mereka lalui pada proses pembelajaran di tahap sebelumnya.

Hal ini disayangkan karena kurikulum yang disusun dalam program studi, selalu mengacu pada penyusunan mata kuliah secara bertahap dan berkelanjutan, sehingga dengan demikian, disinyalir terdapat kendala yang dihadapi oleh mahasiswa dalam tingkat akhir, sehingga walaupun nilai-nilai mata kuliah pada mata kuliah Studio Mayor menjelang Tugas Akhir terkategori baik sekali (ditandai dengan rata-rata IPK lulusan berada pada kisaran 3.3). Seharusnya, perolehan nilai dari setiap mata kuliah yang telah ditempuh merupakan gambaran dari usaha dan kemampuan para mahasiswa. Kemampuan tersebut akan terlihat nyata pada saat mahasiswa memasuki Tugas Akhir (TA). Pada tahap ini semua kemampuan yang telah didapat akan diuji untuk menghasilkan karya desain.

Disadari betul bahwa proses belajar mengajar merupakan satu rangkaian kegiatan yang dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan agar setiap mahasiswa dapat dan mampu mengikuti tahap demi tahap dari kurikulum yang telah disusun sehingga mahasiswa dapat mengintegrasikan semua ilmu yang telah diperoleh dan akan diimplementasikan saat membuat karya Tugas Akhir. Rangkaian proses pembelajaran ini disusun sedemikian rupa sehingga akan tampak progres dari setiap tahap yang telah ditempuh oleh mahasiswa.

Berdasarkan pengalaman dari para Dosen DKV ditemukan sebagian besar mahasiswa yang lancar dalam mengikuti berbagai mata kuliah pendukung yang menyangkut pengetahuan dasar mengenai sistematika perancangan karya desain (konsep

komunikasi, konsep kreatif, konsep media) tidak mampu diterapkan secara holistik oleh mahasiswa pada saat merancang karya desain dalam Tugas Akhir mereka.

Kondisi ini menimbulkan pertanyaan yang segera memerlukan jawaban. Melalui penelitian ini akan dicoba dikaji berbagai faktor yang menyebabkan mengapa karya dalam Tugas Akhir mahasiswa tidak sesuai dengan hasil yang telah ditempuh pada saat mengambil mata kuliah di tahap pembelajaran sebelumnya.

1.2 Perumusan/ Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan diatas maka rumusan masalah disusun sebagai berikut:

1. Faktor faktor apa saja yang menyebabkan perancangan karya desain Tugas Akhir menjadi tidak maksimal?
2. Bagaimana kemampuan mahasiswa dalam mengintegrasikan berbagai ilmu yang telah diperoleh?

Kedua poin perumusan masalah tersebut diajukan dengan dasar ajuan Rencana Induk Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Kristen Maranatha 2012-2017 dalam roadmap penelitian unggulan pertama, yaitu untuk mendapatkan peningkatan sumber daya manusia yang kompeten, profesional dan kreatif, sehingga riset yang diajukan, dihubungkan dengan bagaimana efisiensi dan efektivitas program pembelajaran di Program Sarjana DKV, secara terukur, tertata dan terstruktur. Hal ini diharapkan agar dosen dan kurikulum yang diberlakukan sesuai dengan visi dan misi Program Sarjana Desain Komunikasi Visual UK. Maranatha.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengkaji dan menganalisis faktor faktor yang menyebabkan mahasiswa tidak maksimal pada saat Tugas Akhir
2. Mengkaji dan menganalisis kemampuan mahasiswa dalam mengintegrasikan berbagai ilmu yang diperoleh sebelum memasuki Tugas Akhir

Adapun manfaat yang dapat diberikan kepada masyarakat dalam kajian ilmu Desain Komunikasi Visual adalah sebagai berikut:

1. Memberikan informasi yang tepat dan akurat terkait dengan faktor-faktor yang menyebabkan mahasiswa tidak maksimal dalam merancang karya desain Tugas Akhir.
2. Menjadi nilai tambah bagi para Dosen DKV untuk dapat mengembangkan gaya dan metode pembelajaran agar para mahasiswa dapat mengintegrasikan berbagai ilmu yang telah diperoleh.
3. Memberikan informasi yang akurat bagi Program Sarjana DKV Universitas Kristen Maranatha untuk melakukan review kurikulum 2015, terkait mata kuliah yang dianggap kurang efektif dalam penerapannya bagi kemahiran mahasiswa melakukan proses desain.
4. Menjadi penelitian awal yang melandasi penelitian lanjutan mengenai faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam menyusun materi dan metode pengajaran di program studi sejenis.

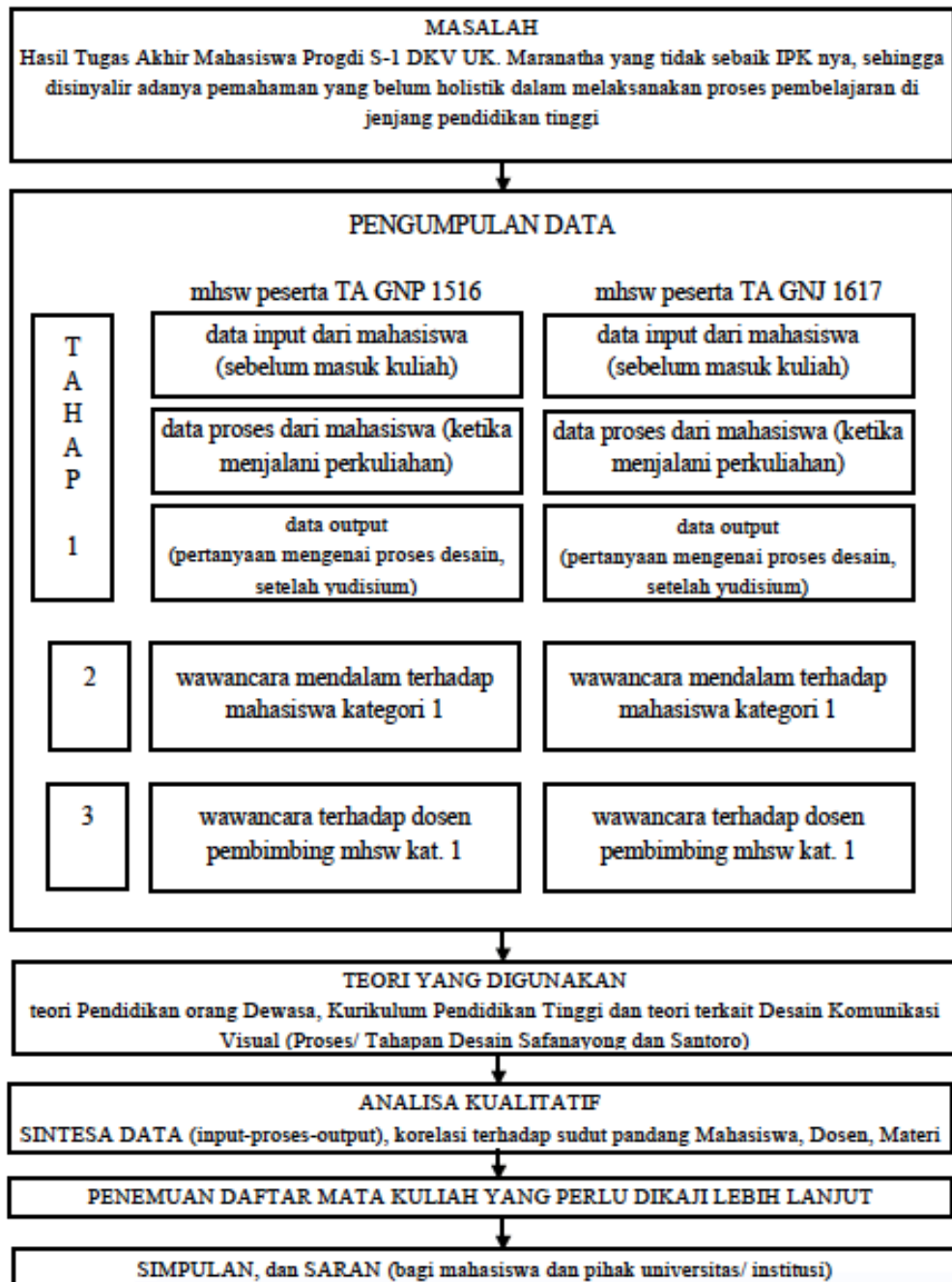
1.4 Kerangka Pemikiran dan Hipotesis (Asumsi Awal)

Dalam penelitian kualitatif, hipotesis berfungsi untuk membuat peneliti sensitif terhadap fenomena yang sedang diteliti, bukan untuk diuji terbukti tidaknya seperti dalam penelitian kuantitatif (Alwasiah, 2009: h.100). Berdasarkan uraian tersebut maka kerangka pemikiran atau anggapan dasar dalam penelitian ini disusun sebagai berikut:

1. Mengkaji semua faktor yang terkait dengan proses belajar mengajar sebagai suatu sistem (*input*, proses, *output*). *Input* yang dimaksud disini adalah mahasiswa sebagai lulusan Sekolah Menengah Atas dan sederajat yang mendaftarkan diri dan menjadi mahasiswa di universitas. *Input* yang baik memiliki beberapa indikator, diantaranya adalah adanya nilai kelulusan yang baik (eksplisit), capaian pembelajaran yang telah dimiliki pada jenjang pendidikan sebelumnya, pengalaman belajar, motivasi dan latar belakang penyerta lainnya (implisit). Proses yang dimaksud adalah proses pembelajaran/ belajar mengajar di universitas, termasuk didalamnya pengalaman yang didapatkan ketika menjadi mahasiswa di universitas. *Output* dinilai dari lulusan yang dinilai melalui indikator penilaian

keberhasilan lulusan universitas, yaitu IPK, lama studi dan Predikat Kelulusan.

2. Mengkaji gaya dan metode pembelajaran yang telah diberikan, termasuk berbagai tugas, jumlah tugas yang diberikan, proses penilaian serta melakukan pengkajian dan analisis terhadap lulusan dengan Tugas Akhir.



Gambar 1.1 Skema Penelitian
Sumber: Hasil Penelitian

B. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka singkat yang akan dipergunakan pada penelitian ini adalah menyangkut teori-teori dasar mengenai pendidikan, dan teori terkait Desain Komunikasi Visual. Teori mengenai pendidikan akan dibagi menjadi tiga sub bab, yaitu pendidikan secara umum, pendidikan orang dewasa dan pembahasan mengenai kurikulum Pendidikan Tinggi.

Adapun teori mengenai Desain Komunikasi Visual, akan dibagi menjadi dalam tiga sub bab, yaitu Fungsi Desain Komunikasi Visual, proses Desain Komunikasi visual dan komponen solusi desain yang dianggap sukses berdasarkan teori Santoro. Seluruh teori dari terkait Desain Komunikasi Visual yang dipaparkan, merupakan teori yang menjadi parameter penilaian dan yang menjadi acuan dalam susunan pertanyaan pada responden untuk menilai tingkat keberhasilan studi yang dimaksud.

2.1 Teori tentang Pendidikan

Sub Bab, mengenai teori tentang pendidikan dipaparkan dalam tiga sub bab, yaitu Pendidikan Secara Umum, Pendidikan Orang Dewasa dan Kurikulum Pendidikan Tinggi.

2.1.1 Pendidikan Secara Umum: Teori Bloom dan Anderson

Teori mengenai pendidikan dan aplikasinya seringkali mencantumkan teori Taksonomi Bloom yang di kembangkan oleh Benjamin S. Bloom pada tahun 1956. Hal ini walaupun telah berkali-kali direvisi dan diperbaharui, tetapi dianggap sebagai teori klasik yang dapat membantu merancang program pendidikan dapat direncanakan dan dievaluasi. Pada Tabel 2.1 Ringkasan Capaian Pembelajaran menurut Bloom, sesuai dengan kutipan dari buku K- Dikti (2014: h.34-35), dapat dilihat bahwa domain Taksonomi Bloom terdiri dari tiga, yaitu mengenai pengetahuan, sikap dan keterampilan fisik.

Tabel 2.1 Ringkasan Capaian Pembelajaran Menurut Bloom

Domain	Inti Konseptual	Kemampuan yang dihasilkan
Kognitif	Berisi penguasaan pengetahuan yang akan dikuasai	1. Konseptualisasi 2. Komprehensivitas 3. Aplikasi 4. Evaluasi 5. Sintesa
Afeksi	Berisi tentang penguasaan sebuah emosi tertentu	1. Penerimaan 2. Respon 3. Penilaian 4. Organisir 5. Karakteristik
Psiko motor	Penguasaan kemampuan fisik atau mekanik	1. Persepsi 2. Simulasi 3. Konformasi 4. Produksi 5. Penguasaan (mastery)

Sumber: Buku K-Dikti (2014)

Penggunaan konsep Bloom tersebut, diperjelas melalui Tabel 2.2 mengenai Penguasaan Pengetahuan (domain kognitif) juga, diambil dari buku K-Dikti (2014: h. 35), yang dengan demikian telah menerapkan pembaharuan taksonomi klasik ini menjadi Taksonomi Anderson- Krathwol.

Tabel 2.2. Tabel Penguasaan Pengetahuan (domain kognitif) Bloom

Tingkatan	Kemampuan	Definisi	Capaian Pembelajaran
1	Mengetahui	mengingat, memanggil informasi	menyebut, menceritakan, mengenali, menyebutkan kembali
2	Memahami	memahami maksud sebuah konsep	merangkum, mengonversi, mempertahankan, menyatakan kembali
3	Mengaplikasikan	menggunakan konsep pada situasi yang berbeda	menghitung, menyiapkan, meniru/ mencontoh
4	Menganalisis	membagi informasi menjadi beberapa konsep untuk dipahami	membandingkan, menguraikan, membedakan, memisahkan
5	Mensintesis	menyatukan beberapa konsep untuk membangun konsep baru	menggeneralisir, mengategorikasikan
6	Mengevaluasi	menilai sebuah konsep	menilai, mengkritik, berargumentasi

Sumber: Buku K-Dikti (2014)

Pengembangan Taksonomi Bloom yang dikenal untuk mendesain tujuan pembelajaran dilakukan secara berulang kali berdasarkan Taksonomi Bloom yang dianggap sebagai metode taksonomi yang klasik. Pengembangan taksonomi sebagai tujuan pembelajaran dan asesmen terhadap hasilnya dilakukan oleh Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl, dan dikenal sebagai Taksonomi Anderson. Penambahan taksonomi klasik Bloom menjadi Taksonomi Anderson adalah pada penambahan dimensinya yang kedua, yaitu pada dimensi proses kognisi dan pengetahuan. Pembaharuan atau penambahan ini dilakukan untuk menghilangkan kerancuan dengan aspek pengetahuan, sehingga penguasaan kemampuan diubah menjadi lebih konkrit dan dapat lebih mudah diterapkan karena tidak lagi bersifat abstrak melalui penggantian kata benda menjadi kata kerja aktifnya. Hal tersebut dikarenakan sebuah Taksonomi perlu mencerminkan berbagai bentuk atau cara berpikir dalam suatu proses yang aktif, yang akan mengungkapkan tujuan-tujuan pendidikan yang mengindikasikan bahwa siswa akan dapat melakukan sesuatu (kata kerja) dengan sesuatu (kata benda), oleh karena itu “kata kerja lebih sesuai daripada kata benda”. Misal: kategori “pengetahuan” (menurut Bloom) merupakan hasil berpikir bukan cara berpikir, sehingga diperbaiki menjadi “mengingat” yang menunjukkan proses berpikir tingkat awal; Kategori “pemahaman” menjadi “memahami”. Pemahaman merupakan tingkat memahami yang paling rendah. Pemahaman terbatas pada hanya memahami tentang apa yang sedang dikomunikasikan tanpa menghubungkannya dengan materi lain.

Perubahan ini secara otomatis, mengubah ranah kognitif Bloom menjadi sesuai dengan Tabel 2.2 yang telah mendefinisikan dan menurunkannya menjadi kata-kerja pada Capaian Pembelajaran yang dapat diterapkan pada penyusunan kurikulum di pendidikan tinggi.

Pemilihan teori Taksonomi Anderson, karena permasalahan utama yang hendak dipecahkan berupa ketidakberhasilan mahasiswa untuk menggabungkan ilmu yang telah didapat pada tahapan proses pembelajaran dari tahun pertama sehingga tahun terakhir secara komprehensif. Akibatnya, mahasiswa tidak mampu mencapai nilai Tugas Akhir yang tidak sesuai atau tidak selaras dengan hasil pada mata kuliah yang telah ditempuh pada proses pembelajaran sebelumnya.

Sebagai tambahan informasi, Tugas Akhir, merupakan satu dari berbagai Mata Kuliah

yang wajib ditempuh pada kurikulum di Program Sarjana Desain Komunikasi Visual. Materi yang dibebankan pada mata kuliah ini adalah bersifat komprehensif, walaupun memang tidak seratus persen mata kuliah yang digunakan akan sama antara satu kasus dengan kasus lainnya.

Total bobot SKS yang perlu ditempuh pada program studi ini adalah sejumlah minimum 144 SKS, yaitu terdiri dari 49 mata kuliah. Adapun secara umum, pembagian mata kuliahnya terdiri dari 5 Mata Kuliah Umum, 4 Mata Kuliah Elektif/ Pilihan, dan 40 Mata Kuliah Wajib. Dari seluruh mata kuliah yang ditawarkan, Tugas Akhir merupakan mata kuliah terakhir dan yang berbobot SKS paling besar (6 SKS). Bobot mata kuliah lain bervariasi antara 2 s.d 4 SKS, dengan jenis perkuliahan yang terbagi menjadi tiga, yaitu jenis perkuliahan teori, jenis perkuliahan studio tunggal/ single studio dan jenis perkuliahan studio ganda/ *double* studio.

2.1.2 Pendidikan Orang Dewasa/ Andragogi

Pendidikan orang dewasa secara umum membedakan obyek penerima pendidikan berdasarkan klasifikasi umur. Pendidikan orang dewasa, sering disebut sebagai Andragogi, yaitu kata yang berasal dari bahasa Yunani yaitu Andra (orang dewasa) dan agogos (memimpin), atau secara bebas diartikan sebagai proses memimpin orang dewasa (memimpin dalam artian mengarahkan), sebuah jargon yang diungkapkan oleh Malcolm Knowles pada publikasinya yang berjudul *Adult Learner, A neglected Species* (dalam Sunhaji, 2014: h. 3). Tentunya, pendidikan orang dewasa bertujuan untuk menyelenggarakan sebuah aktivitas belajar yang sistematis dan berkelanjutan dengan tujuan adanya perubahan dalam pengetahuan, sikap, nilai dan keterampilan. Hal ini berkaitan dengan proses peningkatan kualitas diri, dan upaya pemecahan masalah konkret, sehingga akhirnya akan membedakannya dengan proses pembelajaran anak-anak yang seringkali pasrah untuk dibentuk dengan langkah langkah berupa peniruan. Untuk menjelaskan perbedaan antara andragogi dengan pedagogi, Tisnowati Tamat dalam Sunhaji (2014: h. 3-4), membandingkannya dalam asumsi sebagai berikut:

Tabel 2.3 Tabel Perbandingan Pedagogi dan Andragogi

no	Asumsi	Pedagogi	Andragogi
1	Konsep tentang diri peserta	Peserta didik tergantung pada pendidiknya, para guru bertanggung jawab sepenuhnya untuk	Pada umumnya, orang dewasa secara psikologis lebih memerlukan pengarahannya diri walaupun dalam

no	Asumsi	Pedagogi	Andragogi
	didik	menentukan apa yang harus dipelajari, kapan, bagaimana cara mempelajarinya dan apa hasil yang diharapkan setelah selesai	keadaan tertentu bersifat tergantung
2	Fungsi pengalaman peserta didik	Pengalaman dari guru sangat besar pengaruhnya, dan teknik penyampaiannya berupa ceramah, tugas baca dan penyajian melalui alat pandang dengar	Pengalaman nyata merupakan sumber belajar bagi dirinya, oleh karena itu metode penyampaiannya eksperimen, percobaan, diskusi praktik problem solving
3	Kesiapan belajar	Siap selalu belajar untuk masa depan, oleh karena itu kegiatan belajar harus diorganisasikan dalam suatu kurikulum baku dan langkah-langkah penyajian harus [sic] sama bagi semua orang	Dengan belajar diharapkan dapat memecahkan masalahnya, maka belajar adalah membantu mereka menemukan yang perlu mereka ketahui, program belajar disusun sesuai dengan kebutuhan kehidupan mereka dan urutan penyajian sesuai dengan kesiapan peserta didik
4	Orientasi belajar	Ilmu yang dipelajari baru akan bermanfaat dikemudian hari, oleh karena itu kurikulum disusun sesuai urutan logis	Belajar untuk meningkatkan kemampuan diri untuk mengembangkan orientasinya oleh karena itu orientasi belajar terpusat pada kegiatannya sesuai yang diharapkan mereka

Sumber: Sunhaji, 2014: h. 3-4

Secara prinsip, berikut adalah 13 prinsip pengajaran orang dewasa (Sunhaji, 2014: h. 7):

1. Peserta didik hendaknya mengerti dan menyetujui terhadap tujuan suatu kegiatan pendidikan/ kursus
2. Peserta didik hendaknya mau untuk belajar
3. Menciptakan situasi yang bersahabat dan tidak formal
4. Penataan ruangan hendaknya menyenangkan para peserta
5. Peserta didik hendaknya berperan serta mempunyai tanggungjawab terhadap jalannya proses belajar
6. Belajar itu hendaknya erat hubungannya dengan pengalaman peserta didik
7. Fasilitator hendaknya mengenal benar akan materi pembelajarannya
8. Perhatikan kesungguhan dan ketekunan dalam mengajar
9. Peserta didik hendaknya dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuannya
10. Peserta didik hendaknya sadar akan kemajuan dirinya dan memiliki rasa kepuasan
11. Gunakan metode belajar yang bervariasi.

12. Fasilitator hendaknya merasa turut tumbuh dalam proses belajar mengajar
13. Pendidikan hendaknya memiliki rencana yang fleksibel dalam proses belajar mengajar.

Sunhaji (2014: h. 10), menyatakan dalam artikelnya mengenai konsep pendidikan orang dewasa, bahwa:

1. Pendidikan orang dewasa pada dasarnya dilakukan dengan kegiatan membimbing dan membantu, prosesnya harus dilakukan sepanjang hayat dengan prinsip adanya penemuan (baik pengetahuan, keterampilan dan sikap), terhadap hal-hal yang dibutuhkan untuk hidup peserta didik.
2. Karakteristik pendidikan orang dewasa adalah pada pengembangan 4 (empat) hal pokok, yaitu: konsep diri, peranan pengalaman, kesiapan belajar dan orientasi belajar.
3. Pada prosesnya, pendidikan ini terpengaruh pada pengaturan lingkungan (fisik, sosial, psikologis), kebutuhan belajar, perencanaan yang matang, tujuan belajar yang jelas, model pembelajaran yang partisipatif, materi dan tekniknya yang disesuaikan dengan pengalaman dan kemampuan fisik.

Lunardi (1984) memberikan pendapat yang senada tentang kegiatan belajar orang dewasa secara psikologis. Adapun ciri cirinya disebutkan sebagai berikut: (1) Belajar adalah suatu pengalaman yang diinginkan oleh orang dewasa, (2) orang dewasa belajar jika bermanfaat bagi dirinya, (3) belajar bagi orang dewasa kadang-kadang merupakan proses yang meyakinkan, (4) belajar bagi orang dewasa adalah hasil mengalami sesuatu, (5) proses belajar bagi orang dewasa adalah khas, (6) sumber bahan belajar terkaya bagi orang dewasa berada pada diri orang itu sendiri, (7) belajar adalah proses emosional dan intelektual sekaligus dan (8) belajar adalah hasil kerja sama antara manusia, (9) belajar adalah suatu proses evaluasi (Lunardi, 1984: h. 7-8).

Beberapa pengamat pendidikan lain memiliki hal-hal yang setidaknya mirip dengan prinsip dan konsep belajar diatas, sehingga untuk penelitian ini, teori utama dilakukan berdasarkan pemaparan beberapa rumusan diatas.

Terkait motivasi secara ideal bagi orang dewasa bahwa motivasi datang dari dalam dirinya. Secara umum kita mengenal dua jenis motivasi. Terkait motivasi yang secara

umum dibagi ke dalam Motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah dorongan atau gairah yang timbul dari dalam peserta didik sementara motivasi ekstrinsik mengacu pada faktor faktor luar yang turut mendorong terjadinya gairah belajar, seperti lingkungan sosial yang membangun dalam kelompok, lingkungan fisik yang memberi nyaman, tekanan, kompetisi dan fasilitas belajar yang memadai serta membangkitkan minat (Samuel Sidjabat, 2009: h. 320)

Kaitan antara pendidikan orang dewasa dengan motivasi, maka ada berbagai teori motivasi yang dapat dikaitkan dengannya, namun demikian, secara sangat mendasar ada sebuah teori motivasi sudah sangat umum dan diketahui, serta dapat dianggap masih aktual untuk diimplementasikan pada penelitian ini, yaitu teori Hirarki Kebutuhan Maslow (Psikologi Islam, 2017). Abraham Maslow, menyusun teori motivasi manusia yang antar variasi kebutuhannya disusun dalam bentuk hirarki atau berjenjang. Setiap jenjang kebutuhan, dapat dipenuhi apabila jenjang sebelumnya telah (relatif) terpenuhi. Secara naratif, kebutuhan paling dasar sampai dengan kebutuhan pertumbuhan paling tinggi dapat dituliskan sebagai berikut: (1) Kebutuhan Fisiologis; (2) Kebutuhan akan Rasa Aman; (3) Kebutuhan untuk dimiliki, dicintai dan mencintai/ love needs; (4) Kebutuhan akan Harga Diri; dan (5) Kebutuhan untuk Aktualisasi Diri).

Berikut pada Tabel 2.3 adalah Tabel yang menyajikan secara ringkas, empat jenjang kebutuhan dasar (basic needs) dan jenjang setelahnya atau disebut sebagai jenjang pertumbuhan (growth needs/ meta needs).

Tabel 2.4 Penjabaran Hirarki Kebutuhan dari Maslow

Jenjang Kebutuhan		Deskripsi
Kebutuhan Berkembang (Meta needs)	<i>Self actualization needs</i>	kebutuhan orang untuk menjadi yang seharusnya sesuai dengan potensinya. Kebutuhan kreatif, realisasi diri, pengembangan diri sendiri
Kebutuhan karena Kekurangan (Basic Needs)	<i>Esteem needs</i>	Kebutuhan kekuatan, penguasaan, kompetensi, kepercayaan diri, kemandirian, prestise, penghargaan dari orang lain, status, ketenaran, dominasi, menjadi penting, kehormatan dan apresiasi
	<i>Love Needs/ belongingness</i>	Kebutuhan kasih sayang, keluarga, sejawat, pasangan, anak, atau kebutuhan menjadi bagian dari kelompok, masyarakat

<i>Safety needs</i>	Kebutuhan keamanan, stabilitas, proteksi, struktur, hukum, keteraturan, batas, bebas dari rasa takut dan cemas
<i>Physiological needs</i>	Kebutuhan homeostatic, makan, minum, gula, garam, protein, istirahat dan biologis

Sumber: psikologiku.com

Teori yang tidak dicantumkan disini karena dianggap sudah umum dan tidak terlalu dipergunakan secara rinci, tetapi disinggung sedikit pada hasil analisis, adalah teori mengenai gap antar generasi berdasarkan penelitian Don Tapscott, sehingga korelasinya akan sedikit mengubah preferensi maupun motivasi dan cara berpikir mahasiswa yang telah lulus terhadap aspek pendidik atau dosen.

2.1.3 Kurikulum Pendidikan Tinggi

Sebagaimana dikutip dalam Buku K Dikti (Buku Kurikulum Pendidikan Tinggi, 2014), maka kurikulum dapat dipaparkan sebagai keseluruhan rencana dan pengaturan mengenai capaian pembelajaran lulusan, bahan kajian, proses, dan penilaian pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan program studi pada sistem pendidikan tinggi.

Hal ini tidak terlepas dari sistem pendidikan tinggi di Indonesia, yang pada dasarnya memiliki empat tahapan pokok, yaitu *input*, proses, *output* dan *outcomes*. Sebagai bahan dasar dari pendidikan tinggi, maka *input* adalah lulusan SMA atau yang sederajat, sesuai dengan ketentuan dalam ujian saringan masuk atau jalur lain yang dianggap dapat menjadi standar terendah bagi calon mahasiswa yang telah memiliki pengalaman belajar sebelumnya. Sedangkan proses, adalah segala hal yang dapat mendukung proses pembelajaran. Beberapa diantaranya adalah capaian pembelajaran yang jelas, penyelenggaraan Perguruan Tinggi yang sehat, Pengelolaan Perguruan Tinggi yang transparan dan akuntabel, nilai-nilai perguruan tinggi dan nilai-nilai standar yang disyaratkan sebagai standar BAN-PT atau lembaga akreditasi mandiri, sehingga menunjukkan kelas dari Perguruan Tinggi yang dimaksud. *Output* adalah hasil dari proses pembelajaran berupa lulusan atau alumni dari sebuah Perguruan Tinggi. *Output* biasanya ditandai dengan nilai IPK, Lama Studi, dan predikat kelulusan. Satu hal yang

juga menjadi tahapan terakhir, adalah outcomes, yaitu keberhasilan Perguruan Tinggi dalam mengantarkan lulusannya agar dapat terserap di pasar kerja. (Tim Kurikulum dan Pembelajaran Direktorat Belmawa Dikti, 2014: h.2)

Ukuran dari tingginya outcomes dari perguruan tinggi yang baik, kemudian menjadi landasan dari perubahan tata cara dan logika penyusunan kurikulum perguruan tinggi. Pada awalnya kurikulum Pendidikan Tinggi tahun 1994 disusun dengan kerangka Berbasis Isi (Kurikulum Berbasis Isi/ konten), selanjutnya pada tahun 2000, kurikulum Pendidikan Tinggi diarahkan menjadi berbasis kompetensi (Kurikulum Berbasis Kompetensi) sesuai dengan amanah UNESCO melalui konsep empat pilar pendidikannya.

Pada perkembangan selanjutnya, pada tahun 2012, mulai ada sedikit pergeseran dari penyusunan kurikulum pendidikan, dengan tujuan dapat memberikan ukuran penyeteraan capaian pembelajaran yang juga dapat mendasarkan pencapaian kemampuan yang telah disetarakan untuk menjaga mutu lulusan dan agar dapat bersaing di dunia kerja. Kurikulum ini disebut sebagai Kurikulum Pendidikan Tinggi yang berdasarkan KKNI (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia). Hal ini sesuai kutipan dari Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 pasal 1, yang menyatakan bahwa Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia disingkat KKNi adalah kerangka penjenjangan kualifikasi kompetensi yang dapat menyandingkan, menyetarakan, dan mengintegrasikan antara bidang pendidikan dan bidang pelatihan kerja serta pengalaman kerja dalam rangka pemberian pengakuan kompetensi kerja sesuai dengan struktur pekerjaan di berbagai sektor.

Dengan demikian, Kurikulum Pendidikan Tinggi sekarang demikian dekat dengan dunia kerja secara profesional, dan artinya lulusan perguruan tinggi harus dapat bersaing dengan profesional non gelar yang telah memiliki pengalaman yang dapat disetarakan dengan pencapaian gelar akademik lulusan pendidikan tinggi.

Kaitan pemaparan Kurikulum Pendidikan Tinggi dengan penelitian yang dilakukan, adalah bahwa kurikulum yang telah disusun di Program Sarjana Desain Komunikasi Visual di Universitas Kristen Maranatha, telah berupaya untuk diubah agar dapat mengikuti tata teknis dan pencapaian pembelajaran yang ditetapkan dalam Kurikulum

KKNI (dan disebut secara internal sebagai Kurikulum DKV 2015), diimplementasikan sejak Semester Ganji 2015/2016, tetapi belum pernah dikaji ulang, atau ditinjau efektivitas dan keberhasilan penerapannya bagi lulusan yang menggunakan kurikulum peralihan dari tahun 2010 menjadi kurikulum 2015.

Secara umum, perubahan kurikulum yang dilakukan, telah disusun dengan meninjau ulang deskripsi dan profil lulusan, dan mencapai Deskripsi generik KKNI level 6 sebagai berikut:

- Profil Lulusan Program Sarjana DKV: Desainer Konsep dan Visual pada Proyek Desain Komunikasi Visual
- Deskripsi Profil Program Sarjana DKV: Sarjana desain yang mempunyai keahlian merancang solusi komunikasi visual apda program identitas, informasi dan persuasi, berupa media visual yang dipahami khalayak sasarnya. Media visual yang dihasilkan dirancang berdasarkan prinsip-prinsip desain, eksplorasi konsep visual secara efektif, kesesuaian prinsip produksi desain, pemanfaatan kearifan lokal nusantara, sehingga pada akhirnya sebagai desainer yang memiliki daya saing di tingkat global yang berfokus pada kreativitas dan inovasi berdasarkan pada Nilai Hidup Kristiani.
- Sedangkan Capaian Pembelajaran berdasarkan deskripsi generik KKNI level 6 pada Program Sarjana Desain Komunikasi Visual, adalah:
 - (1) Mampu memanfaatkan IPTEKS dalam bidang keahliannya, dan mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi dalam penyelesaian masalah yaitu berarti mampu menciptakan solusi secara konseptual serta menyajikannya secara visual berupa rancangan desain komunikasi visual, menggunakan teknologi terkait;
 - (2) Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural yaitu berarti menguasai teori dan prinsip desain, serta menerapkan solusi perancangan dalam media desain komunikasi visual dengan tahapan yang baik dan benar;
 - (3) Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, dan mampu memberikan petunjuk dalam memilih

berbagai alternatif solusi secara mandiri dan berkelompok yaitu berarti mampu mengambil keputusan berdasarkan eksplorasi gagasan dan memilih berbagai alternatif solusi desain komunikasi visual secara mandiri dan berkelompok;

- (4) Bertanggung jawab terhadap pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja organisasi yaitu berarti mampu mempresentasikan konsep hasil perancangan sebagai bukti rasa tanggung jawab terhadap profesi Desain Komunikasi Visual baik mandiri ataupun berkelompok

(Kurikulum S-1 Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Maranatha tahun 2015)

Selanjutnya, rincian mengenai Unit Kompetensi yang diambil dari Bahan Kajian dari IPTEKS Program Studi, mengikuti dokumen yang diterapkan dalam asosiasi terkait, dan dirinci dengan mata kuliah terkaitnya pada Lampiran 5.

2.2 Teori Terkait Desain Komunikasi Visual

Ilmu desain komunikasi visual, yang oleh Safanayong (2006: h. 2-7) dinyatakan memiliki dasar, timbul dari kebutuhan bersifat politik, ekonomi, dan alam lingkungan, serta dipengaruhi oleh multi aspek, diantaranya seperti kultural, sosial, filosofis, teknis, bisnis dan lain sebagainya. Pada tinjauan pustaka ini, teori utama yang hendak dipakai dalam menjadi parameter penilaian dari tingkat keberhasilan studi mahasiswa, yaitu: Fungsi Desain Komunikasi Visual, Proses Desain Komunikasi Visual dan Komponen Solusi Desain yang Sukses.

2.2.1 Fungsi Desain Komunikasi Visual

Penjabaran fungsi Desain Komunikasi Visual menurut Safanayong (2006: h. 3) dibagi menjadi empat, yaitu:

1. to inform
2. to enlighten
3. to persuade
4. to protect

Oleh karena keempat fungsinya, maka Desain Komunikasi Visual kemudian seringkali dikaitkan dengan fungsi-fungsi terkait bidang lain ketika bidang tersebut memiliki hal-hal untuk dijelaskan, dikenalkan, diuraikan, dianjurkan, dipercaya, dilindungi, dan lain-lain.

Secara umum, penelitian dalam Desain Komunikasi Visual bentuknya dapat menggunakan jenis penelitian kualitatif maupun kuantitatif, hanya saja, karena desain komunikasi visual berfungsi sebagai media penyampai komunikasi, maka selalu konteks yang melingkupi batasan disebarkannya desain menjadi acuan-acuan dari kerangka penelitian yang dianggap paling cocok. Demikian hal ini menurut Safanayong (2006: 5-6) mengakibatkan pendekatan atau metoda penelitian disiplin Ilmu Humaniora lain dapat membantu penelitian Desain Komunikasi Visual dapat lebih terarah.

2.2.2 Proses Desain Komunikasi Visual

Proses mendesain selalu dilakukan dalam tahapan yang secara idealnya perlu dilakukan secara linear. Berikut adalah pendapat para ahli mengenai tahapan atau proses mendesain:

1. Menurut Yongki Safanayong (2006: h. 56), adalah terdiri dari tujuh tahap, yaitu: (1) Inspirasi; (2) Identifikasi; (3) Konseptualisasi; (4) Eksplorasi/ Refinement; (5) Definisi/ Dummy; (6) Komunikasi; (7) Produksi.

2. Menurut Santoro (2014: h. 104-122), adalah juga terdiri dari tujuh tahap, yaitu:

(1) *Briefing* Desain

Dalam sebuah proses desain, *briefing* awal dari pihak klien merupakan tahap pertama. Walaupun memerlukan waktu khusus dan tambahan pekerjaan yang lebih, *briefing* awal sangat diperlukan. Hal ini dilakukan untuk memastikan apa yang diinginkan klien dari proyek desain yang akan digarap. Semakin banyak informasi awal yang disediakan oleh klien, semakin baik hasilnya untuk klien dan juga desainer. Topik untuk dimasukkan dalam *briefing* awal dapat bervariasi tergantung proyek desain yang akan dikerjakan. Secara umum poin yang biasa ditanyakan adalah:

- 1) Profil Perusahaan- Sebuah ringkasan bisnis dari perusahaan.
- 2) Posisi pasar – Sebuah evaluasi layanan / produk perusahaan dalam kaitannya dengan kompetisi.

- 3) Tujuan akhir yang akan dikomunikasikan – Pesan apa yang coba untuk disampaikan dan melalui cara apa. (Misal dengan cara fotografi, slogan dsb.)
- 4) Target Pasar – Demografi – usia, jenis kelamin, pendapatan, pekerjaan, Geografi, Gaya hidup orang-orang yang ingin dicapai oleh klien.
- 5) Tujuan Akhir – Apa hasil kuantitatif yang ingin dicapai oleh klien?
- 6) Jadwal / Batas waktu pengerjaan – Jadwal realistis dan detail tentang bagaimana proyek tersebut harus dikerjakan dan diselesaikan.

(2) *Research/ Riset*

Sebelum mulai merancang sebuah desain, seorang desainer perlu melakukan sebuah langkah awal yang penting dalam proses desain, yaitu meneliti terlebih dahulu hal-hal yang berhubungan dengan proyek desain yang akan dikerjakan. Mengetahui tentang perusahaan yang berkaitan, pengguna produk, faktor budaya yang berhubungan, sehingga desainer dapat mulai merancang visual yang tepat, dan media yang dipilih untuk mengkomunikasikan visual yang dirancang bagi perusahaan yang berkaitan. Beberapa tehnik yang dapat dilakukan dalam proses penelitian awal pembuatan desain adalah sebagai berikut:

- 1) *Mood board*
- 2) *Positioning Chart*
- 3) *Word Technique*, bisa dalam bentuk *word mapping* juga

(3) *Thumbnails*

Setelah desainer merasa telah cukup mengetahui tentang perusahaan dan hal-hal yang berhubungan dengannya, diperbolehkan masuk ke tahap selanjutnya yaitu mengembangkan ide ke dalam bentuk visual yang masih sangat sederhana yang dikenal sebagai *Thumbnails*. Bentuk nya masih dalam sketsa tangan kasar yang sering dikenal sebagai *Roughs*. Kembangkan beberapa ide yang diperkirakan sebagai solusi desain dalam proses ini.

(4) *Critique/ Kritik*

Hasil sketsa ide yang masih kasar tersebut dapat diperlihatkan terlebih dahulu pada rekan kerja, tim desain ataupun pada kepala dari proyek desain tersebut untuk dikomentari berkaitan dengan solusi desain yang dilakukan. Dalam proses ini ide yang dibuat boleh dibicarakan dengan tim desain dan apabila perlu dapat terlebih dahulu dikembangkan ataupun dilakukan perubahan.

(5) *Comprehensives*

Setelah proses diatas dilakukan, ide desain yang telah dibuat, diwujudkan dalam bentuk visual yang lebih sempurna baik dalam pemilihan huruf, *layout*, gambar yang mendekati hasil akhir desain. Perlu juga dipikirkan apakah desain yang dibuat dapat diwujudkan.

(6) *Presentation*

Visual desain yang telah dibuat dipresentasikan pada klien. Dalam tahap ini desainer menjelaskan ide dibalik desain yang menjadi solusi yang diwujudkan dalam bentuk konsep desain. Desainer perlu meyakinkan klien, bahwa desain yang dibuat dapat memberikan solusi bagi perusahaannya disampaikan dengan jelas, kreatif dan sesuai budget.

(7) *Production*

Tahap terakhir yang dilakukan dalam proses desain ini adalah produksi desain dalam media-media yang telah disetujui oleh klien. Dalam mempersiapkan produksi akhir, perhatikan elemen-elemen desain seperti gambar, huruf dan lain sebagainya untuk hasil yang sempurna.

Berikut adalah perbandingan dari tahapan yang diungkapkan kedua ahli yang teorinya dikutip diatas:

Tabel 2.5 Tabel Perbandingan Tahapan Desain Safanayong- Santoro

Tahapan ke-	Menurut Safanayong	Menurut Santoro
1	Inspirasi	Briefing Desain
2	Identifikasi	Research/ Riset
3	Konseptualisasi	Thumbnails
4	Eksplorasi/ Refinement	<i>Critique</i> / Kritik
5	Definisi/ Dummy	Comprehensives
6	Komunikasi	Presentation/ Presentasi
7	Produksi	Produksi

Sumber: Tim Peneliti

Secara umum, walaupun istilah yang dipergunakan berbeda satu sama lain (kecuali untuk tahapan ke-7 yang sama persis), pada dasarnya seluruh proses atau tahapan desain merujuk pada hal yang mirip atau dapat disejajarkan, dibuktikan melalui Tabel 2.x. yaitu Tabel Perbandingan Tahapan Desain Safanayong- Santoro. Menurut interpretasi

dari tim penulis, perbedaan terjadi karena adanya perbedaan sudut pandang pemberi desain (mengacu pada dua pendapat diatas). Safanayong lebih menekankan pada desainer sebagai pencipta desain yang mandiri, sedangkan Santoro menekankan pada klien sebagai pemberi desain.

Seluruh tahapan tersebut, dalam simulasi-simulasi pemberian tugas dalam setiap mata kuliah Mayor (atau double studio pada Kurikulum S-1 DKV 2015), diterapkan baik secara implisit maupun eksplisit, dengan penekanan pada tugas-tugas yang dirancang semakin lama semakin kompleks dan atau rumit. Kompleksitas dan kerumitan tugas yang diberikan secara berangsur-angsur, dilakukan dengan berbagai tambahan aspek sesuai dengan pembagian konsentrasi yang diberlakukan di program studi.

2.2.3 Komponen Solusi Desain Sukses

Komponen Faktor yang dapat membuat sebuah Desain Komunikasi Visual berhasil menurut Santoro (2014), dapat dipaparkan sebagai berikut: Sebuah proyek selalu diawali oleh permintaan yang sama, yaitu menciptakan karya desain hebat dan berbeda dari yang ada sebelumnya, dengan waktu yang terbatas dan target audience yang sangat sibuk, sehingga permintaan desain selalu harus direncanakan sejak awal. Seluruh bagian dari proyek desain (terdiri dari ide, kata, visual, suara, format, media dan isi), harus dapat diintegrasikan dalam sebuah konsep desain.

Ide yang muncul berdasarkan cara pemecahan masalah disebut sebagai cara berpikir kreatif (*creative thinking*), ide akan menjadi berguna dan relevan ketika digunakan untuk memecahkan masalah komunikasi berupa suatu visual yang terdiri dari warna, garis, bentuk dan sifat. Ide yang kemudian dikaitkan dengan visualisasi akan menjadi sebuah konsep yang dipicu oleh metode asosiasi, koneksi mental dan atau pemikiran kreatif. Alasan dari sebuah ide yang dapat dijabarkan otomatis dapat diterjemahkan dalam garis, bentuk, warna, komposisi dan elemen desain lainnya. Pada tahap ini, konsep desain mewujudkan ide yang abstrak menjadi nyata.

Berbagai pendekatan untuk mengembangkan konsep desain dipilih secara unik oleh desainer secara eksperimental, sehingga desain yang dihasilkan tidak menjadi desain yang membosankan, biasa dan tidak berkesan. Hasil desain yang secara visual tampak

menarik, tetap beresiko terhadap efektivitas penerapannya, karena prosesnya dilakukan melalui eksperimen desainer. Pengembangan ide dapat diperoleh lewat pengamatan kondisi sekeliling, termasuk didalamnya perkembangan lingkungan dan pemanfaatan sarana menjadi media yang dapat mendukung.

Proses desain terjadi dalam keseharian seorang desainer, untuk hal tersebut kreativitas perlu dijadikan gaya hidup. Kekayaan visual yang dimiliki oleh seorang desainer merupakan sumber ide yang dapat cepat diolah menjadi ide dan konsep desain.

Secara esensial, desain grafis atau desain komunikasi visual bertujuan untuk memecahkan masalah, pembatasan yang diberikan terhadap masalah yang ada harus dijadikan suatu pemecahan masalah berupa solusi kreatif yang jelas pesannya. Hal ini memerlukan gabungan antara imajinasi dan nilai pragmatis yang akan terkait dengan tantangan dalam setiap proyek desain baru.

Pemecahan masalah harus diurutkan skala prioritasnya secara rasional terkait masalah yang hendak dipecahkan. Permasalahan yang menuntut efektivitas dan efisiensi yang tinggi seringkali menekan kebebasan imajinasi desainer yang radikal dan non konvensional, tidak demikian halnya proyek yang dibebaskan secara penuh, imajinasi dibebaskan namun tingkat keberhasilannya kurang dapat terukur.

Catatan data proses kreatif seorang desainer ketika merancang proses desain dapat membantu proses berpikir dan menelusuri sejak awal apabila desain yang dihasilkan tidak sesuai dengan harapan. Catatan dapat juga dipergunakan untuk membantu langkah-langkah proses kreatif dipresentasikan, sehingga klien dapat mengerti hasil kerja seorang desainer lebih baik. Laporan desain final merupakan data perusahaan yang sangat berharga bagi sejarah perusahaan.

Pada dasarnya, konsep desain grafis bergantung pada aturan dasar yang bersifat naratif (bercerita). Struktur ini memiliki arah linear (awal, tengah, akhir) dan memiliki *plot* dasar yang baku. Tujuan utama pembangunan konsep adalah untuk membantu materi agar lebih mudah dimengerti oleh target *audiens*.

Dukungan terhadap konsep akan memiliki tingkat keberhasilan lebih tinggi apabila didukung oleh: (1) penelitian dan pengumpulan data yang terarah; (2) pengembangan ide; (3) elemen dan prinsip desain; (4) tipografi yang sesuai; (5) sistem *grid* dan (6) media yang tepat dan efektif.

Melalui ketiga teori Desain Komunikasi Visual yang ditulis diatas, akan diuraikan ke dalam setiap tujuan kompetensi pada mata kuliah yang diberikan, untuk kemudian dapat dikaji dengan pendekatan teori dalam ilmu pendidikan yaitu teori Taksonomi Anderson, yaitu Taksonomi Bloom yang telah dikoreksi dan disempurnakan oleh Anderson dan Krathwohl.

C. BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian

Penelitian yang hendak dilakukan adalah penelitian deskriptif kualitatif, yang akan menguraikan aspek-aspek yang dikorelasikan antara proses mendesain, dengan fungsi desain dan Mata Kuliah yang diberikan pada mahasiswa dengan menggunakan Kurikulum 2010 dan kemudian diupgrade menjadi kurikulum 2015, berdasarkan *Kualifikasi Kurikulum Nasional Indonesia* (KKNI). Ke 49 Mata Kuliah yang perlu diambil oleh mahasiswa Program Sarjana Desain Komunikasi Visual dengan total 144 SKS tersebut masing-masing akan dibuat kerangkanya secara sistematis untuk mengetahui, apakah proses mendesain sudah sesuai dengan yang diberikan oleh para Dosen dan sampai sejauhmana materi tersebut dapat diserap dan diintegrasikan dengan baik oleh mahasiswa dalam proses desain Tugas Akhir mereka.

3.2 Fokus Penelitian/ Ruang Lingkup Penelitian (Studi kasus terhadap kriteria mahasiswa DKV Universitas Kristen Maranatha dengan kategori tertentu)

Kriteria terhadap calon responden, dilakukan berdasarkan pertimbangan:

1. 63% mahasiswa yang telah menempuh dan lulus Tugas Akhir DKV sejak semester Genap 1314 s.d Ganjil 1516 (4 semester), tidak memperoleh nilai maksimal A.
2. Rata-rata IPK lulusan sejak awal Program Sarjana DKV berdiri (2003) adalah sekitar 3.3, dengan nilai terendah adalah 2.70 sebanyak 1 orang dan 2.78 sebanyak 1 orang).
3. IPK yang diperoleh, menunjukkan bahwa rata-rata mahasiswa memiliki nilai akademik yang sangat memuaskan dengan predikat kelulusan Dengan Pujian (*cumlaude*).
4. Nilai akademik terbaik, seyogianya direfleksikan oleh nilai Tugas Akhir yang merupakan titik kulminasi dan salah satu portofolio pertama terbaik yang perlu diperjuangkan sebelum masuk ke dunia kerja.
5. Tampak ada kenaikan trend jumlah mahasiswa lulus tepat waktu selama 4 semester terakhir, yaitu sekitar 6,2% (dari 35.6% menjadi 41.8%)

Fokus penelitian akan dilaksanakan terhadap mahasiswa yang sedang melaksanakan Tugas Akhir pada Semester Genap 2015/2016, sebagai asumsi umum bahwa tren atas kondisi yang terjadi di DKV Universitas Kristen Maranatha adalah berlangsung secara tetap dan belum pernah ada kajian yang mengkaji populasi mahasiswa yang terkategori sebagai berikut:

1. Seluruh responden diambil dari seluruh peserta Mata Kuliah Tugas Akhir Semester Genap 2015/2016
2. Mahasiswa ini merupakan mahasiswa yang sejak semester 1 s.d semester 6 mengikuti perkuliahan dengan Kurikulum 2010, dan kemudian *diupgrade* menjadi Kurikulum 2015 pada semester ke-7 (Ganjil 2015/2016) hingga pada masa akhir studinya.
3. Mahasiswa para peserta MK Tugas Akhir Genap 2015/2016 yang berasal dari angkatan 2012 adalah mahasiswa yang menempuh masa studi tepat waktu.
4. Kriteria Mahasiswa yang akan dijadikan responden adalah :
 - i. Tercatat sebagai mahasiswa angkatan 2012 dan bukan mahasiswa transferan (Mutasi Eksternal ataupun Internal). Hal ini dilakukan untuk menghindari adanya mata kuliah yang ditransfer sehingga mempersingkat waktu kelulusan.
 - ii. Memiliki nilai Tugas Akhir (diyudisium pada tgl 14 Juli 2016) kurang dari median IPK yang diperolehnya, yaitu:
 - (i) nilai angka Tugas Akhir kurang dari 61 untuk yang memiliki IPK diatas 2.26
 - (ii) nilai angka Tugas Akhir kurang dari 67 untuk yang memiliki IPK diatas 2.76
 - (iii) nilai angka Tugas Akhir kurang dari 73 untuk yang memiliki IPK diatas 3.26
 - (iv) nilai angka Tugas Akhir kurang dari 80 untuk yang memiliki IPK diatas 3.76
 - iii. Responden berikutnya dipilih dari yang memenuhi kriteria 4ii, dan bersedia untuk diwawancara secara mendalam.

Untuk melengkapi data, maka dilakukan juga pengambilan data terhadap mahasiswa yang memiliki kondisi yang bertolak belakang dari kriteria pertama. Kriteria

mahasiswa yang dimaksudkan adalah mereka yang lulus Mata Kuliah Tugas Akhir pada Semester Ganjil 2016/2017, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Mahasiswa ini merupakan mahasiswa yang sejak semester 1 s.d semester 6 melaksanakan perkuliahan dengan Kurikulum 2010, dan kemudian *diupgrade* menjadi Kurikulum 2015 pada semester ke-7 (Ganjil 2015/2016) hingga pada masa akhir studinya.
2. Mahasiswa para peserta Mata Kuliah Tugas Akhir Ganjil 2016/2017, berasal dari angkatan 2012 dan sebelumnya, adalah mahasiswa yang menempuh masa studi lebih lama daripada yang ditetapkan pada kurikulum Program Sarjana DKV Universitas Kristen Maranatha.
3. Adapun Kriteria Mahasiswa yang akan dijadikan responden adalah sebagai berikut :
 - i. Seluruh responden diambil dari seluruh peserta Mata Kuliah Tugas Akhir Semester Ganjil 2016/2017.
 - ii. Tercatat sebagai mahasiswa angkatan 2012 dan atau sebelumnya, tapi bukan mahasiswa transferan (Mutasi Eksternal ataupun Internal). Hal ini dilakukan untuk menghindari adanya mata kuliah yang ditransfer atau dikonversi.
 - iii. Memiliki nilai Tugas Akhir, lebih tinggi dari median IPK yang diperolehnya, yaitu:
 - (i) Nilai angka Tugas Akhir lebih dari 67 untuk yang memiliki IPK diatas 2.26
 - (ii) Nilai angka Tugas Akhir lebih dari 73 untuk yang memiliki IPK diatas 2.76
 - (iii) Nilai angka Tugas Akhir lebih dari 80 untuk yang memiliki IPK diatas 3.26
 - iv. Responden yang berikutnya, adalah Mahasiswa yang memenuhi kriteria 3c, dan bersedia untuk diwawancara secara mendalam.

3.3 Metode untuk Mengevaluasi Keberhasilan Kurikulum

Dalam proses belajar mengajar terdapat hubungan yang signifikan antara pengajar, mahasiswa dan materi ajar. Berikut ini dipaparkan hubungan diantara ketiga komponen tersebut.

1. **Tenaga pengajar (Dosen)**, adalah menyampaikan materi bahan ajar berdasarkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang ditunjuk oleh program studi. Sepengetahuan peneliti, belum ada modul yang dipakai bersama untuk mata kuliah yang sama, yang dipegang oleh beberapa dosen. Sejauh yang telah dilakukan, kesamaan materi dalam format power point secara sukarela dibagikan oleh dosen yang lebih senior, kepada para pengajar baru. Namun belum pernah dilakukan evaluasi terhadap materi power point yang diberikan tersebut (kendala hambatan atau masukan yang diterima dari para mahasiswa).
2. **Materi (bahan ajar)**, adalah sebagai modul yang berisi materi ajar yang telah disusun oleh tim penyusun yang kompeten dibidangnya, dengan referensi yang relevan dan baru. Modul bahan ajar perlu disusun dengan bahasa yang jelas dan komunikatif, sehingga pengajar dapat memahami dan menyampaikan ilmunya mahasiswa.
3. **Mahasiswa (Peserta didik)**, menerima materi/ ilmu pengetahuan dari pengajar, selain itu keberhasilan mahasiswa juga dapat dijadikan sebagai tolak ukur dari keberhasilan dalam penyampaian materi/ ilmu pengetahuan serta sebagai tolak ukur pelaksanaan kurikulum yang sesuai dengan materi atau bahan ajar yang sudah disusun tersebut.

Untuk mengetahui keberhasilan penyampaian ilmu dan kesesuaian kurikulum yang disusun dalam materi atau bahan ajar, diperlukan metode untuk mengevaluasi kurikulum. Karena penelitian ini merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan kurikulum, maka model evaluasi kurikulum yang dipilih adalah yang bertitik berat pada mahasiswa, dosen dan bahan ajar sesuai teori yang dikemukakan R Ibrahim (dalam Rusman, 2009; h.114-118), yang secara bebas diaplikasikan sebagai berikut:

1. ***Congruence***

Mengevaluasi tujuan pendidikan dan hasil belajar yang dicapai, yang dibuat dalam rangka penyempurnaan program dan bimbingan terhadap mahasiswa, untuk melihat sejauh mana perubahan hasil pendidikan telah terjadi. Objek evaluasi dititikberatkan pada hasil belajar mahasiswa dalam bentuk kognitif (wawasan keilmuan desain), afektif (sikap), psikomotorik (kemampuan penggunaan peralatan desain, kemampuan menggambar, *craftsmanship*). Model ini dipilih, karena memang kurikulum telah selesai dilaksanakan oleh para mahasiswa yang telah menempuh Tugas Akhir.

2. *Illumination*

Mengevaluasi perkembangan program pembelajaran, proses pelaksanaan dan kesulitan-kesulitan dalam proses pembelajaran, atau menekankan pada evaluasi yang berkelanjutan selama proses pelaksanaan kurikulum (kurikulum sedang digunakan). Objek evaluasi dititikberatkan pada pengajar dan bahan ajar. Model ini dipilih karena memang kurikulum 2015 masih sedang berjalan, dan masih dapat dikoreksi atau diberi masukan untuk kedepannya.

3.4 Luaran Penelitian

Seperti yang telah dituliskan pada bagian lembar identitas dan pengesahan, maka luaran penelitian adalah artikel yang akan dipublikasikan dalam Jurnal non predator, target utama adalah mengisi Jurnal Ilmu Pendidikan Terkreditasi Nasional, atau Jurnal Ilmiah Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha yaitu SRJD, atau jurnal ilmiah sejenis.

Selanjutnya, luaran penelitian ini akan diserahkan kepada program studi, sebagai salah satu acuan dalam melakukan *review* secara berkala terhadap implementasi atau pemberlakuan kurikulum terbaru, yaitu Kurikulum 2015 sehingga pada akhirnya, Program Sarjana Desain Komunikasi Visual memiliki peningkatan daya saing terhadap program studi sejenis.

3.5 Rencana Kerja

Penelitian ini dilaksanakan selama 10 bulan, dengan langkah atau rencana kerja sebagai berikut:

1. Fase 1 : Kajian Literatur (Mei dan Juni 2016)
2. Fase 2 : Kategorisasi dan penetapan populasi sampel (Juli 2016)
3. Fase 3 : Survei terhadap populasi responden yang dipilih (peserta TA Genap 2015/2016 (14 Juli 2016)
4. Fase 4 : Penetapan kategorisasi terhadap Mata Kuliah yang dimaksud (Juli dan Agustus 2016)
5. Fase 5 : Uji/ analisis terhadap hasil survei dengan kesesuaian teori dan mata kuliah dan diseminasi terbatas terhadap dosen Program Sarjana DKV.

(September - November 2016)

6. Fase 6 : Survei terhadap populasi responden yang dipilih (peserta TA Ganjil 2016/2017) (Januari 2017)
7. Fase 7 : Analisa (Februari 2017)
8. Fase 8 : Simpulan (Februari 2017)
9. Fase 9 : Pengumpulan Laporan dan Penulisan Artikel Jurnal (Maret – April 2017)

D. BAB IV KEMAJUAN PENELITIAN

Pada Bab IV, dipaparkan mengenai Sub Bab pada Bab IV dari Penelitian yang dibagi menjadi dua Sub Bab, yang pada penulisan penelitian akan menempati Sub Bab mengenai Data Penelitian (Bab III) dan Sub Bab mengenai Sintesa Data (Bab IV).

4.1 Data Penelitian (BAB III. DATA PENELITIAN)

Data Penelitian, seperti yang telah disebutkan pada Sub Bab Fokus Penelitian (Bab III), diambil dari :

1. Mahasiswa peserta mata kuliah Tugas Akhir Semester Genap 2015/2016, sehingga diperoleh seluruh responden yaitu:
 - (1) Berjumlah 72 orang
 - (2) Memiliki rata-rata IPK lulusan: 3.47
 - (3) Rentang IPK adalah 2.81 s.d 3.90
 - (4) Total peserta mata kuliah Tugas Akhir yang tepat waktu (angkatan 2012), adalah 59 orang (dari 164 orang angkatan 2012) = 36%
 - (5) Peserta mata kuliah Tugas Akhir terdiri dari 1 orang angkatan 2008, 4 orang angkatan 2009, 2 orang angkatan 2010, 7 orang angkatan 2011 dan 59 orang angkatan 2012.

Responden yang semula direncanakan adalah seluruh mahasiswa peserta Tugas Akhir yang memenuhi kriteria seperti yang telah dikemukakan pada point satu di atas, ternyata tidak seluruhnya mengembalikan kuesioner yang dibagikan, sehingga dari 73 orang yang seharusnya mengisi kuesioner, hanya 58 orang yang mengisi (79.5%) , dan dari 58 orang yang mengisi, ada 7 orang yang tidak bersedia menjadi responden lanjutan. Otomatis data responden yang dapat diperoleh menjadi lebih sedikit, dan untuk itu, maka responden yang tadinya dibatasi hanya yang tepat waktu saja kini diperlebar, menjadi seluruh mahasiswa yang bersedia mengisi kuesioner, bersedia menjadi responden lanjutan, dan nilai mata kuliah Tugas Akhirnya dibawah rata-rata pencapaian IPK yang telah diperolehnya. Responden dengan kategori ini, untuk selanjutnya disebut sebagai **mahasiswa kategori 1.**

2. Peserta mata kuliah Tugas Akhir Semester Ganjil 2016/2017, sehingga diperoleh calon responden sebagai berikut :
 - (1) Berjumlah 29 orang
 - (2) Memiliki rata-rata IPK lulusan: 3.23
 - (3) Rentang IPK adalah 2.62 s.d 3.77
 - (4) Seluruh peserta, merupakan mahasiswa yang lulus tidak tepat waktu karena, salah satu diantaranya adalah karena tidak lulus mata kuliah prasyarat lanjutan dan atau melaksanakan cuti kuliah minimal 1 semester.
 - (5) Peserta mata kuliah Tugas Akhir terdiri dari 2 orang angkatan 2010, 5 orang angkatan 2011, dan 22 orang angkatan 2012.

Responden yang sedianya akan melibatkan seluruh mahasiswa yang memenuhi kriteria (seperti pada point 2 di atas) ternyata tidak seluruhnya mengembalikan, sehingga dari 29 orang yang seharusnya mengisi kuesioner hanya 17 orang yang mengisi (59.6%). Responden yang semula ditentukan harus memiliki nilai Tugas Akhir lebih tinggi daripada median rata-rata Indeks Prestasi Kumulatifnya, hanya terdiri dari 3 orang yang bersedia melaksanakan wawancara mendalam. Responden dengan kategori ini untuk selanjutnya disebut sebagai **mahasiswa kategori 2**.

Berdasarkan kategori dan pelaksanaan pengumpulan data, maka pengumpulan data secara rinci, dibagi dalam enam sub bab, yaitu:

1. Sub Bab Pengumpulan Data Awal dari Seluruh Peserta Mata Kuliah Tugas Akhir Semester Genap 2015/2016;
2. Sub Bab Hasil Wawancara Mendalam terhadap Mahasiswa Peserta Mata Kuliah Tugas Akhir Semester Genap 2015/2016 yang termasuk Kriteria yang Ditetapkan (Kategori 1);
3. Sub Bab Hasil Wawancara Mendalam Terhadap Dosen Pembimbing Tugas Akhir dari Mahasiswa Peserta Mata Kuliah Tugas Akhir Semester Genap 2015/2016 yang Termasuk Kriteria yang ditetapkan (Kategori 1);
4. Sub Bab Pengumpulan Data Awal dari Seluruh Peserta Mata Kuliah Tugas Akhir Semester Ganjil 2016/2017;

5. Sub Bab Hasil Wawancara terhadap Mahasiswa Peserta Mata Kuliah tugas Akhir semester Ganjil 2016/2017 yang termasuk Kriteria yang Ditetapkan (Kategori 2);
6. Sub Bab Hasil Wawancara Mendalam Terhadap Dosen Pembimbing Tugas Akhir dari Mahasiswa Peserta Mata Kuliah Tugas Akhir Semester Ganjil 2016/2017 yang Termasuk Kriteria yang ditetapkan (Kategori 2).

4.1.1 Pengumpulan Data Terhadap Seluruh Peserta Mata Kuliah Tugas Akhir Semester Genap 2015/2016

Pengumpulan data dari seluruh peserta Mata Kuliah Tugas Akhir Semester Genap 2015/2016 dilakukan secara serentak pada saat Yudisium Tugas Akhir pada tanggal 14 Juli 2016, hal tersebut dilakukan agar semua data yang diperlukan dapat diperoleh, mengingat pada saat yudisium seluruh mahasiswa wajib hadir untuk mengikuti acara tersebut. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan media dan perangkat lunak dari Google, hal ini bertujuan untuk mengetahui informasi awal mengenai tahapan atau proses desain yang dialami oleh obyek penelitian.

Pada Tahapan *Input*, diajukan dua pertanyaan kepada mahasiswa mengenai motivasi awal saat memilih jurusan Desain Komunikasi Visual serta sumber informasi tentang Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha. Dari pengumpulan data tersebut diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Dari 58 responden yang mengisi kuesioner yang telah dibagikan diketahui bahwa ada 5 orang yang tidak memiliki motivasi secara spesifik di bidang DKV, hal ini ditandai dengan tidak adanya niat awal (pengetahuan secara khusus atau ketertarikan terhadap bidang DKV) satu satunya alasan yang mereka kemukakan adalah karena rujukan dari psikolog, diharuskan kuliah oleh orang tua, atau hanya harus menjadi sukses (8.6%) dari 58 responden yang mengisi kuesioner yang dibagikan, diketahui 91.4% telah mengenal profesi DKV sebagai fotografer atau desainer (sebenarnya apakah ada profesi lainnya) agar bisa dijelaskan secara kualitatif.
2. Info awal yang diperoleh para mahasiswa yang mengisi kuesioner mengenai program studi DKV diperoleh dari: teman, sekolah, kakak kelas, orang tua,

kerabat, psikolog dan internet. Informasi yang paling banyak diperoleh adalah rujukan dari teman yaitu sekitar 25,8%.

Pada Tahapan Proses, diajukan berbagai pertanyaan mengenai semangat dalam menjalani kuliah. Aspek yang dihargai/ dibanggakan/ membuat semangat dari pengajar. Fasilitas (ruangan, koleksi perpustakaan, laboratorium, penerangan dan fasilitas lainnya), pemilihan Konsentrasi Studi, Persiapan menjalani Tugas Akhir (kesiapan mental, data, *skill* serta topik yang diajukan, peran dosen dalam proses membimbing, motivasi mengikuti Tugas Akhir, efektivitas proses pembimbingan, kendala ketika menjalani Tugas Akhir, serta motivasi menjalani Tugas Akhir), diketahui bahwa:

1. Dari 58 responden yang mengisi kuesioner yang dibagikan, diketahui bahwa ada 1 orang (1.7%) yang menjalani kuliah dengan terpaksa, 98.3% lainnya dengan senang hati.
2. Diketahui bahwa mata kuliah yang paling disukai untuk dijalani adalah MK Portofolio (13,8%, atau 8 jumlah pemilih), Rancang Grafis IV (12,1% atau 7 jumlah pemilih), Rancang Grafis III (6,9% atau 4 jumlah pemilih), Rancang Kreatif Periklanan IV (6,0% atau 4 jumlah pemilih) dan Fotografi Dasar (6,9% atau 4 jumlah pemilih). Tidak ada satupun dari mata kuliah yang disukai merupakan mata kuliah **Teori** dan tidak ada satupun dari mata kuliah yang dipilih berada **pada tingkat I dan II** (kecuali Fotografi Dasar yang diberikan pada semester ke-3, seluruhnya yang lain merupakan mata kuliah yang diberikan pada semester ke-7 dan ke-8).
3. Alasan mahasiswa menyukai/ menjalani mata kuliah dengan senang hati adalah karena aspek aspek berikut ini : (1) aspek dosen; (2) aspek guna; (3) aspek minat; (4) aspek metode pengajaran; (5) aspek kelas/ kondisi kelas; (6) aspek lain terkait penambahan pengalaman dan materi kuliah yang unik.
4. Dua hal yang paling dihargai dari dosen adalah wawasan yang dimiliki dan cara penyampaian materi. Wawasan yang dimaksudkan adalah Dosen dapat menjelaskan berbagai hal yang terkait dengan materi kuliah yang diajarkan sedangkan penyampaian materi yang diharapkan oleh mahasiswa adalah ketika Dosen menyampaikan materi disertai dengan beberapa contoh. Sebagian besar mahasiswa lebih dapat memahami apa yang disampaikan dan yang diinginkan oleh Dosen saat mereka diberikan tugas apabila ada contoh sebagai acuan. Dari hasil wawancara dan angket diperoleh pula

gambaran bahwa sebagian besar mahasiswa senang jika Dosen memperlakukan mereka sebagai orang dewasa. Mulai dari tutur kata Dosen maupun sikap Dosen. Bukan berarti mahasiswa ingin disejajarkan dengan Dosen tapi mereka merasa lebih nyaman saat dianggap sebagai orang dewasa. Orang yang sudah dapat diajak bertukar pikiran (tidak lagi didikte atau harus mengikuti kemauan Dosen). Berikutnya hal yang yang dihargai mahasiswa adalah bila Dosen memberikan nilai secara objektif (ada rambu rambu yang menjadi acuan sehingga mahasiswa akan merasa puas dengan nilai yang diperoleh sebab sebelumnya sudah ada informasi terkait dengan kriteria penilaian terhadap tugas tugas mereka. Disiplin juga merupakan hal yang dihargai mahasiswa. walaupun tidak secara spesifik mengutarakan komponen disiplin namun pada umumnya mahasiswa merasa senang kalau Dosen datang (masuk kelas) tepat pada waktunya. Hal yang menarik dalam wawancara tentang hal hal yang dihargai mahasiswa terhadap Dosen ternyata masalah penampilan juga menjadi salah satu di dalamnya. Dosen yang rapi menjadi salah satu kriteria yang diharagai oleh Mahasiswa.

5. Pada dasarnya, fasilitas kampus, sudah dianggap baik/memadai seperti ruang kuliah/gedung, penerangan, ac, meja dan sarana lain, laboratorium komputer, komputer, software, wifi dan koleksi perpustakaan. (nilainya diatas 50%, selisih sekitar 25% dari jawaban lainnya). Jawaban ini memberikan gambaran bahwa untuk fasilitas yang ada, sudah cukup memadai dan yang terungkap untuk dibenahi adalah workshop dan studio.
6. Sebaran konsentrasi lulusan adalah Desain Grafis 45%; Kreatif Periklanan 41% dan Fashion Grafis 14%. Pertanyaan ini hanya dilakukan untuk memperjelas sebaran konsentrasi. Tidak dilakukan pertanyaan lebih lanjut, mengenai pemilihan konsentrasi yang dilakukan.
7. Mahasiswa mayoritas menyatakan bahwa materi mata kuliah merupakan materi yang berjenjang (95%) dan berkaitan (95%). Hasil yang diperoleh pada pernyataan ini menjadi salah satu tambahan informasi yang diperoleh apabila dikaitkan dengan jawaban mengenai Mata Kuliah yang disukai, untuk dijalani.
8. Pada tahapan proses terkait Tugas Akhir, secara spesifik diungkapkan bahwa:

- (1) Topik TA yang sesuai dengan keinginan mahasiswa yang berhasil mencapai, 89% dianggap sesuai dengan keinginan, 10,3% peserta, memiliki topik Tugas Akhir yang tidak sesuai dengan keinginan tetapi berhasil dilalui). Hal ini menunjukkan adanya faktor-faktor lain yang berpengaruh selain keinginan.
- (2) Pengajuan topik yang berhasil dilalui adalah sudah dilandasi pengumpulan data oleh mayoritas peserta Tugas Akhir (69%). Tidak digali lebih lanjut, pengumpulan data ini dilakukan karena kesadaran diri, atau karena ada pemahaman terhadap mata kuliah tertentu yang memicu mahasiswa untuk melakukan pengumpulan data sebelum proses tugas akhir dimulai.
- (3) Rata-rata pembimbingan dilakukan sebanyak 21 kali untuk dua dosen. proses bimbingan dilakukan bisa secara bersama-sama antara dua orang pembimbing, dan juga ada yang dilakukan secara terpisah (bergantian) antara pembimbing I dan II.
- (4) Kesulitan dalam mengerjakan Tugas Akhir yang paling menonjol adalah karena adanya kesulitan mendapatkan data, terbatasnya waktu dan jarak pengambilan data yang dianggap menjadi kendala. Kesulitan mendapatkan data dijabarkan secara umum karena adanya keterbatasan dana untuk melakukan pengambilan data, lokasi tempat yang jauh, sumber informan yang tidak kompeten/ tidak begitu dapat dimintai data. Belum diketahui apakah ada aspek lain yang menjadi penghambat, seperti kurang santunnya sikap mahasiswa, atau tidak dapatnya mahasiswa melakukan langkah-langkah prosedural dalam institusi yang dimintai data.
- (5) Seluruh dosen pembimbing dianggap dapat membantu proses pengerjaan Tugas Akhir
- (6) Mayoritas peserta Tugas Akhir, menganggap bahwa proporsionalitas peran pembimbing 1 dan 2, sudah proporsional (93,1%). Hal ini dapat diartikan, bahwa sudah disadari adanya pembagian tugas yang jelas antar kedua pembimbing yang memudahkan dalam proses penyusunan tugas akhir.
- (7) Penentu Keputusan Desain adalah mayoritas dilandasi kesepakatan bersama antara dosen dan mahasiswa (89,7%). Hal ini menunjukkan

bahwa dosen pembimbing telah memiliki kesadaran dan kesempatan kepada mahasiswa untuk menyampaikan keinginannya. Mahasiswa sudah dianggap sebagai orang dewasa.

- (8) Motivasi mengerjakan Tugas Akhir paling banyak adalah untuk lulus. Sementara untuk kedepannya, mahasiswa masih berpeluang untuk terus mengasah kemampuan.
- (9) Kecukupan pemberian pembimbingan oleh kedua pembimbing dianggap cukup oleh 84,5% peserta Tugas Akhir. Kecukupan yang dimaksud adalah jumlah pembimbingan yang dilakukan oleh dosen pembimbing dikaitkan dengan waktu yang ditetapkan oleh program studi.
- (10) Tugas Akhir dipandang sebagai karya yang merupakan pencapaian tertinggi selama kuliah, sayangnya motivasi pengerjaannya hanya untuk mendapatkan kelulusan.

Tahapan *output*, sebenarnya merupakan titik tolak atau parameter kriteria yang ditetapkan dalam penelitian ini, yaitu IPK, masa studi dan predikat kelulusan. Sebagai informasi tambahan, seluruh peserta mata kuliah Tugas Akhir yang merupakan populasi dari responden telah lulus dari seluruh mata kuliah yang ditawarkan dalam satu program kurikulum utuh tahun 2010 (dan konversinya menjadi kurikulum 2015), termasuk didalamnya mata kuliah pilihan yang dipilih sesuai dengan jumlah SKS yang diperkenankan agar setiap lulusan Program Sarjana Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Maranatha memiliki *skill* spesifik dengan pilihan mandiri yang masing-masing membedakan kompetensi dengan yang lainnya. Beberapa pertanyaan yang tidak terkait dengan *input* dan proses, tetapi berkaitan dengan program studi yang membekalinya sebagai profesional adalah:

1. Desain Komunikasi Visual secara mayoritas dianggap cocok dengan diri (hanya 5% dari responden yang menganggap DKV tidak cocok dengan dirinya). Alasan dari jawaban ini biasanya dikaitkan dengan kegemaran awal yang berkaitan dengan satu atau beberapa aspek mata kuliah dan kompetensi yang menjadi materi pengajaran dalam Program Sarjana Desain Komunikasi Visual.
2. Jenis pekerjaan yang akan ditempuh pada dunia profesional mereka secara mayoritas akan terkait dengan DKV (84%). Tidak ditanya apakah memang

benar pilihan profesinya berkaitan dengan desain komunikasi visual, karena diasumsikan mahasiswa telah mengetahui profesi yang dapat didukung oleh program studi.

3. Hal ini menunjukkan bahwa walaupun DKV dianggap cocok, tetapi pada jenjang kehidupan yang lebih lanjut, sekitar 11% peserta Tugas Akhir menyatakan tidak akan bekerja sesuai studinya. Hal ini sedikit tidak konsisten dengan jawaban mahasiswa yang memiliki selisih sekitar 11% (dari 84% ke 95% mahasiswa yang menyatakan dirinya cocok dengan kuliah di DKV). Penjelasan lebih lanjut dari mahasiswa menunjukkan bahwa secara realistis, kesempatan diluar bidang desain apabila memang ada, akan menurunkan idealisme terhadap latar belakang pendidikan sarjana.

Selain pertanyaan mengenai hal-hal terkait pada *input*, proses dan *output*, para peserta Tugas Akhir juga ditanyakan mengenai pemahaman holistik mereka mengenai penilaian pribadi mereka mengenai proses atau tahapan desain yang selama ini paling dianggap sulit sampai yang paling mudah. Berikut ini adalah jawaban yang diberikan oleh para Responden.

Tabel 4.1 Urutan Kesulitan Tahapan Desain Menurut Responden

Proses/ Tahapan Desain Paling Sulit	Jumlah Pemilih	Presentase
Melakukan Riset dan analisa	18	31.0%
Mengembangkan Ide dan sketsa	15	25.9%
Presentasi (menjelaskan maksud, tujuan dan ide)	13	22.4%
Menentukan Topik dan menyimpulkan permasalahan	9	15.5%
Membuat Dummy (setting dan artwork)	2	3.4%
Menerima Kritik (dari masukan pembimbing dan penguji)	1	1.7%

Sumber: Hasil Penelitian

Informasi lain yang juga diperoleh, mengenai pemahaman responden mengenai Materi Mata Kuliah yang diberikan selama perkuliahan, adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Materi Mata Kuliah selama Perkuliahan

Pendapat Responden Mengenai Materi Mata Kuliah di DKV	Jumlah Pemilih	Presentase
dapat diterapkan untuk proses mendesain	48	55.2%
maksud dan tujuannya jelas	21	24.1%
mudah dimengerti	16	18.4%
suasana kelasnya menyenangkan	1	1.1%
tidak dimengerti cara penerapannya untuk proses desain	1	1.1%

Sumber: Hasil Penelitian

Dua jawaban terbawah (suasana kelas dan tidak mengerti cara penerapannya untuk proses desain), dianggap sebagai hal yang diabaikan saja, karena hanya diungkapkan oleh masing-masing satu orang responden. Pertanyaan ini, tidak ditanyakan kembali pada mahasiswa kategori 2, karena dianggap sudah cukup signifikan jawabannya.

4.1.2 Hasil Wawancara Mendalam terhadap Mahasiswa Peserta Mata Kuliah Tugas Akhir Semester Genap 2015/2016 yang Termasuk Kriteria yang Ditetapkan (Kategori 1)

Berdasarkan kriteria yang ditetapkan, terdapat 24 orang yang nilai Tugas Akhirnya tidak sebaik rentang IPK nya sebagai median dan juga masih bersedia diwawancara sebagai responden lanjutan, yaitu:

Tabel 4.3 Daftar Peserta Mata Kuliah Tugas Akhir yang Termasuk Kriteria Obyek Penelitian (Kategori 1)

No	NRP	Nama	Nilai Angka Tugas Akhir	Nilai Huruf Tugas Akhir	IPK
1	1264157	Afridah Ciputra	69	B	3.44
2	1264113	Alvin Tandayu	72	B	3.36
3	0964028	Anton Widjaja	65	C+	2.98
4	1264054	Cynthia Febriana Januar	60	C	3.41
5	1264010	Daniel Hans	65	C+	3.73
6	0964131	Desy Amelia	64	C+	3.03
8	1264081	Eufrasia Zashana	71	B	3.41

No	NRP	Nama	Nilai Angka Tugas Akhir	Nilai Huruf Tugas Akhir	IPK
9	1264098	Fransisca Cindy Novianti	72	B	3.35
10	1264139	Livia Eugeni	76	B+	3.80
11	1164012	Marshela Tjahyadi	71	B	3.37
12	1264026	Maryane Yunitasari	60	C	3.42
13	0864029	Misael Bimastani	64	C+	2.81
14	1264007	Naomi Maria	71	B	3.50
15	1264031	Raissa Vania	64	C+	3.56
16	1264082	Rico	65	C+	3.31
17	1264029	Ronald Surjadjaja	70	B	3.39
18	1164042	Stepvanie	59	C	2.98
19	1264087	Sylvia Presley	67	B	3.71
20	1264053	Tan Vania Edelina Adinata	70	B	3.50
21	1264037	Tri Fena Melilia	66	C+	3.50

Sumber: Hasil Penelitian

Namun demikian, karena keterbatasan waktu dari masing-masing calon responden lanjutan, maka ada sedikit modifikasi dan secara praktis, dipilih responden yang paling cepat dapat melakukan wawancara secara mendalam, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.4 Daftar Responden Wawancara Mendalam (Kategori 1)

NRP	Nama Responden
1264010	Daniel Hans
1264031	Raissa Vania
1264131	Samantha Siahaan
1164012	Marshela Tjahyadi
1264053	Tan Vania Edelina Adinata
1264046	Cardelia Virlicia Dotulong
1264139	Livia Eugeni
1164042	Stepvanie

Sumber: Hasil Penelitian

Dari hasil wawancara mendalam diketahui bahwa (daftar pertanyaan terlampir pada Lampiran):

1. Pendapat/ pandangan dan saran/ masukan atau informasi yang diperoleh dari senior sangat berpengaruh terhadap adik-adik kelas untuk menyikapi pelajaran, mengantisipasi dosen dan lain sebagainya
2. Setiap mahasiswa memiliki pandangan dan tujuan yang berbeda, ada yang memikirkan hasil akhir berupa ilmu yang dapat dimengerti, dipahami dan diaplikasikan nantinya, namun ada juga yang berpikir sangat praktis, yaitu untuk mendapatkan nilai.
3. Attitude dosen menjadi satu sorotan bagi mahasiswa, termasuk didalamnya bagaimana dosen melakukan metode asistensi di kampus.
4. Pengeluaran biaya untuk pembimbingan Tugas Akhir dianggap belum memiliki standar yang sama antara dosen yang satu dengan dosen yang lain. Hal ini maksudnya dosen belum memiliki kesamaan pandangan mengenai kualitas dan teknis dummy yang perlu dibuat untuk menghadapi Preview II, kelayakan dan Sidang Tugas Akhir.
5. Pada dasarnya mahasiswa menyadari bahwa dalam proses desain, selalu ada perbaikan atau koreksi.
6. Pola penempatan dosen penguji perlu dikaji ulang, apakah menjadi bumerang bagi mahasiswa yang mengejar nilai
7. Mahasiswa perhitungan terhadap kepentingan penguasaan sebuah mata kuliah, apabila mata kuliah tersebut dianggap tidak perlu, maka ketertinggalan materi tidak akan dicari
8. Perlu membatasi jumlah pembimbingan dalam Tugas Akhir, atau bisa jadi mahasiswa malah terlatih menjadi drafter
9. Kemandirian mahasiswa dalam mengerjakan Tugas Akhir perlu diperhatikan, karena seringkali program/ metode pengerjaan Tugas Akhir diserahkan kepada dosen.
10. Idealisme dari seorang mahasiswa yang merupakan generasi muda yang seyogianya bersifat idealis perlu dicari, kapan mulai menurun.
11. Mahasiswa senang dituntun, tidak ada kemandirian dalam melakukan proses desain.
12. Dosen Pembimbing Tugas Akhir, seyogianya dapat membuka diri untuk dapat dihubungi secara personal melalui media sosial atau telepon genggam,

tidak dapat melalui penjadwalan awal saja, karena dalam praktiknya, penjadwalan yang kaku dapat mempersulit mahasiswa melaporkan progres kerja.

13. Pola pembagian tugas antara tiap dosen (contoh: pembimbing 1 dan 2), perlu diperjelas lagi kepada mahasiswa, sehingga peran setiap pihak dapat optimal
14. Perlu dilakukan koordinasi secara tatap muka (contoh: briefint TA), karena mahasiswa menganggap hal ini cukup efektif, dibandingkan dengan adanya pengumuman.
15. Penjadwalan, pengumuman maupun informasi perlu diupayakan lebih jelas dan mampu diketahui oleh mahasiswa secara cepat dan tepat, karena mahasiswa menganggap hal-hal ini penting dan perlu untuk ditindaklanjuti. Media dan Ketepatan informasi perlu ditekankan oleh pihak pengelola fakultas/ program/ kelas.
16. Background SMA berpengaruh terhadap kemampuan mengikuti tahap awal pendidikan di Universitas.
17. Komunitas yang terbangun antar mahasiswa dianggap baik
18. Selera dosen seringkali sangat diperhatikan oleh mahasiswa yang mengejar nilai.

4.1.3 Hasil Wawancara Mendalam Terhadap Dosen Pembimbing Tugas Akhir dari Mahasiswa Peserta Mata Kuliah Tugas Akhir Semester Genap 2015/2016 yang Termasuk Kriteria yang ditetapkan (Kategori 1)

Berikut adalah daftar Pembimbing Tugas Akhir (Pembimbing I dan II) dari mahasiswa yang menjadi responden saat wawancara mendalam:

Tabel 4.5 Daftar Peserta Mata Kuliah Tugas Akhir dan Pembimbing Tugas Akhir yang Melakukan Wawancara Mendalam

NRP	Nama Responden	Nama Pembimbing	
		I	II
1264010	Daniel Hans	Dra. CHRISTINE CLAUDIA LUKMAN, M.Ds	HENDRA SETIAWAN, BFA, MA

NRP	Nama Responden	Nama Pembimbing	
		I	II
1264031	Raissa Vania	BERTI ALIA BAHADURI, S.Kr., Pg. Dip, M.Ds	SANDY RISMANTOJO, S.Sn., M.Sc
1264131	Samantha Siahaan	SANDY RISMANTOJO, S.Sn., M.Sc	BERTI ALIA BAHADURI, S.Kr., Pg. Dip, M.Ds
1164012	Marshela Tjahyadi	SANDY RISMANTOJO, S.Sn., M.Sc	OLIVYA NIKE NOMAN, S.Sn.
1264053	Tan Vania Edelina Adinata	HENDRA SETIAWAN, BFA, MA	Dra. CHRISTINE CLAUDIA LUKMAN, M.Ds
1264046	Cardelia Virlicia Dotulong	SANDY RISMANTOJO, S.Sn., M.Sc	Dra. CHRISTINE CLAUDIA LUKMAN, M.Ds
1264139	Livia Eugeni	ROY ANTHONIUS, S.Sn, M.Ds	LIDYA SARI SETIAWAN, S.Sn
1164042	Stepvanie	R.A. DITA SARASWATI, M.Ds	PUSPITA YULI PRADITA, M.Ds.

Sumber: Hasil Penelitian

Berikut adalah sembilan dosen pembimbing Tugas Akhir yang akan diwawacarai terkait informasi yang telah diperoleh dari mahasiswa bimbingan Tugas Akhirnya:

Tabel 4.6 Daftar Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang Menjadi Nara Sumber

No	Nama Dosen	Nama Mahasiswa Bimbingan Tugas Akhir			
1	BERTI ALIA BAHADURI, S.Kr., Pg. Dip, M.Ds	Raissa Vania	Samantha Siahaan		
2	Dra. CHRISTINE CLAUDIA LUKMAN, M.Ds	Daniel Hans	Cardelia Virlicia Dotulong	Tan Vania Edelina Adinata	
3	HENDRA SETIAWAN, BFA, MA	Daniel Hans	Tan Vania Edelina Adinata		
4	LIDYA SARI SETIAWAN, S.Sn	Livia Eugeni			
5	OLIVYA NIKE NOMAN, S.Sn.	Marshela Tjahyadi			
6	PUSPITA YULI PRADITA, M.Ds.	Stepvanie			
7	R.A. DITA SARASWATI, M.Ds	Stepvanie			
8	ROY ANTHONIUS, S.Sn, M.Ds	Livia Eugeni			
9	SANDY RISMANTOJO, S.Sn., M.Sc	Raissa Vania	Samantha Siahaan	Marshela Tjahyadi	Cardelia V D

Sumber: Hasil Penelitian

Wawancara kepada dosen pembimbing Tugas Akhir, dilakukan untuk mendapatkan kesesuaian data antara hasil yang diberikan oleh mahasiswa bimbingan, dengan pendapat yang diberikan oleh dosen pembimbing.

Pada praktiknya, satu orang dosen pembimbing tidak dapat diwawancarai karena telah mengundurkan diri (a.n Olivya Nike Noman), sehingga total dosen yang diwawancarai adalah sejumlah 8 orang, untuk mewakili 8 mahasiswa yang termasuk kategori I.

Dari hasil wawancara mendalam diketahui bahwa (daftar pertanyaan terlampir pada Lampiran)

1. Tidak ada satupun jawaban pembimbing yang menyatakan bahwa mahasiswa lebih mendominasi pada saat pembimbingan. Saat ditelusuri lebih jauh sikap ini menunjukkan adanya kesadaran dari mahasiswa bahwa dalam segi kompetensi dan pengalaman, ternyata keberadaan Dosen mereka pandang **lebih**, baik dari segi ilmu maupun pengalaman oleh karenanya hampir semua mahasiswa mendengarkan apa yang disampaikan oleh Dosen **sebagai masukan** dan tidak berarti serta merta menerima pandangan Dosen. Pandangan/pendapat Dosen lebih dimaksudkan untuk **memperkaya karya** yang akan dibuat
2. Apabila dirasa mahasiswa tidak dapat mengikuti kecepatan atau target sidang, maka otomatis dosen pembimbing menjadi dominan dalam pembimbingan. Dominan maksudnya karena masih ditemukan ada beberapa mahasiswa yang belum **mandiri**, sehingga Dosen menjadi lebih aktif mengarahkan, memotivasi, memberikan berbagai pertimbangan agar mahasiswa dapat memilih dari berbagai alternatif yang ditawarkan oleh Dosen pembimbing.
3. Jawaban mayoritas dari pertimbangan pemilihan topik Tugas Akhir adalah karena topiknya dianggap disukai oleh mahasiswa, dan atau sesuai keahlian (teknis pengerjaan atau media). Faktor mahasiswa dalam menyukai topik memang akan sangat menentukan berhasil atau tidaknya dalam melakukan tugas akhir. Biasanya kalau mahasiswa senang dengan topik yang telah dipilih maka akan mendorong mahasiswa untuk menyelesaikan dan bahkan menyempurnakan karyanya sekalipun banyak kendala yang dihadapi. Sebaliknya apabila mahasiswa tidak atau kurang menyenangi topik yang

akan digarap maka sangat mungkin mahasiswa yang bersangkutan akan setengah hati dalam melakukannya dan bahkan mungkin menunda (ikut semester depan) atau mundur saat menghadapi ada kendala dalam melakukan tahapan pembuatan karyanya.

4. Proaktivitas yang ditunjukkan mahasiswa bimbingan, dinyatakan oleh para dosen pembimbing sebagai kemunculan secara mandiri mahasiswa bimbingan dalam progres pembimbingan yang menjadi syarat sidang, namun demikian kualitas proaktif mahasiswa beragam. Perlu disampaikan bahwa yang dimaksud beragam antara lain adalah sebagai berikut. Ada mahasiswa yang setiap akan bimbingan sudah menyiapkan berbagai hal yang ingin dia tanyakan kepada pembimbing (membuat daftar) sehingga mahasiswa tersebut tidak akan lupa dengan pertanyaannya. Pertanyaan yang dibuat tidak bersifat kaku hanya sebagai acuan dan pada saat bimbingan jika ada hal yang ingin ditanyakan tapi belum ada dalam list akan ditanyakan dan ini melengkapi daftar pertanyaan yang sebelumnya telah disiapkan. Namun ada juga mahasiswa yang datang bimbingan tidak menyiapkan list pertanyaan. Mereka datang ke pembimbing dan siap mendengarkan apa yang akan disampaikan oleh pembimbing sehingga berbagai pertanyaan yang diajukan biasanya pertanyaan yang sifatnya sesaat (seketika itu juga).
5. Disinyalir dari pernyataan dosen pembimbing bahwa mahasiswa bermotivasi tinggi untuk lulus, sehingga idealisme desain berdasarkan masalah, data dan solusi yang tepat jadi menurut. Seringkali hal ini dipengaruhi oleh keterbatasan kemampuan dan atau kreativitas mahasiswa. Budaya di negara kita sangat mendorong kepada hal yang demikian. Tapi upaya untuk bersedia menerima berbagai pertanyaan dan masukkan sebenarnya dapat mengembangkan kreativitas mahasiswa.
6. Suasana yang nyaman dalam pembimbingan, diartikan oleh dosen pembimbing melalui sarana atau fasilitas kampus, atau perlakuan dari dosen kepada mahasiswa bimbingan. Seringkali dosen menyesuaikan diri gaya atau pola pembimbingan, tergantung sifat dan pembawaan mahasiswa bimbingan, namun belum semua Dosen bersikap demikian. Bila semakin banyak Dosen yang juga bersedia menyesuaikan diri maka Ini menjadi kelebihan sebenarnya ketika ada kesadaran dari Dosen untuk

- memperhatikan kebutuhan mahasiswa secara spesifik. Mahasiswa merasa diperhatikan dan diberi ruang serta dianggap sebagai pribadi yang utuh.
7. Sebagian Dosen pembimbing mengartikan suasana nyaman dalam bentuk fasilitas kampus, oleh karena itu pembimbingan tidak dilakukan secara privat, tetapi bersama dengan co- pembimbing lainnya, sehingga tidak ada perubahan gaya/ metode/ teknik atau pola pembimbingan terhadap masing-masing mahasiswa yang memiliki aneka ragam sifat, minat dan pembawaan.
 8. Kadar pengarahan pembimbing, disesuaikan dengan masalah yang dihadapi dan kemampuan mahasiswa bimbingan, tampak disadari bahwa tata teknis pelaksanaan Tugas Akhir yang dibatasi oleh waktu, progress tertentu dan standar hasil akhir, menjadikan baik pembimbing maupun mahasiswa bimbingan melakukan *adjustment* agar hasilnya dapat sesuai rambu-rambu yang dimaksud.

4.1.4 Pengumpulan Data Awal dari Seluruh Peserta Mata Kuliah Tugas Akhir Semester Ganjil 2016/2017

Pengumpulan data awal dari seluruh peserta Mata Kuliah Tugas Akhir Semester Ganjil 2016/2017 dilakukan secara serentak pada saat Yudisium Tugas Akhir pada tanggal 11 Januari 2017, menggunakan media dan perangkat lunak dari Google, dengan tujuan untuk mengetahui informasi awal mengenai tahapan atau proses desain yang dialami oleh obyek penelitian.

Sama seperti pengumpulan data awal untuk mahasiswa Kategori 1, maka seluruh pertanyaan dapat diklasifikasikan pada pertanyaan-pertanyaan mengenai *input*, proses dan *output* selama mereka melakukan proses pembelajaran di Program Sarjana Desain Komunikasi Visual di UK. Maranatha, namun ada pertanyaan tambahan mengenai motivasi dan tanggung jawab dalam mengambil tindakan, yang tadinya tidak ditanyakan kepada mahasiswa Kategori 1.

Pada Tahapan *Input*, diajukan dua pertanyaan mengenai motivasi awal dan informasi pertama kali mengenai program studi Desain Komunikasi Visual diketahui oleh mahasiswa, diketahui bahwa:

1. Dari 16 responden yang mengisi, diketahui bahwa ada 2 orang yang tidak memiliki motivasi spesifik di bidang DKV, hal ini ditandai dengan tidak adanya niat awal kecuali tuntutan orang tua dan untuk lulus S-1 saja.
2. dari 16 responden yang mengisi, diketahui bahwa seluruhnya mengetahui bahwa profesi yang dihasilkan dari program studi ini berkaitan dengan pengembangan kemampuan bersifat teknis maupun profesi desainer komunikasi visual.
3. info awal mengenai program studi DKV diperoleh dari: teman, sekolah, kakak kelas, orang tua, kerabat, internet, serta guru SMA.
4. Terdapat seorang mahasiswa yang memiliki jawaban konsisten mengenai tahapan *input* dan proses, yaitu menempuh program studi hanya untuk lulus S-1, dan menempuhnya secara setengah hati karena minatnya tidak dibidang desain. Hal ini dapat disinyalir adanya keterpaksaan akibat pilihan program studi yang tidak dapat ditekuninya dengan sepenuh hati, namun tidak dapat melakukan perpindahan program studi yang tidak ditanyakan lebih lanjut. Tidak ditanyakan lebih lanjut alasan mengapa yang bersangkutan tidak melakukan hal tersebut (misalnya karena ketiadaan biaya, ijin orang tua, atau hal-hal lainnya).
5. Hasil jawaban satu orang mahasiswa yang secara konsisten menyatakan ketidakcocokannya di bidang desain, dapat menjadi satu catatan khusus menjadi jawaban anomali dari rata-rata jawaban.

Pada Tahapan Proses, diajukan berbagai pertanyaan mengenai semangat dalam menjalani kuliah, aspek yang dihargai dari pengajar, fasilitas (ruangan, koleksi perpustakaan, laboratorium, penerangan dan fasilitas lainnya), pemilihan Konsentrasi Studi, Persiapan menjalani Tugas Akhir (kesiapan mental, data, *skill* serta topik yang diajukan, peran dosen pembimbing, motivasi mengikuti Tugas Akhir, efektivitas proses pembimbingan, kendala umum/ khusus ketika menjalani Tugas Akhir, serta motivasi menjalani Tugas Akhir), diketahui bahwa:

1. Dari 16 responden yang mengisi, diketahui bahwa ada 1 orang (6.25%) yang menjalani kuliah dengan terpaksa, 93.75 % lainnya dengan senang hati.
2. Diketahui bahwa mata kuliah yang paling disukai untuk dijalani adalah MK yang beragam, tetapi 14 dari 16 jawaban (86.5%) diketahui merupakan

Mata Kuliah bersifat Praktik/ Studio, 2 dari 16 jawaban (13.5%) menjawab mata kuliah teori. Mayoritas jawaban merupakan mata kuliah praktik/ studio yang diberikan pada tingkat tiga dan empat. Hanya satu jawaban yang menyinggung adanya kesukaan pada Mata Kuliah Praktik/ Studio pada tingkat pertama dan kedua. Hal ini menyiratkan bahwa mahasiswa lebih menyukai mata kuliah dengan hasil desain yang telah berwujud secara konkrit. Jawaban ini mirip dengan jawaban yang dihasilkan oleh mahasiswa kategori 1.

3. Alasan mahasiswa menyukai/ menjalani mata kuliah dengan senang hati adalah karena berkisar pada enam aspek, yaitu: (1) aspek dosen; (2) aspek guna; (3) aspek minat; (4) aspek materi pelajaran yang lebih banyak praktik dibandingkan dengan teori; serta (5) aspek adanya teman yang sejalan. Dibandingkan dengan mahasiswa kategori 1, tambahan adanya teman yang cocok merupakan aspek tambahan.
4. Dua hal yang paling dihargai dari dosen adalah cara penyampaian materi dan wawasan, jawaban selanjutnya adalah pada sikap. Jawaban minor diperoleh berupa penampilan dan disiplin. Kesimpulan jawaban ini mirip dengan jawaban yang dihasilkan oleh mahasiswa kategori 1.
5. Pertanyaan mengenai fasilitas kampus, tidak ditanyakan kembali pada mahasiswa Kategori 2, tetapi ditanyakan pada saat wawancara mendalam dengan mahasiswa terpilih.
6. Sebaran konsentrasi lulusan adalah Desain Grafis 56%; Kreatif Periklanan 37.5% dan Fashion Grafis 3.75%. Sama seperti pada mahasiswa Kategori Pertama, urutan pemilih konsentrasi paling tinggi adalah Desain Grafis, baru disusul dengan Kreatif Periklanan, dan urutan terakhir selalu ditempati oleh Fashion Grafis. Pemilihan konsentrasi Desain Grafis, selalu menempati jumlah terbanyak, hal ini disinyalir karena Desain Komunikasi Visual, sinonim dengan Desain Grafis, sehingga mahasiswa lebih memilih konsentrasi Desain Grafis, dibandingkan dengan kedua konsentrasi lainnya. Perlu dicatat juga bahwa, konsentrasi Fashion Grafis juga merupakan konsentrasi terbaru, sehingga jumlahnya memang yang paling sedikit.
7. Seluruh mahasiswa mengetahui bahwa materi yang diberikan di Program Sarjana Desain Komunikasi Visual adalah mata kuliah yang berjenjang dari dasar hingga lanjutan.

8. Pada tahapan proses terkait Tugas Akhir, secara spesifik diungkapkan bahwa:
- (1) Topik TA mahasiswa yang berhasil dilalui, 75% dianggap sesuai dengan keinginan, dan 25 % peserta, memiliki topik Tugas Akhir yang tidak sesuai dengan keinginan tetapi berhasil dilalui. Ada kalanya topik diarahkan oleh dosen (sebagai bentuk care) karena ide dari mahasiswa tidak kunjung muncul, padahal batasan waktu terbatas sesuai pedoman Tugas Akhir.
 - (2) Pengajuan topik yang berhasil dilalui adalah sudah dilandasi pengumpulan data oleh mayoritas peserta Tugas Akhir (75%). Sebelum melaksanakan proses Tugas Akhir, ada dua mata kuliah setara dengan Kolokium yang mempersiapkan mahasiswa untuk dapat mengantisipasi langkah-langkah pengumpulan data yang diperlukan, yaitu Mata Kuliah Metodologi Penelitian Tugas Akhir dan Presentasi Hasil Penelitian.
 - (3) Rata-rata pembimbingan dilakukan sebanyak 21 kali untuk dua dosen. Kesimpulan jawaban ini sama seperti jawaban yang dihasilkan oleh mahasiswa kategori 1.
 - (4) Kesulitan pengerjaan Tugas Akhir paling menonjol, adalah karena adanya kesulitan untuk mendapatkan data diakibatkan terbatasnya waktu (dan seringkali ditambah jarak obyek penelitian yang juga dapat menjadi variabel yang menyulitkan). Keterbatasan waktu memang telah diprogram oleh Program Studi, untuk dapat memfasilitasi satu semester menjadi semester yang efektif dalam pengerjaan Tugas Akhir. Berikut adalah Tabel yang menunjukkan jarak waktu pengerjaan antara tiap tahapan sidang preview di Program Sarjana Desain Komunikasi Visual:

Tabel 4.7 Jarak Waktu Pengerjaan Tugas Akhir

Jangka Waktu (dalam minggu)	Proses	Tahap Preview/ Sidang
4 minggu	awal semester - Preview I	Preview I/ Sidang Proposal
5 minggu	Preview I - Preview II	Preview II
6 minggu	Preview II - Preview III	Preview III/ Kelayakan Tugas Akhir
1 minggu	Preview III - Sidang Tugas Akhir	Sidang Akhir

total: 16 minggu (ekuivalen 1 semester)*

note: pergeseran satu minggu diperpanjang atau diperpendek dapat terjadi, tergantung kalender akademik dan kalender nasional RI.

Sumber: Hasil Penelitian

- (5) Seluruh dosen pembimbing dianggap dapat membantu proses pengerjaan Tugas Akhir, dengan alasan karena dosen memberikan solusi, bersedia memberikan pandangan dan masukan terhadap berbagai usulan yang disampaikan oleh mahasiswa. Kesimpulan jawaban ini sama seperti jawaban yang dihasilkan oleh mahasiswa kategori 1.
- (6) Seluruh peserta Tugas Akhir, menganggap bahwa proporsionalitas peran pembimbing 1 dan 2, sudah proporsional. Alasan proporsionalitas tidak ditanyakan lebih lanjut.
- (7) Penentu Keputusan Desain adalah mayoritas dilandasi kesepakatan bersama antara dosen dan mahasiswa (75%). Kesimpulan jawaban ini sama seperti jawaban yang dihasilkan oleh mahasiswa kategori 1.
- (8) Motivasi mengerjakan Tugas Akhir paling banyak adalah untuk lulus. Kesimpulan jawaban ini sama seperti jawaban yang dihasilkan oleh mahasiswa kategori 1.
- (9) Tugas Akhir dipandang sebagai salah satu syarat untuk lulus, dan atau pencapaian tertinggi selama kuliah. Masing-masing jawaban menempati porsi 50%. Dibandingkan dengan mahasiswa Kategori 1, mahasiswa kategori dua lebih konsisten dengan jawabannya bahwa Tugas Akhir merupakan syarat untuk lulus dengan motivasi untuk lulus pula.

Tahapan *output* yang pada mahasiswa kategori 1 ditanyakan dalam tiga pertanyaan, pada mahasiswa Kategori 2 ditambahkan dengan pertanyaan terkait motivasi dan tanggung jawab dalam pengambilan tindakan, sehingga diketahui bahwa:

1. Mahasiswa kategori 2 secara lebih konsisten menyatakan bahwa apabila Desain Komunikasi Visual merupakan bidang yang cocok dengan dirinya, maka bidang kerja yang diambil adalah terkait Desain Komunikasi Visual.
2. Proses pengerjaan Tugas Akhir yang mengalami perbedaan pendapat antara apa yang dipikirkan oleh mahasiswa dengan masukan yang disampaikan oleh pembimbing, maka akan dicari dahulu jalan tengah terbaik antara apa yang dipikirkan dan direncanakan oleh mahasiswa dan masukan dari pembimbing. Hal ini memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan apa yang di pikirkan mahasiswa sehingga dengan cara ini mahasiswa tidak serta merta mengikuti pembimbing Tugas Akhir. Jadi mahasiswa akan selalu melakukan proses pengerjaan secara mandiri, sebelum didiskusikan dengan pembimbing.
3. Mahasiswa kategori 2, menyatakan bahwa 62.5% hasil TA adalah hasil kolaborasi mahasiswa dengan dosen pembimbing, sedangkan 37.5% menyatakan hasilnya adalah murni hasil sendiri.

Selain pertanyaan mengenai hal-hal terkait pada *input*, proses dan *output*, para peserta Tugas Akhir juga ditanyakan mengenai pemahaman holistik mereka mengenai penilaian pribadi mereka terhadap proses atau tahapan desain yang selama ini paling dianggap sulit sampai dengan yang paling mudah adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Urutan Kesulitan Tahapan Desain Menurut Responden Kategori 2

Proses/ Tahapan Desain Paling Sulit	Jumlah Pemilih	Presentase
Mengembangkan Ide dan Sketsa	7	43.75%
Membuat Dummy (setting dan artwork)	4	25%
Melakukan Riset dan Analisa	3	18.75%
Presentasi (menjelaskan maksud, tujuan dan ide)	2	12.5%
Menentukan Topik dan menyimpulkan permasalahan	0	0
Menerima Kritik (dari masukan pembimbing dan penguji)	0	0

Sumber: Hasil Penelitian

Jawaban mengenai urutan kesulitan tahapan desain, akan dikorelasikan antara responden kategori satu, responden kategori dua dan jawaban para dosen pembimbing.

4.1.5 Hasil Wawancara terhadap Mahasiswa Peserta Mata Kuliah tugas Akhir semester Ganjil 2016/2017 yang termasuk Kriteria yang Ditetapkan (Kategori 2)

Berdasarkan kriteria yang ditetapkan, terdapat 24 orang yang nilai Tugas Akhirnya lebih baik daripada rentang IPK nya, yaitu:

Tabel 4.9 Daftar Peserta Mata Kuliah Tugas Akhir yang Termasuk Kriteria Obyek Penelitian (Kategori 2)

No	NRP	Nama	Nilai Angka Tugas Akhir	Nilai Huruf Tugas Akhir	IPK
1	1064118	Oldie Aditya	75	B+	2.96
2	1264063	Randhy Rinaldy	81	A	2.97
3	1164019	Shandy Octavia	81	A	3.04
4	1264118	Basaria Frederika. H	80	A	3.14
5	1264116	Annisa Nur Intan Pribadi	82	A	3.16
6	1264064	Ryandi Oktavianto	82	A	3.17
7	1264109	Alibrananda Muhammad Adil	88	A	3.17
8	1264020	Stefanus Evan	81	A	3.31
9	1264147	Bramanzah Anandityo	81	A	3.32
10	1264123	Bernard Mesah	82	A	3.33
11	1464069	Pasca Amanathul Perdana	83	A	3.33
12	1264140	Ariokh Thio GP	83	A	3.34
13	1264105	Prima Gumilang	81	A	3.36
14	1264017	Yola Paskarindah	80	A	3.47

Sumber: Hasil Penelitian

Namun demikian, karena keterbatasan waktu dari masing-masing calon responden lanjutan, maka ada sedikit modifikasi dan secara praktis, dipilih responden yang paling cepat dapat melakukan wawancara secara mendalam, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.10 Daftar Responden Wawancara Mendalam (Kategori 2)

No	NRP	Nama	Nilai Angka Tugas Akhir	Nilai Huruf Tugas Akhir	IPK
1	1264063	Randhy Rinaldy	81	A	2.97
2	1164019	Shandy Octavia	81	A	3.04
3	1264118	Basaria Frederika. H	80	A	3.14
4	1264064	Ryandi Oktavianto	82	A	3.17
5	1264109	Alibrananda Muhammad Adil	88	A	3.17
6	1264105	Prima Gumilang	81	A	3.36

Sumber: Hasil Penelitian

Dari hasil wawancara mendalam diketahui bahwa (daftar pertanyaan terlampir pada Lampiran, sama seperti pada mahasiswa Kategori 1):

1. Sikap pendidik merupakan hal yang utama bagi mahasiswa, hal ini terungkap dengan berbagai kriteria, seperti diantaranya: ketepatan waktu, kepedulian kepada mahasiswa, solusi konkrit yang diberikan kepada mahasiswa apabila mahasiswa menganggap sudah berupaya tetapi belum punya pemecahan yang sesuai, ketersediaan waktu yang fleksibel bagi mahasiswa, dan sikap lain yang menunjukkan obyektivitas penilaian yang dapat dimengerti mahasiswa;
2. Sikap dosen yang kurang transparan, tidak bersahabat dan tidak konsisten tidak disukai oleh mahasiswa;
3. Sikap mahasiswa pada kategori 2 sedikit berbeda dengan mahasiswa kategori 1 yang jelas-jelas mengutamakan nilai dan ketepatan waktu lulus. Hal ini ditandai dengan sikap yang lebih santai namun cukup bertanggungjawab, menyukai adanya waktu senggang (contoh: menyukai tugas yang ringan namun membantu *skill*, waktu kuliah yang tidak panjang dan memiliki satu atau dua hari libur dalam seminggu);
4. Untuk memperoleh ritme belajar yang disukainya, mahasiswa kategori dua rela untuk mengorbankan ketepatan waktu lulus dan mengulang mata kuliah yang dianggapnya tidak dialokasikan pada waktu yang tepat atau diampu oleh dosen yang tidak memiliki sifat yang bersahabat;
5. Tanggung jawab muncul ketika mahasiswa mengetahui dengan jelas dimana kesalahan yang dilakukannya dan hal tersebut dapat diterima;

Tidak satupun dari mahasiswa yang termasuk dalam kategori dua menyatakan bahwa nilai adalah yang utama, walaupun mencapai lulus kuliah tetap diharapkan;

6. Keterlambatan lulus tepat waktu diakibatkan oleh faktor mengulang mata kuliah, dan pengulangan mata kuliah sedikit banyak menjadi hal yang menurunkan rasa percaya diri terhadap mata kuliah yang sama atau yang mengandung tujuan kompetensi mata kuliah tersebut;
7. Mayoritas mahasiswa memilih program studi karena minat sebelum masuk kuliah, tetapi pemilihan Universitas Kristen Maranatha kebanyakan dirujuk oleh orang lain (contoh: guru les, saudara, teman, orang tua).

4.1.5 Hasil Wawancara Mendalam Terhadap Dosen Pembimbing Tugas Akhir dari Mahasiswa Peserta Mata Kuliah Tugas Akhir Semester Ganjil 2016/2017 yang Termasuk Kriteria yang ditetapkan

Berikut adalah daftar Pembimbing Tugas Akhir (Pembimbing I dan II) dari mahasiswa yang menjadi responden saat wawancara mendalam:

Tabel 4.11 Daftar Peserta Mata Kuliah Tugas Akhir dan Pembimbing Tugas Akhir Semester Ganjil 2016/2017 yang Melakukan Wawancara Mendalam

NRP	Nama Responden	Nama Pembimbing	
		I	II
1264063	Randhy Rinaldy	PETER RHIAN GUNAWAN, M.Ds	JESSICA YONATIA, S.Sn., M.Ds
1164019	Shandy Octavia	SANDY RISMANTOJO, S.Sn., M.Sc	LIDYA SARI SETIAWAN, S.Sn., MM
1264118	Basaria Frederika. H	SANDY RISMANTOJO, S.Sn., M.Sc	Dra. NINA NURVIANA, M.Ds
1264064	Ryandi Oktavianto	Drs. HEDDY HERYADI, MA	RIKI HIMAWAN MULJADI, S.Sn., M.M
1264109	Alibrananda Muhammad Adil	Drs. HEDDY HERYADI, MA	RIKI HIMAWAN MULJADI, S.Sn., M.M
1264105	Prima Gumilang	HENDRA SETIAWAN, BFA, MA	Dra. CHRISTINE CLAUDIA LUKMAN, M.Ds

Sumber: Hasil Penelitian

Berikut adalah sembilan dosen pembimbing Tugas Akhir yang akan diwawacarai terkait informasi yang telah diperoleh dari mahasiswa bimbingan Tugas Akhirnya:

Tabel 4.12 Daftar Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang Menjadi Nara Sumber

No	Nama Dosen	Nama Mahasiswa Bimbingan Tugas Akhir
1	PETER RHIAN GUNAWAN, M.Ds	Randhy Rinaldy
2	Dra. CHRISTINE CLAUDIA LUKMAN, M.Ds	Prima Gumilang
3	Dra. NINA NURVIANA, M.Ds	Basaria Frederika. H
4	Drs. HEDDY HERYADI, MA	Ryandi Oktavianto Alibrananda Muhammad Adil
5	HENDRA SETIAWAN, BFA, MA	Prima Gumilang
6	JESSICA YONATIA, S.Sn., M.Ds	Randhy Rinaldy
7	LIDYA SARI SETIAWAN, S.Sn., MM	Shandy Octavia
8	RIKI HIMAWAN MULJADI, S.Sn., M.M	Ryandi Oktavianto Alibrananda Muhammad Adil
9	SANDY RISMANTOJO, S.Sn., M.Sc	Shandy Octavia Basaria Frederika. H

Sumber: Hasil Penelitian

Dari hasil wawancara mendalam diketahui bahwa (daftar pertanyaan terlampir pada Lampiran)

1. Dominasi pertemuan dalam pembimbingan pada dasarnya sudah dinilai cukup seimbang, tetapi memang dalam beberapa kasus dan atau tahap, dosen dapat menjadi mendominasi pembimbingan;
2. Dominasi pembimbingan dilakukan oleh dosen karena secara tenggat waktu, tahapan progres mahasiswa dianggap dapat tidak memenuhi standar minimal tahap selanjutnya;
3. Bagi pembimbing yang sangat teratur, pengaturan waktu ditentukan oleh dosen, sehingga mahasiswa hanya mengikuti saja;
4. Intepretasi mengenai kenyamanan dalam melakukan pembimbingan, ditangkap secara berbeda oleh satu dosen dengan dosen lainnya, sehingga

ada yang mengartikannya dengan fasilitas kampus, bukan dengan interaksi antara mahasiswa dengan pembimbing;

5. Secara umum, pembimbing Tugas Akhir merupakan dosen-dosen yang sudah berpengalaman dalam membimbing Tugas Akhir, sehingga ada beberapa standar tidak tertulis yang seringkali diterapkan, yaitu menyesuaikan kemampuan teknis mahasiswa dengan solusi desain.
6. Gaya pembimbingan beberapa dosen sangat bervariasi ketika diterapkan kepada satu mahasiswa dengan mahasiswa lainnya. Hal ini dilakukan dosen sebagai upaya untuk mendorong mahasiswa tetap termotivasi untuk dapat lulus dalam proses Tugas Akhirnya;
7. Standar penetapan target dengan proses yang telah dicapai oleh mahasiswa, sebagaimana oleh mahasiswa Kategori 1 dinyatakan kurang standar, ternyata diketahui dapat berbeda ditetapkan oleh dosen pembimbing, karena adanya kesulitan yang berbeda-beda dalam pengerjaan Tugas Akhir (misalnya: foto yang sebenarnya tidak semua dapat ditetapkan, karena ada pula foto yang dapat diambil baru setelah mahasiswa melewati preview II);
8. Tambahan data yang diperoleh dari pembimbing Tugas Akhir mahasiswa Kategori 1 dan 2 adalah mengenai tingkat penguasaan proses/ tahapan desain, yang pembobotannya memiliki hasil sesuai dengan Tabel 4.x, Urutan Penguasaan Tahapan Desain Mahasiswa peserta Tugas Akhir. Diketahui bahwa tahapan desain yang paling kurang dikuasai/ sulit dicapai oleh mahasiswa adalah **proses pengembangan ide dan sketsa**, kemudian proses kedua yang tersulit adalah **melakukan riset dengan analisa**.

Tabel 4.13 Urutan Penguasaan Tahapan Desain Mahasiswa peserta Tugas Akhir yang termasuk kategori 1

	melakukan riset dan analisa	mengembangkan ide dan sketsa	presentasi	menentukan topik dan menyimpulkan permasalahan	membuat dummy	menerima kritik
rata-rata	2.6	2.2	3.4	2.7	3.7	4.0
peringkat	2	1	4	3	5	6

Sumber: Hasil Penelitian

4.1.7 Sintesa Data

Sub Bab Sintesa Data akan mencoba menggabungkan kesesuaian antara data yang diperoleh dari mahasiswa dan Dosen Pembimbing, agar diperoleh informasi yang lebih komprehensif dan holistik.

4.1.7.1 Sintesa Data *Input*

Informasi yang dapat diperoleh berupa sintesa dari hasil pengumpulan data pada tahapan *input* terhadap mahasiswa peserta Tugas Akhir semester Genap 2015/2016 dan semester Ganjil 2016/2017, dikorelasikan dengan masukan dari dosen pembimbing adalah sebagai berikut:

1. Mind set awal mengenai keinginan mengikuti kuliah berpengaruh kuat terhadap keberhasilan akhir mahasiswa dalam menerima dan maksud penggunaannya dalam jenjang yang lebih lanjut (karir profesional atau studi lanjut)
2. Pemilihan tempat studi (dalam hal ini Program Sarjana Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Maranatha) adalah dari *peer group*/ teman sepermainan atau rujukan orang yang dapat dipercaya. Hal ini tampaknya sesuai dengan sifat Generasi Y dan Z yang tidak begitu mempercayai iklan, tetapi berdasarkan rujukan orang yang dipercayai atau dari bukti yang dapat dilihat secara langsung;
3. Karakter yang telah membentuk mahasiswa pada jenjang pendidikan sebelumnya, termasuk pendidikan karakter dalam keluarga dapat dikatakan cukup berpengaruh terhadap bagaimana proses pendidikan pada tingkat universitas dijalani oleh masing-masing mahasiswa.

4.1.7.2 Sintesa Data Proses

Informasi yang dapat diperoleh berupa sintesa dari hasil pengumpulan data pada tahapan proses terhadap mahasiswa peserta Tugas Akhir semester Genap 2015/2016 dan semester Ganjil 2016/2017, dikorelasikan dengan masukan dari dosen pembimbing adalah sebagai berikut:

1. Proses menjalani kuliah dalam jenjang pendidikan tinggi, dipengaruhi keberhasilannya oleh berbagai aspek yang dianggap penting oleh masing-masing mahasiswa. Hal ini tidak hanya dilandasi oleh materi kurikulum

yang saja, tetapi oleh berbagai cara pendidik dalam menyampaikan materi tersebut;

2. Materi yang paling mudah diimplementasikan dan diingat oleh mahasiswa adalah materi yang bersifat *hard skill*, materi yang bersifat pembekalan *soft skill* belum dapat diungkapkan secara gamblang oleh mahasiswa;
3. Secara umum, mahasiswa mengetahui bahwa materi yang diberikan sifatnya berkelanjutan dan saling mendukung;
4. Materi yang oleh mahasiswa dinyatakan penting, tidak lantas disukai atau dipelajari lebih serius oleh mahasiswa, hal ini menunjukkan bahwa bobot materi yang berkualitas belum tentu menjadi hal yang diutamakan oleh mahasiswa dalam proses pendidikan di Program Sarjana Desain Komunikasi Visual;
5. Metode penyajian materi yang dibagi menjadi tiga jenis yaitu Teori, *Single Studio* dan *Double Studio*, secara umum diketahui oleh mahasiswa, tetapi manfaat yang dirasakan tidak terlalu signifikan;
6. Mekanisme penyajian materi yang dibedakan dalam tiga sistem sebagai upaya untuk membuat mahasiswa mandiri dalam proses responsi dan kelas mandiri belum dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh mahasiswa; Sikap pendidik/ dosen yang dianggap tidak pas (mungkin karena berbeda pandangan, beda generasi dan beda gaya dengan mahasiswa), seringkali menjadi alasan dari mahasiswa atas ketidakberhasilan mahasiswa menyerap materi kuliah;
7. Kekuatan dari karakter mahasiswa yang lebih dewasa, menjadikan nilai bukan satu-satunya parameter dalam keberhasilan pendidikan;
8. Proses keikutsertaan mahasiswa dalam menjalani kuliah, mengenali lingkungan, organisasi kemahasiswaan dan unit-unit kegiatan di universitas, dapat mematangkan karakter dan kepribadian, serta melahirkan rasa tanggung jawab yang bernilai positif;
9. Belum ada kesamaan persepsi dari mahasiswa maupun dosen mengenai sistem pencapaian proses Tugas Akhir yang baku, perbedaan ini tidak dinilai sebagai kebijakan, tetapi sebagai ketidakadilan bagi beberapa mahasiswa yang sensitif;
10. Secara keseluruhan ada satu kesamaan pendapat antara mahasiswa dari kedua kategori dan dosen pembimbing, bahwa tahapan desain yang

dianggap tersulit adalah tahapan pengembangan ide dan sketsa (tersulit menurut mahasiswa kategori 2, tersulit kedua menurut mahasiswa kategori 1 dan terlemah menurut dosen pembimbing).

4.1.7.3 Sintesa Data *Output*

Informasi yang dapat diperoleh berupa sintesa dari hasil pengumpulan data pada tahapan *output* terhadap mahasiswa peserta Tugas Akhir semester Genap 2015/2016 dan semester Ganjil 2016/2017, dikorelasikan dengan masukan dari dosen pembimbing adalah sebagai berikut:

1. Perlu disadari oleh pihak yang berkepentingan, bahwa parameter nilai dan ketepatan waktu lulus, bukan menjadi hal utama yang meranking hasil lulusan. Pada program studi berbasis desain, preferensi, jenis kompetensi *hard skill* yang berbeda-beda, keuletan dan kemampuan melakukan presentasi juga menjadi hal yang membedakan satu lulusan dengan lulusan lainnya.
2. Mahasiswa yang meyakini sejak awal bahwa dirinya berpotensi dalam bidang desain, secara umum, tetap dapat mempertahankan idealismenya setelah lulus sebagai desainer dengan ijazah S-1

4.2 Kajian (BAB IV KAJIAN KEBERHASILAN PENERAPAN PROSES DESAIN SEBAGAI UPAYA UNTUK MENGEVALUASI KEBERHASILAN KURIKULUM 2010 (Studi Kasus: Peserta MK Tugas Akhir Semester Genap 2015/2016 dan Semester Ganjil 2016/2017))

Kajian keberhasilan penerapan proses desain yang dilakukan, dipaparkan dari penerapan mata kuliah yang telah diperbaharui pada Kurikulum 2015, hal ini dilakukan karena Kurikulum 2015 merupakan pembaharuan dari Kurikulum 2010 yang proses perancangannya telah lebih spesifik menerapkan Bahan Kajian yang diperoleh dari Asosiasi Desain Komunikasi Visual Indonesia (AIDIA) dan supaya kajian ini secara langsung dapat diterapkan selain untuk mengetahui efektivitas Kurikulum 2010 dan dapat mengevaluasi dan menambahkan kekurangan yang ada pada Kurikulum 2015 yang baru berlangsung

Berdasarkan hasil penemuan data awal mengenai urutan kesulitan tahapan desain, diketahui bahwa tiga tahapan tersulit yang ditemui oleh mahasiswa adalah pada proses melakukan riset dan analisa, proses mengembangkan ide dan sketsa, serta proses atau tahapan presentasi untuk menjelaskan maksud, tujuan dan ide kepada khalayak. Melalui hal tersebut, maka berikut dipaparkan tujuan kompetensi umum dari yang dirumuskan oleh Asosiasi Desain Komunikasi Visual Indonesia (AIDIA), yang juga melanjutkan perumusan baik asosiasi Desain Grafis yang ada sebelumnya yaitu Asosiasi Desain Grafis Indonesia (ADGI) dan Forum Desain Grafis Indonesia (FDGI), sebagai berikut:

Tabel 4.14 Unit Kompetensi/ Bahan Kajian IPTEKS Prodi Desain Komunikasi Visual (Jenjang Sarjana)

NO	Bahan Kajian dari IPTEKS Prodi (Unit Kompetensi)
1	M.74100.003.02: Menerapkan Pengetahuan Produksi Desain
2	M.74100.008.02: Mengembangkan Konsep Desain
3	M.74100.009.02: Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain
4	M.74100.013.02: Mengerjakan Materi Siap Produksi
5	M.74100.001.02: Menerapkan Prinsip Dasar Desain
6	M.74100.002.02: Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi
7	M.74100.014.01: Mengelola Proses Produksi
8	M.74100.015.01: Mengelola Proses Desain
9	M.74100.005.02: Membuat Design Brief
10	M.74100.006.01: Mengelola Informasi terkait Proyek
11	M.74100.010.01: Menciptakan Karya Desain
12	M.74100.011.02: Mengevaluasi Hasil Karya Desain
13	M.74100.012.02: Mempresentasikan Karya Desain

Sumber: AIDIA

Bahan Kajian dari IPTEKS Prodi atau Tujuan Kompetensi diatas, apabila dikelompokkan kegunaannya dengan tahapan/ proses desain, maka akan menjadi sebagai berikut:

Tabel 4.15 Pengelompokan Tahapan Desain dengan Tujuan Kompetensi Mata Kuliah sesuai AIDIA

No	Proses Tahapan Desain	Bahan Kajian dari IPTEKS Prodi (Unit Kompetensi)
1	Menentukan Topik dan menyimpulkan permasalahan	M.74100.005.02: Membuat Design Brief M.74100.006.01: Mengelola Informasi terkait Proyek
2	Melakukan Riset dan analisa	M.74100.001.02: Menerapkan Prinsip Dasar Desain M.74100.002.02: Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi
3	Mengembangkan Ide dan sketsa	M.74100.008.02: Mengembangkan Konsep Desain M.74100.015.01: Mengelola Proses Desain M.74100.010.01: Menciptakan Karya Desain
4	Menerima Kritik (dari masukan pembimbing dan penguji)	M.74100.011.02: Mengevaluasi Hasil Karya Desain
5	Membuat Dummy (setting dan artwork)	M.74100.009.02: Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain M.74100.003.02: Menerapkan Pengetahuan Produksi Desain
6	Presentasi (menjelaskan maksud, tujuan dan ide)	M.74100.012.02: Mempresentasikan Karya Desain
7	Produksi	M.74100.013.02: Mengerjakan Materi Siap Produksi M.74100.014.01: Mengelola Proses Produksi

Sumber: Hasil Penelitian

Berdasarkan korelasi yang dilakukan, maka diketahui bahwa Mata Kuliah yang belum dapat dikuasai penerapannya secara utama, adalah yang memiliki tujuan Kompetensi Penerapan Prinsip Dasar Desain dan Penerapan Prinsip Dasar Komunikasi. Kedua tujuan Kompetensi tersebut diberikan pada Mata Kuliah berikut:

Tabel 4.16 Tujuan Kompetensi Penerapan Prinsip Dasar Desain dan Komunikasi dengan Penjabaran Mata Kuliah pada Program Studi Desain Komunikasi Visual UK Maranatha.

Bahan Kajian dari IPTEKS			SKS
Prodi	Kode MK	Nama MK	MK
M.74100.008.02: Mengembangkan Konsep Desain	KV203	TIPOGRAFI DASAR	3
	KV204	TIPOGRAFI APLIKATIF	3
M.74100.015.01: Mengelola Proses Desain	KV304	MANAJEMEN DKV	3
M.74100.010.01: Menciptakan Karya Desain	AF202/4/6/8	MINOR DESAIN FASHION/ LUKIS/ STD INT/ RANCANG DKV I	4
	AF301/3/5/7	MINOR DESAIN FASHION/ LUKIS/ STD INT/ RANCANG DKV II	4
	KG307/KI307/KF307/ KM307	KG: PERANCANGAN BUKU/ KI: COPYWRITING/ KF: ILUSTRASI FASHION/ KM: KARAKTER DAN ASET DALAM GAME	3
	KV306	KG/KI/KF: TATA LAKSANA PROYEK DKV/	3
	KE201/3/5	VIDEOGRAFI/ ANIMASI 2D/ KEBUDAYAAN TIONGGOK	3
	KE301/KE303	KOMIK 1/ DESAIN 3D	3
	KE302/4/6	KOMIK 2/MEDIA ALTERNATIF PERIKLANAN/ MOTION GRAPHIC	3

Sumber: Hasil Penelitian

Dari penjabaran mata kuliah diatas, dapat diketahui bahwa:

1. Dari 10 mata kuliah paralel, ada dua mata kuliah paralel yang dapat dikeluarkan dari daftar mata kuliah yang perlu ditinjau lebih lanjut, yaitu mata kuliah *double studio* Minor, dimana mata kuliah ini materinya disusun oleh dosen diluar Program Sarjana Desain Komunikasi Visual;
2. Dari 8 mata kuliah paralel, terdapat empat mata kuliah wajib untuk seluruh konsentrasi, satu mata kuliah paralel konsentrasi, dan tiga mata kuliah paralel elektif.
3. Empat mata kuliah wajib yang dimaksud adalah: Tipografi Dasar (diberikan pada semester ke-3), Tipografi Aplikatif, (diberikan pada semester ke-4) Manajemen DKV (diberikan pada semester ke-6) dan Tata Laksana Proyek

DKV/ Perencanaan Administrasi dalam Industri Permainan (diberikan pada semester ke-6). Jenis perkuliahan adalah *single studio* (studio satu minggu sekali dengan 8 kali waktu responsi per semester);

4. Satu mata kuliah paralel konsentrasi adalah mata kuliah yang diberikan pada semester ke-5, yaitu: Perancangan Buku untuk Konsentrasi Desain Grafis, Copywriting untuk Konsentrasi Kreatif Periklanan, Ilustrasi Fashion untuk Konsentrasi Fashion Grafis dan Karakter dan Aset dalam Game untuk Konsentrasi Game Grafis. Jenis perkuliahan adalah *single studio* (studio satu minggu sekali dengan 8 kali waktu responsi per semester);
5. Tiga mata kuliah paralel elektif adalah: Videografi, Animasi 2D, Kebudayaan Tiongkok (seluruhnya diberikan bagi mahasiswa yang duduk di semester ke-3); Komik 1, Desain 3D (seluruhnya diberikan bagi mahasiswa yang duduk di semester ke-5) dan Komik 2, Media Alternatif Periklanan dan Motion Graphic (seluruhnya diberikan untuk mahasiswa semester ke-6). Jenis perkuliahan adalah teori (sesuai dengan bobo SKS x 50 menit);
6. Mata Kuliah Tipografi (dasar dan aplikatif), Manajemen Desain Komunikasi Visual, Videografi dan beberapa mata kuliah elektif lainnya merupakan mata kuliah yang kerap kali dinyatakan penting untuk proses pengerjaan Tugas Akhir oleh responden;
7. Berdasarkan penilaian dosen pembimbing maupun pendapat mahasiswa yang menjadi responden, maka mata kuliah tersebut dapat dianggap sebagai yang paling tidak efektif pemanfaatannya ketika diterapkan dengan proses mendesain;
8. Dikaitkan dengan pernyataan lebih lanjut dari mahasiswa, maka mata kuliah tersebut tidak menunjukkan bahwa mata kuliah tersebut tidak bermanfaat, tetapi perlu ditinjau lebih lanjut mengenai aspek-aspek bagaimana efektivitas ketercapaian kompetensi mata kuliah dan perannya dalam tahapan desain dapat tercapai.

Setelah melakukan sintesa terhadap *input*, pengalaman sarana mahasiswa berproses selama mengenyam pendidikan tindi, dan *output* dari lulusan, serta mengaitkan dengan pendapat terkait kemahiran paling rendah ketika melakukan proses desain sehingga terpilih seluruh Mata Kuliah yang dianggap paling perlu dikaji ulang karena efektivitas

penerapannya yang paling rendah, maka evaluasi keberhasilan Kurikulum 2010 dirunut dalam dua sudut pandang, yaitu secara kongruen (Sub Bab 4.2.1) dan illumination (Sub Bab 4.2.2) sebagaimana pemaparan berikut:

4.2.1 *Congruence* (Kongruen) terhadap Fungsi Mahasiswa

Titik berat evaluasi adalah pada Fungsi Mahasiswa yang dianggap sebagai manusia dewasa, telah memiliki pengalaman mengenai pendidikan, karakter dan perlu diperlakukan sesuai dengan ciri belajar orang dewasa. Namun demikian, tidak seluruh ciri belajar orang dewasa sesuai dengan teori yang dipaparkan pada Bab 2 menunjukkan telah dipraktikkan seluruhnya oleh mahasiswa, sehingga berdasarkan hasil yang diperoleh, maka:

1. Pada lingkungan di Program Sarjana Desain Komunikasi Visual, mahasiswa walaupun telah pernah mengenyam pendidikan pada tingkat umum, masing-masing dasar pengetahuan/ keterampilan/ kemampuan pemahaman yang dimilikinya tidak sama. Hal ini menyebabkan adanya rasa bosan apabila materi diberikan terlalu mudah, atau menimbulkan rasa frustrasi apabila diberikan terlalu sulit;
2. Motivasi mahasiswa dapat menjadi pemicu mahasiswa yang tertinggal menjadi dapat mengejar materi, atau malah sebaliknya, demotivasi dari mahasiswa dapat menyebabkan mahasiswa menjadi acuh dan tidak peduli;
3. Ujian saringan masuk, merupakan salah satu batas dasar yang harus dilalui oleh calon mahasiswa, sehingga mahasiswa memiliki dasar yang kurang lebih sama dan sama-sama dapat membangun suasana kelas yang lebih kondusif;
4. Jenis saringan masuk yang ditetapkan oleh universitas, dapat menjadi salah satu pemicu motivasi mahasiswa untuk kemudian bangga ketika menjalani proses sebagai bagian dari komunitas atau keluarga besar civitas akademika;
5. Ketertarikan atau minat pada pokok-pokok pembelajaran/ pengetahuan/ keterampilan dapat diperoleh dari relevansi langsung antara pekerjaan, latar belakang keluarga atau kebutuhan mahasiswa untuk memenuhi aktualisasi diri. Untuk itu, perlu diatur batas dasar kebutuhan terendah mahasiswa terhadap pendidikan yang ditawarkan di universitas.

4.2.2 *Illumination* terhadap Fungsi Pengajar dan Bahan Ajar

1. Fungsi Pengajar

Titik berat evaluasi adalah pada Fungsi Pengajar sebagai mentor. Tenaga pengajar berfungsi sebagai penyampai materi atau bahan ajar. Walaupun mahasiswa menyadari bahwa materi adalah pengetahuan yang telah disusun dalam silabus dan oleh karenanya dianggap penting, tetapi faktor pengajar yang dapat dipercaya merupakan hal yang dapat meyakinkan dirinya untuk menguasai materi atau bahan ajar tersebut. Sebagaimana generasi Y dan Z memerlukan penuturan jelas mengenai tugas dan tanggungjawab yang perlu diemban, maka contoh dari figur pengajar merupakan hal yang penting. Pengajar yang dihargai adalah yang memang melakukan perannya sebagai pengajar yang kompeten terhadap materi yang diajarkan. Pengajar tidak semata-mata dihargai oleh karena pengetahuan yang dimilikinya, mahasiswa sebagai manusia dewasa, menandai perilaku dan sikap pengajar sebagai figur yang patut diteladani. Oleh karena itu pengajar perlu berperan sebagai manusia dewasa yang bermartabat. Lebih kompleks lagi, mahasiswa ternyata menyukai pengajar yang tidak menarik jarak yang jauh dengan mahasiswa sebagai tanda kepedulian.

2. Bahan Ajar

Titik berat evaluasi adalah pada Fungsi Bahan Ajar sebagai silabus yang dibakukan dalam sebuah sistem tertutup namun dapat dievaluasi. Bahan ajar merupakan pengetahuan yang telah disusun secara sistematis sesuai patokan dan pedoman yang berlaku. Hal ini dibatasi oleh berbagai peraturan yang dikeluarkan oleh pemerintah dibawah Kopertis IV, sehingga institusi penyelenggara dapat memiliki ijin penyelenggaraan proses pendidikan dan berhak mengeluarkan ijazah dengan gelar tertentu. Bahan ajar ini walaupun tertutup oleh beberapa patokan, tetapi harus mampu berkembang sesuai dengan kemajuan industri, sehingga bahan ajar yang diberikan di Program Sarjana Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Maranatha disusun berdasarkan kebutuhan pasar berdasarkan asosiasi terkait Desain Komunikasi Visual. Dari hasil kajian mengenai mata kuliah yang dianggap masih paling kurang efektif penerapannya dikaitkan dengan proses mendesain, maka materi terkait perlu:

- (1) Diteliti lebih lanjut, secara bersama-sama dalam Fakultas Seni Rupa dan Desain di Universitas Kristen Maranatha, mengenai kesesuaian Bobot Mata Kuliah dengan Kedalaman Bahan Kajian setiap mata kuliah yang terkategori tersebut diatas.
- (2) Meninjau ulang apakah jenis perkuliahan (Teori/ *Single Studio*/ *Double Studio*) yang telah diterapkan di Fakultas Seni Rupa dan Desain dapat dimengerti maksud dan penerapannya oleh seluruh pihak yang berkepentingan (terutama dosen dan mahasiswa).
- (3) Penyesuaian kembali penerapan dimensi kognitif (mengingat/ memahami/ menerapkan/ menganalisis/ mengevaluasi/ menciptakan) yang telah ditetapkan pada tujuan kompetensi umum dan khusus mata kuliah terkait.

E. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Proses Tugas Akhir di Program Sarjana Desain Komunikasi Visual, diawali dengan pelaksanaan briefing yang menjelaskan tentang tata teknis umum mengenai tahapan proses yang harus dilalui oleh mahasiswa peserta Tugas Akhir. Selanjutnya proses antara pembimbing dengan mahasiswa Tugas Akhir akan berlangsung secara lebih bebas, dengan pemantauan pada tahapan Preview I/ Sidang Proposal, Preview II, Preview III/ Sidang Kelayakan dan Sidang Tugas Akhir dengan rentang waktu sekitar 16 minggu atau satu semester. Pembatasan waktu pengerjaan Tugas Akhir telah disusun sedemikian rupa, sehingga faktor ini menjadi aspek lain yang dapat menjadi faktor penentu apakah mahasiswa mampu mencapai nilai terbaik (A) atau tidak. Proses pembimbingan selanjutnya dilakukan secara ideal satu kali dalam satu minggu, atau dengan batas minimum 6 (enam) kali pertemuan dengan Pembimbing ke-2 dan 8 (delapan) kali pertemuan dengan Pembimbing ke-1. Seluruh rambu-rambu mengenai teknis pelaksanaan telah dituangkan dan dibagikan kepada setiap mahasiswa peserta Tugas Akhir dalam Buku Pedoman Pelaksanaan Tugas Akhir.

Pada praktiknya, pembimbing memiliki gaya pembimbingan yang berbeda-beda, ada yang disesuaikan dengan sifat dan kepribadian mahasiswa, ada pula yang mengikuti peraturan yang telah dirancang oleh dosen pembimbing. Kebijakan dan fleksibilitas proses pembimbingan dan hasil pencapaian mahasiswa seringkali dilakukan antara mahasiswa peserta Tugas Akhir dan dosen pembimbing, dengan koordinasi terpusat pada seorang Koordinator Tugas Akhir. Koordinasi dengan Koordinator Tugas Akhir menjadi penting karena setiap topik dan permasalahan yang diambil oleh mahasiswa memiliki situasi dan kondisi yang mungkin berbeda.

Secara umum, seharusnya mata kuliah Tugas Akhir merupakan salah satu parameter yang dapat menunjukkan kinerja dan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diperoleh selama menjalani perkuliahan, namun demikian, penelitian ini mendapati bahwa korelasi antara nilai akademik (yang ditandai dengan perolehan IPK), tidak menjamin perolehan nilai Tugas Akhir yang kurang lebih sama, begitu pula sebaliknya. Ternyata berbagai aspek memengaruhi hasil pencapaian Tugas Akhir, demikian pula

proses pemahaman dan penerapan desain yang dihasilkan oleh mahasiswa. Penelitian ini secara khusus menggali aspek terkait *input*, proses dan *output* yang menjadi landasan bagi pelaku dan materi pendidikan ini menjadi efektif dan berguna.

Faktor-faktor yang menyebabkan perancangan karya Desain Tugas Akhir menjadi tidak maksimal, adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa belum secara ideal memahami dirinya sebagai orang dewasa. yang seharusnya dapat menempatkan diri sebagai seorang yang siap dengan berbagai proses perkuliahan termasuk dalam melakukan Tugas Akhir.
2. Sikap pendidik atau dosen yang terlalu dominan dalam proses pembimbingan, menimbulkan kecenderungan mahasiswa menunggu instruksi dari dosen.
3. Kemampuan mahasiswa dalam mengintegrasikan berbagai ilmu yang telah diperoleh, dapat dinyatakan belum optimal. Hal ini dibuktikan dari nilai IPK yang berada pada kisaran rata-rata yang relatif tidak sesuai dengan nilai akhir Tugas Akhir. Optimalisasi kemampuan mahasiswa pada penelitian ini dikaitkan juga dengan proses desain yang menghasilkan daftar mata kuliah yang perlu ditinjau lebih lanjut.
4. Mata Kuliah yang secara umum dianggap belum dapat dipahami secara baik adalah sebagai berikut:

Tabel 5.1 Daftar Mata Kuliah yang Belum dipahami secara baik

Kode MK	Nama MK	SKS MK
KV203	TIPOGRAFI DASAR	3
KV204	TIPOGRAFI APLIKATIF	3
KV304	MANAJEMEN DKV	3
AF202/4/6/8	MINOR DESAIN FASHION/ LUKIS/ STD INT/ RANCANG DKV I	4
AF301/3/5/7	MINOR DESAIN FASHION/ LUKIS/ STD INT/ RANCANG DKV II	4
KG307/KI307/KF307/ KM307	KG: PERANCANGAN BUKU/ KI: COPYWRITING/ KF: ILUSTRASI FASHION/ KM: KARAKTER DAN ASET DALAM GAME	3
KV306	KG/KI/KF: TATA LAKSANA PROYEK DKV/	3

Kode MK	Nama MK	SKS MK
KE201/3/5	VIDEOGRAFI/ ANIMASI 2D/ KEBUDAYAAN TIONGKOK	3
KE301/KE303	KOMIK 1/ DESAIN 3D	3
KE302/4/6	KOMIK 2/MEDIA ALTERNATIF PERIKLANAN/ MOTION GRAPHIC	3

Sumber: Hasil Penelitian

5.2 Saran

Saran yang yang diberikan terkait sintesa yang dilakukan, dibagi menjadi tiga, yaitu

1. Saran untuk Mahasiswa
 - (1) Mahasiswa perlu menyadari bahwa proses pendidikan yang dilakukannya adalah proses pendidikan orang dewasa yang harus dimotivasi oleh diri sendiri. Hal ini diawali dengan kemandirian;
 - (2) Mahasiswa harus belajar proaktif dan tidak pasif;
 - (3) Mahasiswa perlu mengetahui maksud dan tujuan dari setiap tugas yang diberikan kepadanya agar muncul pemahaman holistik terhadap situasi dan kondisi serupa di dunia kerja;
 - (4) Pada dasarnya proses pembelajaran adalah simulasi di dunia nyata, sehingga tidak dibenarkan apabila mahasiswa hanya mengejar nilai semata, harus dimengerti bahwa nilai yang baik merupakan tanda bahwa materi telah dikuasai dengan prosedur yang disepakati bersama berdasarkan prinsip keadilan dan kewajaran;
 - (5) Proses pembimbingan Tugas Akhir merupakan proses dua arah, dosen sebagai pengarah tidak dapat menjalankan perannya secara optimal tanpa ada persiapan dari mahasiswa;
 - (6) Prinsip ditepatinya jadwal dan waktu pembimbingan merupakan latihan kedisiplinan yang dapat diterapkan oleh mahasiswa dan berguna di dunia kerja.

2. Saran untuk pihak Institusi, yang dibagi menjadi lima, yaitu:
- (1) Saran untuk Dosen Pembimbing dan Dosen pada Program Sarjana Desain Komunikasi Visual:
 - Informasi mengenai tata cara penilaian, bobot menilai, rentang nilai, dan aspek penilaian perlu disosialisasikan secara jelas kepada mahasiswa sejak awal;
 - Tujuan kompetensi dari mata kuliah yang diampu, perlu disosialisasikan secara jelas kepada mahasiswa sejak awal;
 - Korelasi antara tujuan mata kuliah yang diampu dengan mata kuliah prasyarat, atau mata kuliah yang terkait perlu disosialisasikan secara jelas kepada mahasiswa sejak awal;
 - Penilaian secara obyektif harus dilakukan oleh setiap dosen, untuk itu kriteria dan alasan penilaian harus dapat dijelaskan kepada mahasiswa yang bertanya;
 - Perlu dikembangkan sikap tegas namun tidak ketus ketika menjawab pertanyaan mahasiswa;
 - Pemanfaatan dan ketepatan waktu perlu dijaga oleh dosen;
 - Fleksibilitas pembimbingan Tugas Akhir (atau melayani mahasiswa yang bertanya diluar jam kelas) harap dapat dipertimbangkan untuk dapat dilakukan;
 - Khusus untuk pembimbingan Tugas Akhir, kesepakatan wilayah bimbingan antara kedua pembimbing perlu disepakati bersama apabila ada perbedaan dengan Pedoman Tugas Akhir, hal ini harus disosialisasikan bahkan didiskusikan dengan mahasiswa Tugas Akhir pada saat melakukan pembimbingan awal.
 - Gaya/ metode pembimbingan kepada mahasiswa tidak disamaratakan antara satu mahasiswa dengan mahasiswa yang lain. Hal ini terkait dengan tingkat kesulitan topik dan atau perbedaan sifat mahasiswa.
 - (2) Saran untuk Koordinator Tugas Akhir pada Program Sarjana Desain Komunikasi Visual
 - Perlu ditambahkan adanya aturan main yang jelas antara pembimbing ke-1 dan pembimbing ke-2, serta tata teknis lain

yang sampai saat ini belum tertuang pada Buku Pedoman Tugas Akhir. (penjelasan secara lisan maupun power point pada saat briefing awal, tidak memadai, mengingat belum tentu mahasiswa datang saat briefing awal);

- Pembatasan mengenai pencapaian proses Tugas Akhir pada setiap tahapan Sidang perlu diperjelas di Buku Pedoman Tugas Akhir.

(3) Saran untuk Program Sarjana Desain Komunikasi Visual

- Perlu adanya koordinasi antara setiap mata kuliah paralel (mata kuliah yang sama, tetapi terdiri dari lebih dari satu kelas), sehingga ada kesamaan tugas, metode, dan tujuan kompetensi Mata Kuliah. Hal ini dapat diusulkan untuk menunjuk koordinator mata kuliah;
- Koordinator mata kuliah tersebut perlu mengecek adanya kesamaan pemberian materi, tugas-tugas dan ujian;
- Adanya evaluasi dari deskripsi Rencana Pembelajaran Semester mengenai penerapan dimensi kognitif yang ditetapkan pada Mata Kuliah yang terbukti penerapannya dalam desain belum efektif.
- Perlu adanya penjelasan lebih detail kepada mahasiswa dan dosen, mengenai perbedaan setiap Konsentrasi di Program Sarjana Desain Komunikasi Visual.

(4) Saran untuk Fakultas Seni Rupa dan Desain

- Perlu disarankan adanya pertemuan dosen antar mata kuliah yang paralel di setiap Program Studi di Fakultas Seni Rupa dan Desain, sehingga dapat diperoleh suatu solusi atas permasalahan serupa;
- Perlu dievaluasi lebih lanjut, kesesuaian Bobot Mata Kuliah dengan Kedalaman Bahan Kajian dari mata kuliah yang sejajar dengan mata kuliah di Program Sarjana Desain Komunikasi Visual yang terbukti penerapannya dalam desain belum efektif;
- Melakukan peninjauan ulang jenis perkuliahan (Teori/ *Single Studio*/ *Double Studio*) yang diterapkan di Fakultas Seni Rupa

dan Desain dapat dimengerti maksud dan penerapannya oleh seluruh pihak yang berkepentingan (terutama dosen dan mahasiswa)

(5) Saran untuk Universitas

- Universitas perlu mempertimbangkan bentuk dan materi Ujian Saringan Masuk yang tepat bagi pelamar Jalur Prestasi sehingga mahasiswa sejak awal dapat tersaring dengan dasar kemampuan yang lebih jelas;
- Bentuk dan materi Ujian Saringan Masuk yang tepat bagi calon mahasiswa, dapat menumbuhkan adanya motivasi awal yang membantu mahasiswa memiliki rasa ingin belajar yang baik pada proses pendidikan di universitas;
- Penerimaan mahasiswa dengan kebutuhan khusus perlu dipertimbangkan kembali oleh universitas, mengingat dosen tidak memiliki kemampuan khusus untuk membina mereka;
- Apabila dirasa perlu, perlu diatur jalur penerimaan calon mahasiswa berkebutuhan khusus ini secara berbeda, sehingga jalur ini dapat menunjukkan bahwa dalam proses pembelajarannya tidak akan mengganggu mahasiswa reguler. Hal ini juga dilakukan untuk menjaga tetap adanya motivasi dan suasana kelas yang kondusif, demi tercapainya tujuan pembelajaran sesuai Rencana Pembelajaran Semester yang secara utuh merujuk pada profil lulusan pada Kurikulum Program Sarjana Desain Komunikasi Visual

DAFTAR PUSTAKA

BIBLIOGRAFI

- Alwasilah A, Chaedar. 2009. Pokoknya Kualitatif: Dasar-dasar Merancang dan Melakukan Penelitian Kualitatif. Dunia Pustaka Jaya, Jakarta
- Loren W. Anderson and David R. Krathwohl, 2001, *Taxonomy Learning, Teaching, and Assessing*, Longmann, New York
- Lunandi, A.G. 1984. Pendidikan Orang Dewasa: Sebuah Uraian Praktis untuk pembimbing penatar, pelatih dan penyuluh lapangan. PT Gramedia, Jakarta
- Nasution, S. 2003. Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif. Tarsito, Bandung
- Tim Kurikulum dan Pembelajaran Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, 2014. Buku Kurikulum Pendidikan Tinggi. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Indonesia
- Tim Penyusun Buku Panduan Tugas Akhir Program Sarjana DKV. 2013. Buku Panduan Tugas Akhir. Program Sarjana DKV, Bandung
- Rusman. 2009. Manajemen Kurikulum. Rajawali Press, Jakarta
- Safanayong, Yongki. 2006. Desain Komunikasi Visual Terpadu. Arte Intermedia, Jakarta
- Santoro, Scott W. 2014. Guide to Graphic Design. Pearson Education, Amerika Serikat
- Sidjabat, Samuel, B.S. 2009 Mengajar Secara Profesional, Yayasan Kalam Hidup, Bandung

WEBLIOGRAFI

- Evaluasi Kurikulum. _____. Evaluasi Kurikulum. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/196209061986011-AHMAD_MULYADIPRANA/PDF/Evaluasi_Kurikulum.pdf, 8 juni 2016, 11.00
- NN, <http://e-journal.ikipgprimadiun.ac.id/index.php/JPE/article/viewFile/27/26>, diakses pada tanggal 8 juni 2016, pkl. 11.00 WIB
- Psikologi Islam, 2017. <http://www.psikologiku.com/teori-hirarki-kebutuhan-maslow/>. diakses pada tanggal 24 Februari 2017, pkl 21.43 WIB
- Situs Universitas Pendidikan Indonesia, 2016. <http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA>, diakses pada tanggal 8 juni 2016, pkl. 11.00 WIB
- Sunhaji, 2013. Konsep Pendidikan Orang Dewasa. Jurnal Kependidikan, Vol 1. No. 1 November 2013. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=403050&val=8826&title=KONSEP%20PENDIDIKAN%20ORANG%20DEWASA>. diakses pada tanggal 1 Maret 2017, pkl 11.53 WIB

LAMPIRAN

Lampiran 1

Daftar Pertanyaan pada saat Wawancara Mendalam dengan Responden Mahasiswa

1. Pertanyaan terkait Tugas Akhir

- a. Bagaimanakah respon dosen pembimbing saat pertama kali melakukan pembimbingan Tugas Akhir?
- b. Apakah yang dapat diungkapkan (rentang, frekuensi, lama) mengenai waktu ideal pembimbingan Tugas Akhir?
- c. Apakah pertimbangan mahasiswa dalam mengambil topik Tugas Akhir?
- d. Apakah mahasiswa merasa nyaman (tidak takut/ terintimidasi) pada saat proses pembimbingan Tugas Akhir?
- e. Apakah mahasiswa merasa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat?
- f. Apakah media yang dipergunakan untuk menghubungi dosen pembimbing Tugas Akhir?
- g. Apakah siswa berupaya proaktif dalam melakukan proses bimbingan Tugas Akhir?
- h. Siapakah yang mendominasi waktu pembimbingan? mahasiswa atau dosen?
- i. Apakah sudah ada persiapan (list pertanyaan) yang disiapkan ketika melakukan pembimbingan? atukah hanya menyelesaikan tugas dan bermaksud menyerahkan hasilnya kepada pembimbing saja?
- j. Apakah pedoman Tugas Akhir telah dibaca dengan baik sebelum melakukan pembimbingan pertama kalinya?
- k. Apakah briefing yang dilakukan selama melakukan proses pengerjaan Tugas Akhir dianggap cukup membantu?
- l. Bagaimanakah mahasiswa menindaklanjuti masukan dari preview 1-3 (menerima, menindaklanjuti, tidak menerima, dlsb)?
- m. Apakah mahasiswa merasa keberatan/ terpaksa ketika mendapatkan masukan preview 1 (tidak siap, tidak mampu melakukan eksekusi, dlsb)?
- n. Apakah yang dilakukan ketika terjadi perubahan pada preview 2? (berdasarkan masukan penguji)?

- o. Apakah mahasiswa merasa menyesal telah mengikuti/ tidak mengikuti masukan pembimbing Tugas Akhir, ketika hasilnya dinyatakan tidak layak/ bersyarat atau menerima banyak masukan perubahan pada saat preview?
- p. Setelah selesai melakukan proses pelaksanaan Tugas Akhir, apakah mahasiswa dapat menerapkan mata kuliah yang didapat sebelumnya pada saat Tugas Akhir?

2. Pertanyaan mengenai DKV UK. Maranatha secara umum

- a. Bagaimanakah pendapat yang dapat diungkapkan mengenai pemberian mata kuliah di Program Sarjana DKV UK. Maranatha?
- b. Apakah aspek dosen dapat disukai oleh mahasiswa?
- c. Apakah yang dapat diungkapkan mengenai penugasan secara kelompok atau kerja kelompok secara umum?
- d. Apakah yang paling tidak disukai oleh mahasiswa selama menjalani kuliah di Program Sarjana DKV UK. Maranatha?
- e. Apakah promosi yang dianggap dapat paling menjual bagi DKV UK. Maranatha?
- f. Apakah alasan awal mahasiswa memilih UK Maranatha sebagai tempat studi?
- g. Setelah menjadi alumni, apakah bersedia untuk mau bergabung dengan ikatan alumni Maranatha?
- h. Apakah fasilitas yang harus segera ada di Program Sarjana DKV UK. Maranatha
- i. Apakah yang paling dapat direkomendasikan mengenai Program Sarjana DKV UK. Maranatha?

Lampiran 2

Daftar Pertanyaan pada saat Wawancara Mendalam dengan Pembimbing Tugas Akhir Terpilih

Daftar pertanyaan ini, ditanyakan untuk dapat memperoleh masukan/ cross check mengenai pendapat mahasiswa yang dibimbing. Seluruh pertanyaan ditambah dengan alasan dari pilihan jawaban.

1. Bagaimanakan pertimbangan mahasiswa bimbingan ketika dia memilih topik Tugas Akhir?
2. Apakah topik yang dipilih sesuai keahlian, disukai oleh mahasiswa atau tidak ditanyakan?
3. Bagaimana upaya dosen pembimbing menciptakan suasana yang nyaman bagi mahasiswa, sehingga mahasiswa merasa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat?
4. Bagaimanakah dominasi ketika dilakukan proses bimbingan? apakah ada perubahan pola atau gaya pembimbingan yang dilakukan oleh dosen?
5. Bagaimana proaktif mahasiswa dalam melakukan proses bimbingan Tugas Akhir?
6. Proaktivitas mahasiswa dalam melakukan proses bimbingan, dilakukan pada tahapan desain yang mana? (pilihan tahapan desain: melakukan riset dan analisa, mengembangkan ide dan sketsa, presentasi, menentukan topik dan menyimpulkan permasalahan, membuat dummy dan menerima kritik)
7. Pada saat melakukan bimbingan Tugas akhir, apakah mahasiswa telah melakukan persiapan sebelumnya, atautkah hanya menyelesaikan tugas dan bermaksud menyerahkan hasilnya kepada pembimbing saja?
8. Bagaimanakah persiapan pembimbing untuk pembimbingan penulisan laporan karya Tugas Akhir? Buku pedoman yang telah disediakan apakah telah dibaca dahulu, atau dibawa ketika pembimbingan, atau telah dipahami sebelum dilakukan pembimbingan?
9. Dalam kurun waktu 2 minggu, rata-rata berapa kali mahasiswa melakukan pembimbingan Tugas Akhir?
10. Setelah dilakukan preview 1, dan mendapatkan masukan dari dosen penguji, apakah yang dilakukan oleh mahasiswa yang dibimbing oleh bapak/ ibu?

11. Apakah mahasiswa keberatan menerima masukan dari dosen penguji, atau malah hanya melakukan revisi berdasarkan dosen penguji? atau dapat menggabungkan masukan dari dosen penguji dan dosen pembimbing?
12. Menurut bapak. ibu, dalam proses berkarya Tugas Akhir, yang dilakukan oleh mahasiswa/i bimbingan bapak/ ibu, proses manakah yang terlemah dan terkuat dari yang ditunjukkan mahasiswa bimbingan? (tahapan desain: melakukan riset dan analisa, mengembangkan ide dan sketsa, presentasi, menentukan topik dan menyimpulkan permasalahan, membuat dummy dan menerima kritik)

Lampiran 3

Hasil Wawancara Mendalam dengan Mahasiswa Peserta Tugas Akhir Genap 2015/2016 yang sesuai Kategori

- 1. Nama : Daniel Hans**
NRP : 1264010

Konsentrasi Kreatif Periklanan

Keterangan:

Mahasiswa ini tercatat beberapa kali mendapatkan beasiswa internal untuk kategori mahasiswa berprestasi akademik (IPK >3,75), mengikuti kepanitiaan kampus (menjadi panitia Hajad Jagad 2013), masih terdaftar menjadi pegawai magang mahasiswa di Divisi Audio Visual Universitas Kristen Maranatha) dan sekarang sedang melanjutkan studi pada Program Magister di Universitas Kristen Maranatha.

Waktu Wawancara: 28 Juli 2016, pkl 9.00 – selesai di Ruang Wakil Dekan II FSRD

Hasil wawancara terkait Tugas Akhir

- Mahasiswa cukup senang karena mendapatkan pembimbing Tugas Akhir sesuai pilihannya.
- Jadwal pembimbingan selama melaksanakan proses Tugas Akhir selalu terjadwal dengan kedua pembimbing
- Waktu ideal pembimbingan Tugas Akhir adalah sekitar 30 menit/ orang
- Mahasiswa menyatakan bahwa dirinya cukup proaktif dalam melakukan proses pembimbingan, dengan menghubungi dosennya terlebih dahulu
- Media yang dipergunakan untuk menghubungi dosen pembimbing adalah melalui Whats App.
- Mahasiswa menyatakan bahwa saat proses pembimbingan, prosesnya dilakukan secara tidak terintimidasi/ takut kepada dosen pembimbing
- Mahasiswa menyatakan bahwa dosen pembimbing cukup memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengemukakan pendapat

- Kesulitan dalam melakukan proses pelaksanaan Tugas Akhir adalah karena model yang dijadikan model fotografi tidak tersedia dengan cukup.
- Sumber yang dimiliki untuk dapat memperoleh data dikenal, sehingga tidak ada kesulitan memperoleh data.
- Buku Pedoman Tugas Akhir hanya dibaca apabila ada yang bingung atau menemui kesulitan
- Menurut mahasiswa, sejak awal, baik pembimbing, penguji maupun mahasiswa memiliki pendapat yang serupa, sehingga tidak ada kesulitan dalam menjalaninya.
- Briefing yang diadakan pada saat pelaksanaan Tugas Akhir dianggap membantu, daripada hanya pengumuman di Facebook saja.
- Masukan dari preview I s.d III dijalani saja, tidak banyak perubahan, senang hati dalam menjalaninya.

Hasil wawancara mengenai DKV UK. Maranatha secara umum

- Mengungkapkan bahwa mata kuliah yang diberikan selama perkuliahan sifatnya tidak tumpang tindih, berkelanjutan dan materinya saling mendukung
- Dosen yang dianggap cukup disukai adalah dosen yang suka bercerita dan presentasi, sehingga ilmunya dapat dan tidak membosankan didalam kelas
- Pendapat mengenai kerja kelompok adalah suka karena dapat mempelajari karakter orang lain, tetapi tidak sukanya adalah karena sulit mengatur jadwal.
- Alasan masuk ke UK. Maranatha adalah karena adanya jalur PMDK.
- Bersedia untuk masuk ikatan alumni.
- Yang paling dapat direkomendasikan dari kondisi eksisting DKV UK. Maranatha adalah adanya gedung baru.

2. Nama : Raissa Vania
NRP : 1264031

Konsentrasi Fashion Grafis

Keterangan:

Mahasiswa ini tidak tercatat pernah mendapatkan beasiswa, ataupun aktif dalam kegiatan organisasi kemahasiswaan, memiliki nilai IPK cumlaude (3,56).

Waktu Wawancara: 28 Juli 2016, pkl 9.00 – selesai di Ruang Wakil Dekan II FSRD

Hasil wawancara terkait Tugas Akhir

- Mahasiswa cukup senang karena mendapatkan pembimbing Tugas Akhir sesuai pilihannya
- Kesulitan awal dalam melaksanakan proses Tugas Akhir adalah adanya perubahan topik, karena topik yang awalnya dipilih sudah beberapa kali diangkat.
- Pembimbing cukup fleksibel melakukan pembimbingan, yang diharapkan oleh pembimbing asalkan ada progres dari mahasiswa. Kesulitan yang ada selalu dapat didiskusikan dengan pembimbing.
- Waktu ideal untuk pembimbingan Tugas Akhir adalah sekitar 30 menit/orang
- Selama melakukan proses pembimbing, mahasiswa menyatakan cukup proaktif dalam melakukan pembimbingan.
- Selama melakukan pembimbingan Tugas Akhir, mahasiswa menyatakan berkesempatan untuk mengemukakan pendapat
- Selama melakukan pembimbingan Tugas Akhir, berupaya mencari kompetensi antara kedua dosen pembimbing, sehingga dapat mendapatkan manfaat bimbingan dari keduanya.
- Buku Pedoman Tugas Akhir hanya dibaca ketika menemui kesulitan.
- Pada saat preview I, pendapat yang dianggap lebih penting adalah pendapat penguji, hal ini juga diyakini karena pembimbing menyatakan hal yang sama.
- Briefing yang dilakukan ketika proses Tugas Akhir dianggap membantu, karena dianggap lebih menjelaskan.

- Tindak lanjut yang dilakukan dari masukan pada preview-preview adalah dilakukan karena sudah disetujui oleh kedua pembimbing.
- Kebutuhan untuk menerapkan mata kuliah sebelum Tugas Akhir telah dapat disadari sendiri, tidak perlu diingatkan oleh pembimbing.

Hasil wawancara mengenai DKV UK. Maranatha secara umum

- Rata-rata mata kuliah di DKV berkelanjutan, tetapi ada mata kuliah yang materinya tampak mengulang (Fotografi Fashion dan Fotografi Dasar)
- Dosen yang disukai adalah yang memberikan banyak contoh berupa gambar
- Pendapat mengenai kerja kelompok adalah tidak suka apabila ada teman sekerja yang tidak mau menerima masukan kelompok dan bersikukuh pada pendapat pribadi, serta adanya suasana yang gaduh sehingga tidak dapat fokus bekerja.
- Yang dianggap cukup mengesalkan selama kuliah di DKV UK. Maranatha adalah ketika ada dosen yang absen hadir, tetapi tidak dikomunikasikan sebelumnya/ atau tidak ada pengumuman.
- Memutuskan untuk masuk ke DKV UK. Maranatha adalah karena didorong orang tua, awalnya ingin masuk ke Fashion, tetapi karena D-3, maka didorong untuk masuk ke DKV, sehingga setelah masuk DKV, memilih konsentrasi Fashion Grafis.
- Menyatakan kesediaan untuk masuk dan bergabung di Ikatan Alumni Maranatha.
- Mahasiswa mengungkapkan akan merekomendasikan DKV, karena suasana belajarnya menyenangkan, tetapi ybs memang tampak agak subyektif karena orang tuanya adalah pengurus yayasan.

3. Nama : Samantha Siahaan

NRP : 1264131

Konsentrasi Fashion Grafis

Keterangan:

Mahasiswa ini tidak tercatat pernah mendapatkan beasiswa, atau aktif di organisasi kemahasiswaan, memiliki nilai IPK yang cukup baik (3.20), dan mengalami pergantian topik pada saat pelaksanaan Tugas Akhirnya.

Waktu Wawancara: 28 Juli 2016, pkl 9.00 – selesai di Ruang Wakil Dekan II FSRD

Hasil wawancara terkait Tugas Akhir

- Mahasiswa cukup senang karena mendapatkan pembimbing Tugas Akhir sesuai pilihannya.
- Waktu pembimbingan dijadwalkan secara cukup fleksibel oleh kedua pembimbing.
- Tidak ada masalah yang dihadapi terkait topik, jadwal bimbingan telah dijadwalkan dari awal, tetapi perubahan yang terjadi secara fleksibel dapat diakomodir oleh pembimbing.
- Waktu ideal untuk pembimbingan Tugas Akhir adalah sekitar 30 menit/orang
- Mahasiswa menyatakan bahwa ybs cukup proaktif dalam melakukan proses pembimbingan Tugas Akhir.
- Pendapat pembimbing 1 dan 2 dianggap tidak seimbang, karena pendapat pembimbing 1 lebih dominan, dan cenderung akan diikuti oleh pembimbing 2.
- Peran pembimbing 1 sampai mengintisarikan konsep yang dibuat secara visual oleh mahasiswa.
- Buku Pedoman hanya akan dibaca ketika menghadapi kesulitan.
- Pendapat yang lebih penting adalah pendapat pembimbing ke-1, sehingga mahasiswa memiliki pola bahwa asalkan ide telah diungkapkan oleh mahasiswa, maka pembimbing 1 akan mengarahkan lebih tajam.
- Briefing yang dilakukan selama melaksanakan proses Tugas Akhir dianggap membantu, karena secara langsung mahasiswa dapat langsung bertanya apabila ada hal-hal yang tidak dimengerti
- Perubahan pada setiap preview tidak terlalu banyak, sehingga mahasiswa menjalaninya dengan senang hati.

- Kebutuhan untuk menerapkan materi kuliah sebelum Tugas Akhir, telah disadari oleh mahasiswa, sehingga tidak perlu diingatkan kembali oleh pembimbing.

Hasil Wawancara mengenai DKV UK. Maranatha secara umum

- Rata-rata mata kuliah yang diberikan selama perkuliahan dianggap cukup berkelanjutan, saling terkait, tetapi ada mata kuliah yang materinya dianggap terlalu mirip, yaitu Fotografi Fashion dan Fotografi Dasar.
- Dosen yang disukai oleh mahasiswa adalah yang tidak menjaga jarak dengan mahasiswa, menyampaikan materi dengan banyak contoh, dan memberikan peluang untuk mahasiswa berkreasi
- Pendapat mengenai kerja kelompok cukup netral
- yang tidak disukai selama kuliah di DKV UK. Maranatha dianggap tidak ada.
- Mahasiswa menyatakan dapat merekomendasikan UK. Maranatha, karena dibandingkan dengan tugas-tugas kuliah di DKV lain, DKV UK. Maranatha lebih unggul.
- Sebelumnya, mahasiswa memutuskan untuk masuk ke UK. Maranatha karena ada rekomendasi dari kakak yang juga berkuliah di UK. Maranatha (Fakultas Ekonomi)
- Bersedia untuk bergabung di Ikatan Alumni
- Yang dianggap paling dapat direkomendasikan dari DKV UK. Maranatha adalah lingkungan sosialnya yang tidak eksklusif.

4. Nama : Marshela Tjahjadi

NRP : 1164012

Konsentrasi Desain Grafis

Keterangan:

Mahasiswa ini tidak tercatat pernah mendapatkan beasiswa atau aktif di organisasi kemahasiswaan, memiliki nilai IPK yang cukup baik (3,37), proses pelaksanaan Tugas Akhir pernah diulang satu kali, yaitu diambil pada semester Ganjil 2015/2016 dan Genap 2015/2016.

Waktu Wawancara: 2 Agustus 2016 pkl 9.00 – selesai di Ruang Wakil Dekan II FSRD

Hasil wawancara terkait Tugas Akhir

- Pertimbangan mengenai pengambilan Topik TA adalah adanya topik yang disukai dan sudah diperhitungkan teknis pengerjaannya yang sudah dikuasai oleh mahasiswa.
- Ketika melakukan pembimbingan, mahasiswa kadang merasa takut kepada pembimbing (Ibu Christine), tetapi tidak takut kepada pembimbing yang lain (Pak Sandy)
- Proses pembimbingan dianggap sangat didominasi oleh pembimbing, tetapi kesempatan bagi mahasiswa untuk mengemukakan pendapat tetap ada.
- Pada saat proses pembimbingan, mahasiswa telah bersiap untuk menyiapkan bahan dan pertanyaan, tetapi seiring dengan jalannya pembimbingan, maka pertanyaan dapat dikembangkan.
- Buku Pedoman dibaca terlebih dahulu sebelum melakukan pembimbingan.
- Briefing Tugas Akhir dianggap sangat membantu
- Masukan pada saat preview I dianggap tidak menjadi masalah, karena belum berupa desain.
- Apabila pada saat preview ke -2 dan ke-3 terjadi perubahan, maka mahasiswa akan mengikuti arahan pembimbing dan penguji, apalagi karena pada saat itu progresnya memang kebetulan masih sedikit.
- Penerapan mata kuliah sebelum Tugas Akhir sudah disadari dan diterapkan oleh mahasiswa.
- Pemilihan topik untuk Tugas Akhir dilakukan sesuai dengan ajuan.

Hasil wawancara terkait DKV UK. Maranatha secara umum

- Dosen yang disukai adalah dosen yang memiliki wawasan, memberi masukan yang membuat mahasiswa jelas akan tugas yang harus dibuat (berupa contoh)

- Penugasan dalam bentuk kerja kelompok diakui boleh saja dilakukan, tetapi ingin pilih sendiri teman sekelompoknya.
- yang paling tidak disukai selama kuliah di UK. Maranatha adalah tidak adanya pengumuman ketika kelas tidak ada, atau jeda kelas yang jauh (penjadwalan)
- Promosi yang dianggap menjual bagi DKV UK. Maranatha adalah adanya gedung yang baru, pelayanan dari petugas Tata Usaha yang ramah (tapi sayangnya suka tidak ada ditempat), serta komunitas teman-teman yang menyenangkan.
- Mengenai ikatan alumni, ybs belum pernah mengetahuinya
- Fasilitas yang dianggap harus segera ada di DKV UK. Maranatha adalah toko peralatan/ perlengkapan desain, karena jadwal kuliah yang padat, tidak memungkinkan mahasiswa untuk mencari ke tempat yang jauh.
- UK. Maranatha dipilih karena kakak juga telah kuliah di UK. Maranatha, walaupun memang awalnya memilih ingin masuk D-3 Fashion yang kemudian tidak diijinkan oleh orang tua, sehingga masuk ke DKV yang S-1
- Sarana yang disarankan untuk ditambah adalah pengadaan laptop khusus desain.
- Cara penyampaian promosi UK. Maranatha diketahui lewat Expo atau kunjungan ke sekolah-sekolah dari Bidang Relasi Publik.
- Motivasi utama mahasiswa untuk belajar adalah ilmu, baru kemudian nilai.
- Mengenai sifat atau perilaku dosen yang mengajar adalah akan diikuti kehendaknya, supaya proses belajar dapat berjalan lancar. Preferensi dosen secara bertahap dikenali dan diikuti oleh mahasiswa.
- Dosen diinginkan agar dapat dihubungi lewat satu media, atau lewat ketua kelas.

5. Nama : Tan Vania Edelina Adinata

NRP : 1264053

Konsentrasi Kreatif Periklanan

Keterangan:

Mahasiswa ini tercatat cukup aktif di organisasi kemahasiswaan (sebagai panitia, maupun peserta Latihan Dasar Kepemimpinan 2014), serta mengikuti beberapa kegiatan SERUMA dalam ruang lingkup Fakultas atau Progd. Pada Semester ke-5 dan 6, mahasiswa ini memperoleh beasiswa dari Djarum Foundation (BESWAN).

Waktu Wawancara: 2 Agustus 2016 pkl 9.00 – selesai di Ruang Wakil Dekan II FSRD

Hasil wawancara terkait Tugas Akhir

- Pertimbangan pemilihan Topik TA adalah dipilih berdasarkan preferensi pribadi dan sudah dipertimbangkan teknis pengerjaannya.
- Dalam pelaksanaan proses pembimbingan, mahasiswa menyatakan agak takut kepada salah satu pembimbing (Ibu Christine), tetapi tetap dapat berkoordinasi dengan baik.
- Dalam proses pembimbingan, dosen pembimbing ke-2 dinyatakan sangat mendominasi pembicaraan
- Proses pembimbingan Tugas Akhir dipermudah dengan adanya pemberian tugas-tugas secara eksplisit dari pembimbing (pengaturan target)
- Pedoman Tugas Akhir sudah dibaca terlebih dahulu.
- Briefing dan latihan presentasi dianggap sangat membantu progres pelaksanaan Tugas Akhir.
- Tidak ada rasa keberatan untuk memperoleh masukan atau perubahan saat preview I, karena baru merupakan data, dan belum berupa desain.
- Perubahan pada tahap selanjutnya akan mengikuti kompromi antara mahasiswa dan pembimbing, dengan masukan dari pembimbing atau penguji.
- Penerapan mata kuliah pada sebelum Tugas Akhir, dianggap telah dapat dilakukan secara mandiri, tidak perlu diingatkan oleh pembimbing.
- Mahasiswa mengalami perubahan topik, karena dianggap topik awal pro dan kontranya terlalu besar.

Hasil wawancara mengenai DKV UK. Maranatha secara umum

- Dosen disukai apabila menerima pendapat siswa, dapat memberikan masukan berdasarkan progres mahasiswa dan sharing pengalamannya
- Kerja kelompok sebagai salah satu metode pembelajaran dianggap boleh saja dilakukan, sejauh teman sekelompok dapat dipilih sendiri
- Yang tidak disukai ketika kuliah di UK. Maranatha adalah dosen yang tidak datang tepat waktu (atau tidak datang sama sekali)
- Promosi yang dianggap paling menjual bagi DKV UK. Maranatha adalah gedung baru, karena dibandingkan universitas lain, gedung yang baru dibangun lebih mengikuti perkembangan teknologi
- Tidak mengetahui adanya Ikatan Alumni
- Fasilitas yang harus segera ada di DKV UK. Maranatha adalah lab fotografi dan program kunjungan ke industri (studi profesi)
- Pada awalnya memilih UK. Maranatha karena adanya sistem pengembalian uang pangkal apabila diterima di universitas negeri (ITB), juga karena ibu pernah mengajar di Teknik Sipil UK. Maranatha.
- Saran untuk sarana atau fasilitas adalah pengadaan laptop untuk desain.
- Cara penyampaian promosi dari Maranatha yang dianggap efektif adalah adanya expo atau kunjungan ke sekolah-sekolah.
- Motivasi pribadi untuk belajar adalah ilmu, nilai dan baru ijasah.
- Terhadap kecenderungan taste dosen, maka mahasiswa akan berupaya untuk mengikuti kehendak dosen, mengikuti keinginan dosen dan juga terpengaruh pendapat kakak kelas mengenai tabiat dosen.
- Dosen disukai untuk dapat dihubungi diluar kelas, lewat media sosial atau ketua kelas.

6. Nama : Cardelia Virlicia Dotulong

NRP : 1264046

Konsentrasi Desain Grafis

Keterangan:

Mahasiswa ini tercatat cukup aktif di organisasi kemahasiswaan (sebagai panitia, maupun peserta Latihan Dasar Kepemimpinan 2014), serta mengikuti beberapa kegiatan SERUMA dalam ruang lingkup Fakultas atau Progdi.

Waktu Wawancara: 2 Agustus 2016 pkl 9.00 – selesai di Ruang Wakil Dekan II FSRD

Hasil wawancara terkait Tugas Akhir

- Pertimbangan mahasiswa mengambil topik Tugas Akhir adalah adanya topik yang disukai dan sudah diperhitungkan pengerjaan teknisnya.
- Selama masa pembimbingan, merasa agak takut dengan salah satu pembimbing (Ibu Christine), tetapi saran lebih banyak mengikuti pembimbing yang lain (P Sandy)
- Pembimbing kedua (I Christine) dianggap terlalu mendominasi pembicaraan saat proses pembimbingan, tetapi mahasiswa memang tetap diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat.
- Pedoman Tugas Akhir telah dibaca terlebih dahulu sebelum melakukan pembimbingan.
- Briefing Tugas Akhir dianggap perlu dan membantu pelaksanaan tugas akhir.
- Perubahan pada saat preview I, dianggap tidak masalah, karena belum masuk perancangan desain.
- Pada saat adanya perubahan pada tahap selanjutnya, mahasiswa mengikuti masukan dari pembimbing yang diyakini akan mendampingi saat sidang akhir, tapi saat pengerjaan prosesnya bingung, karena preferensi kedua dosen pembimbing berbeda.
- Proses pembimbingan yang dilakukan secara berkelompok dengan dosen pembimbing lain, dianggap cukup menambah kebingungan, karena mahasiswa jadi seolah-olah memiliki pembimbing ke-3.
- Penerapan mata kuliah yang diambil sebelum pelaksanaan Tugas Akhir dapat diterapkan tanpa perlu diingatkan oleh pembimbing Tugas Akhir.
- Pemilihan topik TA dilakukan sesuai ajuan topik.

Hasil wawancara mengenai DKV UK. Maranatha secara umum

- Dosen yang disukai adalah dosen yang tegas, deadlinenya jelas, dan merencanakan sejak awal, sehingga mahasiswa dapat bersiap-siap
- Mengenai penugasan berkelompok dapat diterima, asalkan teman kelompok dapat memilih sendiri.
- Yang tidak disukai ketika kuliah di DKV UK. Maranatha adalah dosen yang tidak datang tanpa pemberitahuan, kemudian dosen yang suka memberikan materi yang berbeda dengan kelas paralel.
- Promosi yang dianggap dapat menjual DKV UK. Maranatha adalah adanya gedung baru dan adanya mata kuliah minor dan elektif yang membuat mahasiswa dapat lebih bebas mengembangkan kompetensinya.
- Belum pernah mendengar mengenai adanya ikatan alumni.
- Fasilitas yang harus segera ada di DKV UK. Maranatha adalah meja tracing dan toko perlengkapan dan alat desain.
- Maranatha dipilih karena orang tua mengizinkan masuk kuliah di universitas ini. Pemilihan universitas adalah karena dipilih kota (Bandung), baru dipilih Progdinya (tadinya ingin Fashion, tetapi karena harus S-1 maka dipilahlah DKV)
- Saran untuk penambahan fasilitas adalah pendaftaran berbonus laptop desain.
- Cara penyampaian promosi Maranatha yang dianggap efektif adalah melalui Expo atau kunjungan Universitas Maranatha ke Sekolah-sekolah.
- Motivasi utama mahasiswa dalam belajar adalah nilai.
- Mahasiswa mementingkan nilai, oleh karena itu yang diutamakan adalah memperhatikan selera dosen dalam melakukan proses perkuliahan.
- Dosen diharapkan dapat dihubungi diluar kampus (kapanpun diinginkan oleh mahasiswa, terlihat dari jumlah pembimbingan Tugas Akhir dilakukan sebanyak 42 kali oleh mahasiswa terhadap kedua pembimbing)

7. Nama : Livia Eugeni

NRP : 1264139

Konsentrasi Desain Grafis

Keterangan:

Mahasiswa ini tercatat pernah memperoleh beasiswa internal untuk kategori mahasiswa berprestasi akademik (IPK >3,76), dan bersamaan dengan proses pelaksanaan Tugas Akhir, dipercaya menjadi asisten dosen untuk salah satu mata kuliah untuk semester ke-7.

Waktu Wawancara: 8 Agustus 2016 pkl 9.00 – selesai di Ruang Wakil Dekan II FSRD

Hasil wawancara terkait Tugas Akhir

- Waktu ideal pembimbingan tugas akhir adalah sekitar satu minggu sekali
- Mahasiswa menyatakan cukup proaktif menghubungi dosen pembimbing
- Mahasiswa menyatakan agar segan dengan dosen pembimbing (Pak Roy)
- Selama melakukan pembimbingan, arahan dari pembimbing cukup jelas, tetapi mahasiswa melakukan konfirmasi dahulu berdasarkan data yang dimiliki dan kemudian baru memutuskan apa yang harus dilakukan.
- Proses pembimbingan tidak didominasi oleh salah satu pihak, baik pembimbing maupun mahasiswa sama-sama aktif.
- Pedoman Tugas Akhir dibaca sebelum melakukan pembimbingan, tetapi memang tidak secara mendalam.
- Setelah mengalami preview I, yang lebih penting adalah pendapat pembimbing ke-1 dibandingkan pembimbing ke-2, karena pembimbing ke-2 secara umum mengikuti pendapat pembimbing ke-1.
- Masukan yang diterima ketika preview ke 1-3, diterima dengan baik oleh mahasiswa, tetapi memang diobrolkan lebih lanjut dengan pembimbing.
- Penerapan mata kuliah sebelum Tugas Akhir, secara otomatis dipraktikkan ketika melakukan proses pelaksanaan Tugas Akhir.
- Karena mengetahui bahwa penyidang akhir adalah penguji saat preview ke-2, maka mahasiswa menyempatkan diri untuk menanyakan masukan pada saat preview 2 dan Kelayakan.
- Hasil Tugas Akhir dianggap cukup memuaskan, karena mencapai idealisme pribadi.

- Gaya desain untuk Tugas Akhir adalah menggunakan gaya yang sesuai dengan data pendukung dan alternatif yang mendukung.

Hasil wawancara mengenai DKV UK. Maranatha secara umum

- Mata kuliah yang diberikan di DKV UK. Maranatha dianggap berjenjang.
- Bekerja kelompok tidak terlalu disukai, karena sifat asli teman baru terlihat setelah bekerja bersama, apalagi yang apatis atau tidak mau tahu.
- Selama menjalani kuliah di DKV UK. Maranatha, tidak mendapati hambatan yang berarti
- Promosi mengenai DKV UK. Maranatha adalah dari segi gedung dan fasilitas, juga adanya open house dan kompetensi lulusan yang jelas.
- Fasilitas yang harus ada adalah pengadaan buku teori
- Dosen yang disukai adalah mereka yang menginformasikan secara global, tetapi tidak mengarahkan secara khusus sesuai preferensi mereka. Adanya contoh tentu dapat mempermudah.
- Mengenai kontribusi sebagai alumni adalah bersedia untuk sharing pengalaman, tetapi untuk sumbangan, belum terpikir.
- Ikatan Alumni Maranatha belum diketahui oleh mahasiswa.
- Rekomendasi untuk DKV UK. Maranatha adalah dari fasilitas dan karyakaryanya yang baik.
- Media yang dipergunakan untuk menghubungi dosen adalah media sosial, tetapi memang metode tatap muka lebih dihargai. Walaupun menggunakan media sosial (Whats App), diharapkan tidak dalam bentuk grup untuk acc personal.
- Yang diutamakan dalam menjalani kuliah adalah idealisme.
- Memilih kuliah di UK. Maranatha karena ada informasi dari teman dan saudara yang kuliah di UK. Maranatha (Fakultas Sastra), kemudian mempertimbangkan adanya penerimaan secara jalur prestasi (PMDK), juga diyakinkan dengan adanya edu fair di SMA (St. Aloysius).
- Dalam pengerjaan hasil-hasil tugas, dipertahankan idealisme pribadi.

- Pengalaman menjadi asisten dosen adalah menjadi hal baru yang bersifat positif, apalagi apabila ditanyai pendapat.
- Secara umum, mahasiswa sudah mengetahui apa yang menjadi pilihan desainnya.
- Menyukai kelas Bahasa Rupa dan Proses Kreatif karena dianggap dapat membantu dan menjadi landasan dalam berkarya.
- Organisasi Kemahasiswaan tidak diikuti ketika menjalani perkuliahan karena tidak disukai oleh mahasiswa.

8. Nama : Stepvanie

NRP : 1164042

Konsentrasi Kreatif Periklanan

Keterangan:

Mahasiswa ini tidak tercatat pernah mendapatkan beasiswa atau aktif di organisasi kemahasiswaan, memiliki nilai IPK yang cukup baik (2,98).

Waktu Wawancara: 8 Agustus 2016 pkl 9.00 – selesai di Ruang Wakil Dekan II FSRD

Hasil wawancara terkait Tugas Akhir

- Mahasiswa menyatakan bahwa waktu ideal pembimbingan adalah seminggu satu kali.
- Mahasiswa menyatakan bahwa dirinya cukup proaktif dalam melakukan proses pembimbingan.
- Media yang dipergunakan dalam menghubungi dosen pembimbing adalah melalui media sosial.
- Selama masa pembimbingan, mahasiswa menganggap agak terintimidasi atau tidak nyaman karena tidak percaya diri.
- Mahasiswa mengakui bahwa dosen pembimbing memberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapat, tetapi pendapat yang lebih diikuti adalah pendapat salah satu pembimbing (Ibu Radita)

- Pedoman Tugas Akhir dibaca secara sekilas, untuk penulisan lihat tulisan teman dan lalu cek lagi dengan buku Pedoman.
- Pendapat yang lebih penting pada saat preview adalah pendapat pembimbing I, karena pembimbing ke-2 ikut pendapat pembimbing ke-1
- Tindak lanjut dari masukan saat preview seluruhnya diterima, tetapi diobrolkan dengan pembimbing kembali.
- Metode asistensi Tugas Akhir yang dianggap disukai adalah diterangkan secara langsung, walaupun memang lewat media sosial juga dapat dianggap cukup membantu.
- Karena mahasiswa tidak terlalu terorientasi kepada nilai dan hasil, maka hasil masukan dari penguji ketika preview II, tidak pernah ditanyakan kembali kepada penguji.
- Hasil tugas akhir dianggap cukup memuaskan karena pembimbing menyatakan demikian.
- Hasil desain yang dibuat selalu diupayakan mengikuti keinginan dosen, supaya lebih tertata.
- Eksekusi teknis untuk tugas akhir dilakukan dengan teknik fotografi karena sesuai dengan target dan tujuan desain.
- Waktu yang diberikan untuk melakukan proses pelaksanaan tugas akhir dianggap cukup ideal dan optimal.

Hasil wawancara terkait DKV UK. Maranatha secara umum

- Mahasiswa menyatakan bahwa mata kuliah yang diberikan selama perkuliahan sifatnya terkait satu sama lain.
- Pendapat mengenai kerja kelompok, adalah tidak terlalu disukai karena banyak intrik/ konflik, tetapi apabila bekerja secara mandiri, mengakui hasilnya tidak baik karena kurang percaya diri dengan kemampuan diri sendiri.
- Hal yang tidak disukai ketika menjalani kuliah di DKV UK. Maranatha adalah ketika tidak ada pemberitahuan ketika tidak ada kuliah.
- Promosi yang dianggap dapat cukup menjual bagi DKV UK. Maranatha adalah gedung, fasilitas dan sarana laptop yang diberikan saat masuk kuliah.

- Mahasiswa memilih DKV UK. Maranatha sebagai tempat kuliah karena tahu dari teman dan adanya PMDK ketika SMA (SMAK 2 BPK Penabur Bandung), serta menyukai fotografi.
- Media promosi yang dianggap efektif untuk menjangkau calon mahasiswa adalah sosial media.
- Mahasiswa menyatakan tidak mengetahui adanya ikatan alumni Maranatha.
- Organisasi kemahasiswaan tidak diikuti ketika menjalani kuliah di DKV, karena komunitasnya sudah ditempat lain (Game Master)
- Yang diutamakan dalam perkuliahan bukan nilai atau kemampuan, tetapi rasa senang dalam menjalaninya.
- Jenis desain yang dibuat, selalu harus dilakukan benchmarknya dulu dengan referensi di internet, baru dapat memperoleh hasil yang disukai.
- Metode pengajaran yang disukai dari dosen adalah dengan ada contoh-contoh visual, tidak hanya deskripsinya saja.
- Menyukai kelas Bahasa Rupa dan Proses Kreatif karena ‘rame’

Seluruh wawancara mendalam dilaksanakan dalam tiga sesi, yaitu pada tanggal 28 Juli 2016, 2 Agustus 2016 dan 8 Agustus 2016. Dari tiga kali kesempatan, kecenderungan dari pendapat yang diutarakan oleh masing-masing sesi cenderung akan lebih sama dibandingkan dengan sesi yang lain. Kemungkinan hal ini terjadi karena ada mahasiswa yang malas atau tidak ingin mengutarakan pendapatnya secara terbuka, namun demikian secara umum, dapat diperoleh berbagai pendapat yang tetap dapat dijadikan informasi yang berguna bagi kemajuan Program Studi dan Evaluasi Kurikulum 2010 yang menjadi tujuan penelitian ini.

Delapan mahasiswa yang kemudian diwawancara secara mendalam juga tampak memiliki kecenderungan yang berbeda-beda satu sama lain, begitupula dengan kondisi sesi yang berbeda satu sama lain melahirkan opini yang lebih bebas dan lebih beragam.

Lampiran 4

Hasil Wawancara Mendalam dengan Mahasiswa Peserta Tugas Akhir Ganjil 2016/2017 yang sesuai Kategori

1. Nama : **Randhy Rinaldy**
NRP : **1264063**

Keterangan:

Mahasiswa ini merupakan mahasiswa yang pernah mengulang Tugas Akhir. Diketahui bahwa yang bersangkutan tidak terlalu cocok dengan cara pembimbingan oleh pembimbing pada Tugas Akhir yang pertama kali diambil, karena pemilihan topik beberapa kali diganti sehingga kurang waktu pengerjaan.

Waktu Wawancara: 31 Januari 2017, pkl 12.00 – selesai di Ruang Wakil Dekan II FSRD

Hasil wawancara terkait Tugas Akhir

- Mahasiswa mendapatkan pembimbing tugas akhir yang cukup cocok dengan dirinya, karena juga merupakan dosen wali. (dosen wali merupakan pembimbing II)
- Dosen pembimbing Tugas Akhir, dideteksi cukup dekat dengan mahasiswa, dan dianggap cukup dekat dengan dirinya atau menganggap dirinya teman.
- Tidak ada rasa canggung ketika melakukan pembimbingan
- Mahasiswa selalu meminta persetujuan pembimbing II, sebelum bertemu dengan pembimbing I.
- Kegagalan di Tugas Akhir pertama, diakibatkan karena tidak mampu nya mahasiswa menyimpulkan permasalahan dalam topik Tugas Akhir yang diambil.
- Pembimbingan Tugas Akhir dilakukan secara terpisah antara kedua pembimbing
- Mata Kuliah yang dianggap cukup membantu adalah Web Design, Tipografi Aplikatif dan Fotografi.

Hasil wawancara mengenai DKV UK. Maranatha secara umum

- Pada dasarnya, mahasiswa memang menyukai gambar dari kecil dan ditandai oleh les gambar ketika masa sekolah dasar.
- Selain UK. Maranatha, mahasiswa mengikuti tes di ITB dan ITHB, tetapi karena kendala keuangan (jalur khusus) dan waktu, maka akhirnya memutuskan masuk ke Program Sarjana DKV UK. Maranatha.
- Tidak ada anggapan negatif terhadap dosen, kecuali dosen yang dianggap kurang bersahabat dengan mahasiswa.
- Keilmuan yang didapatkan di DKV UK. Maranatha, terpakai untuk bekerja, contohnya: pelajaran komputer (Vektor) yang diampu oleh Bapak Markus Revadi.
- Mahasiswa menyatakan bahwa dengan bobot tugas yang sama dibandingkan dengan universitas lain, yang bersangkutan masih memiliki waktu senggang (untuk bermain)
- Yang disukai dari masa kuliah di UK. Maranatha adalah pergaulan dan kesempatan untuk berorganisasi secara terbuka luas.
- Yang disukai dari dosen, adalah figur Pak Markus Revi. (karakternya: senang bertanya/ care/ kepo).
- Mahasiswa cukup dapat aktif di kerja kelompok, memberikan masukan namun dapat menerima apabila tidak dipilih idenya.
- Promosi bagi UK. Maranatha dianggap cukup
- Keinginan menjadi anggota ikatan alumni, tidak menjadi prioritas.
- Yang dapat direkomendasikan dari UK. Maranatha adalah mampu menumbuhkan *skill* mahasiswa sebagai nilai jual.
- Ritme kerja cukup santai (dari penugasan).

2. Nama : Shandy Octavia

NRP : 1164019

Keterangan:

Mahasiswa ini merupakan mahasiswa yang pernah mengulang Tugas Akhir karena topik tidak disukai.

Waktu Wawancara: 18 Januari 2017 pkl 12.00 - selesai di Ruang Wakil Dekan II FSRD

Hasil wawancara terkait Tugas Akhir

- Mahasiswa menyatakan bahwa dosen pembimbing Tugas akhir cukup welcome dan membantu.
- Jadwal pembimbingan rutin dilakukan satu kali dalam seminggu, dengan durasi sekitar 30 menit sampai dengan 1 jam.
- Pada saat awal bimbingan, mahasiswa masih belum punya topik, tetapi akhirnya dipilih topik Batik Betawi yang merupakan topik baru yang muncul dari hasil ide sendiri.
- Proses pembimbingan berjalan secara nyamana, dapat menyampaikan ide secara bebas tetapi dapat minta masukan apabila sudah tidak punya ide.
- Pendapat didengar oleh pembimbing.
- mahasiswa merupakan mahasiswa yang cukup pasif, dapat dilihat dari dominasi antara pembimbing dengan mahasiswa dinyatakan dalam perbandingan persentase 70 dan 30 (dosen dan mahasiswa)
- Proses pengerjaan Tugas Akhir selalu menggarap setelah proses asistensi dilakukan, karena mahasiswa penasaran dengan hasilnya.
- Tidak ada persiapan yang dilakukan sebelum pembimbingan
- Buku pedoman Tugas Akhir sudah dibaca seblum pembimbingan
- Briefing Tugas Akhir dianggap membantu
- Masukan pada setiap preview dapat diterima dan ditindaklanjuti
- Kendala pada Tugas Akhir adalah adanya masukan dari penguji yang kurang sesuai dengan proses pengerjaan, untuk itu klarifikasi dilakukan oleh pembimbing terhadap mahasiswa
- Mata Kuliah di Program Sarjana DKV dianggap semuanya penting, tetapi yang paling berpengaruh adalah tipografi, fotografi dan ilustrasi.

Hasil wawancara mengenai DKV UK. Maranatha secara umum

- Awalnya mahasiswa menyatakan bahwa jam kuliah Studio harus diperbanyak, tetapi kemudian dikoreksi, setelah menyadari bahwa harus banyak duduk diam di kelas dan melakukan proses di kelas.
- Mahasiswa menyatakan bahwa beberapa dosen yang membuat tidak nyaman adalah karena muka yang seram, sikap yang moody, tidak memberi solusi yang konsisten dan kehadirannya sudah membuat tegang mahasiswa.
- Aspek dosen yang paling disukai adalah keramahan, bersahabat dan saling membantu.
- Kerja kelompok dianggap cukup dapat memfasilitasi adanya sosialisasi, tukar pendapat dan sosialisasi. Disayangkan ketika tugas kelompok ada yang tidak kerja.
- Diinginkan supaya fasilitas berupa ruang asistensi/ ruang kumpul tidak disatukan (contoh: inginnya seperti waktu di gedung lama, ada ruang kaca untuk asistensi)
- Promosi untuk DKV UK. Maranatha adalah pameran yang digelar lebih layak, tidak di kelas, dan mengundang tokoh-tokoh desain.
- Kelebihan DKV UK. Maranatha adalah adanya mata kuliah minor yang membuat mahasiswa memiliki pengetahuan tambahan daripada bidang kerjanya sendiri.
- Ada kemauan mau bergabung dengan ikatan alumni UK. Maranatha.

3. Nama : Basaria Frederica Hutapea

NRP : 1264118

Keterangan:

-

Waktu Wawancara: 20 Januari 2017, pkl 11.00 – selesai di Ruang Wakil Dekan II FSRD

Hasil wawancara terkait Tugas Akhir

- Topik yang dipilih adalah topik yang dia sukai, ide ini sudah dicari dulu datanya ke tempat, dan menjadi pilihan yang past
- Pembimbingan dilakukan dengan memperoleh banyak masukan dan referensi dari pembimbing.
- Pembimbing tidak mendikte dan mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan idealismenya.
- Proses pembimbingan dilakukan sekitar lebih dari dua kali dalam seminggu. Kadangkala ditolak karena terlalu sering oleh pembimbing.
- Cara mengkritik diterima tetapi yang tidak menjatuhkan.

Hasil wawancara mengenai DKV UK. Maranatha secara umum

- Program Studi yang dipilih, sudah diketahui sejak awal.
- Tahu Program Sarjana DKV UK. Maranatha diketahui dari mulut ke mulut. Sebelumnya, UK. Maranatha sudah diketahui sejak umum.
- Fasilitas DKV UK. Maranatha yang dianggap kurang adalah komputer (ada beberapa yang rusak), dan lab fotografi.
- Pendapat mengenai pemberian mata kuliah, dianggap terlalu banyak teori, harusnya dikurangi.
- Studio cukup bobot dan materinya
- Dosen yang tidak disukai adalah dosen ‘killer’, dilihat dari personalitynya.
- Subyektivitas pada mahasiswa dan memberikan nilai tidak dengan penjelasan, pengurangan nilai tidak diinfokan sebelumnya dan tidak obyektif.
- Dosen yang disukai, adalah yang baik, sabar dan mau menjawab saat ditanya oleh mahasiswa, dengan penjelasan yang memadai, serta memberikan referensi tentang desain.
- Tata cara menilai ingin diinformasikan terlebih dahulu sejak awal.
- Mahasiswa cukup takut untuk bertanya mengapa mendapatkan nilai yang buruk, akhirnya menerima saja.

- Mahasiswa menganggap dosen kurang care terhadap mahasiswa dengan kebutuhan khusus. Kurang sabar, karena mahasiswa tersebut diberlakukan secara umum.
- Ilmu yang diperoleh cukup baik, menurut mahasiswa nilai di DKV UK. Maranatha adalah B.
- Diinginkan adanya pameran terbuka, yang pesertanya mengundang peserta luar.

4. Nama : Ryandi Octavianto

NRP : 1264064

Keterangan:

-

Waktu Wawancara: 24 Januari 2017, pkl 12.00 – selesai di Ruang Wakil Dekan II FSRD

Hasil wawancara terkait Tugas Akhir

- Topik tugas akhir dipilih sendiri, dengan pembimbing yang juga dipilih sendiri (P Heddy dan p Riki)
- Yang lebih mendominasi dari kedua pembimbing adalah P Heddy, karena merupakan pembimbing I.
- Tentang idealisme, pada awalnya, mahasiswa mengikuti apa kata dosen, tetapi setelah semester ke-6 (MKP IV), maka mahasiswa sudah dapat menumbuhkan rasa idealisme dalam berkarya.
- Mengenai penulisan karya tulis ilmiah, dilakukan dengan panduan buku oranye dan hasil penulisan kakak kelas.
- Dari pembimbingan tugas akhir, masukan dari pembimbing selalu detail, dari konsep pembimbing I, pembimbing II mengenai penulisan.
- Proses pembimbingan cukup santai, sesuai jadwal, dan mudah dihubungi.
- Mahasiswa akan melakukan pembimbingan apabila sudah siap (atau sudah ada progress)

- Ketika asistensi dilakukan, pertama kali dilakukan brainstorming, tetapi akan dipilah yang sesuai dengan pendapat dirinya.
- Ketika pembimbingan dilakukan, diskusi dilakukan secara spontan (mengalir)
- Proses Tugas Akhir, dia merasa puas dengan hasil akhirnya, karena itu adalah hasil dirinya.

Hasil wawancara mengenai DKV UK. Maranatha secara umum

- Selama melaksanakan kuliah, dia pertama kali merasa ‘blank’ dengan Program Sarjana DKV, karena tidak dianggap serumit proses yang dijalankannya
- Pemilihan terhadap DKV UK. Maranatha dilakukan berdasarkan anjuran kerabatnya dari ITB (tapi bukan jurusan DKV).
- Selain mau masuk DKV, pertimbangan lain adalah memilih program studi Hubungan Internasional di UNPAD.
- Mahasiswa mulai mengerti apa itu DKV, dari mata kuliah Mayor ke I (mata kuliah semester ke-3), dengan pemilihan konsentrasi yang mengikuti teman dan kakak kelasnya.
- Pada awalnya, mahasiswa tidak mengetahui tentang profesi yang dapat diambil setelah lulus.
- Dosen yang cukup ideal bagi dia, adalah yang bisa mengkritik dan bisa memberikan solusi, ontime dan punya pengalaman kerja.
- Korelasi antar mata kuliah di Program Sarjana DKV adalah tidak diketahui secara pasti, semuanya harus diingatkan oleh teman atau kakak kelas, atau bimbingan dosen.
- Mata kuliah yang paling membantu ketika proses Tugas Akhir, dia tidak pasti, kecuali mata kuliah Kerja Praktik.
- Yang tidak disukai dari dosen adalah, sikap yang tidak baik, tidak etis, tidak pada tempatnya.
- HIMA 2012, tidak ada leadernya, tidak ada penggerak di angkatan 2012
- Fasilitas UK. Maranatha cukup baik, perpustakaan cukup, dosen cukup baik dan berpengalaman, tetapi kurang promosi.

- Sosialisasi tentang penjelasan materi dan contoh dari hasil mata kuliah, tidak terlalu dapat dimengerti, seharusnya dapat dengan mudah diakses di sosial media/ instagram.
- Rencana kerja di Jakarta atau Bali, di bidangnya.

5. Nama : Alibrananda Muhammad Adil

NRP : 1264109

Keterangan:

Mahasiswa ini tercatat aktif di Unit Kegiatan UK. Maranatha (MAPEKA) dan menjadi tim yang mewakili DKV UK. Maranatha ke Bali untuk KMDGi 2015. Dari perbincangan yang dilakukan, tampak terlihat mahasiswa cukup konsisten dan dapat mengetahui tanggung jawab sebagai konsekuensi tindakan yang diambil. Hal ini yang menyebabkan mahasiswa menuntut setidaknya hal yang standar (seperti waktu) dapat dipatuhi oleh dosen sebagai figur di kampus.

Waktu Wawancara: 25 Januari 2017, pkl 14.00 – selesai di Ruang Wakil Dekan II FSRD

Hasil wawancara terkait Tugas Akhir

- Topik tugas akhir adalah mengenai promosi festival Tabut, sebagai daya tarik Bengkulu.
- Mahasiswa tercatat beberapa kali failed mata kuliah, bahkan satu diantaranya failed sebanyak 3 kali (Teori Proses Cetak), berbagai alasan dikemukakan yang terkait konsekuensi dari ketidakpatuhan diri sendiri karena hal-hal yang bersifat teknis seperti jadwal dan materi yang tidak disukai. Tapi ada satu mata kuliah (tipografi), yang sampai sekarang tidak diketahui mengapa bisa sampai gagal, baik itu dari disiplin diri maupun karya yang dihasilkan.
- Masukan ketika tugas akhir semua lancar, kecuali untuk arahan tipografi mengikuti arahan penguji karena diinstruksikan demikian oleh pembimbing
- Yang paling disukai dari dosen pembimbing adalah availabilitas dosen.

- Peran pembimbing 1 dan 2 dianggap cukup proporsional
- Mata Kuliah yang dapat mendukung tugas akhir adalah fotografi, studio mayor dan videografi
- idealisme dianggap cukup menurun khususnya untuk desain tipografi yang memang karena pernah gagal, maka menjadi kurang percaya diri.

Hasil wawancara mengenai DKV UK. Maranatha secara umum

- Tahapan desain yang dilaksanakan di kampus, berbeda dengan saat magang, hal ini disarankan supaya kampus dapat memperbaiki supaya prosesnya lebih profesional sesuai industri
- Penyesalan masuk Maranatha adalah karena orang-orangnya tidak dapat digerakkan untuk aktif berorganisasi
- Mahasiswa menyadari bahwa kegiatan organisasi dan event di kampus lain, didukung oleh dana usaha mandiri mahasiswa, bukan dana dari kampus.
- Pertama kali mengetahui DKV Maranatha dari kerabat yang merupakan lulusan DKV ITB, ybs menyatakan bahwa ketika mahasiswa tidak lulus ujian saringan masuk ITB, maka disarankan untuk masuk DKV Maranatha. Alasan yang dikemukakan adalah karena dua kampus lain yang memiliki program studi DKV (Unikom dan ITHB) disinyalir hanya melahirkan lulusan siap menjadi pegawai.
- Kegiatan yang dapat meningkatkan citra DKV maranatha adalah Evolusia dan Hajad Jagad.
- Dinyatakan bahwa untuk penanggung jawab atau ketua panitia memang lebih disukai dosen daripada mahasiswa (mahasiswa cukup sebagai panitia pendukung)
- Yang diperoleh selama kuliah di DKV Maranatha adalah ilmu, sedangkan pengembangan diri sangat sedikit diperoleh.
- Bersedia masuk ikatan alumni, untuk sharing, untuk jaringan dlsb.
- Fasilitas DKV dirasa sangat cukup, karena ybs pernah melakukan kunjungan ke universitas lain, ternyata di Maranatha fasilitasnya yang paling baik. Ketika ditanya apakah semua sudah memadai, maka

mahasiswa menyatakan bahwa kalau memang harus disebutkan, maka wifi yang kalau bisa dipercepat dan ditambah kuotanya.

- Kesan pesan dari DKV Maranatha adalah: harus dilakukannya pembentukan HIMA yang solid, mahasiswa harus bisa diberi tanggung jawab supaya ada pengembangan diri dalam berorganisasi.

6. Nama : Prima Gumilang

NRP : 1264105

Keterangan:

Mahasiswa ini pernah dua kali failed mata kuliah, yaitu Komposisi 2D warna dan mata kuliah Komputer (Bitmap/ Vektor). Mahasiswa menyatakan bahwa kegagalan mata kuliah, menjadikan yang bersangkutan cukup tidak nyaman terhadap dosen yang mengajar. Namun demikian, setelah mengetahui bahwa dosen memiliki karakter yang baik, disiplin dan tegas, dosen tersebut menjadi salah satu figur yang paling dianggap positif oleh mahasiswa.

Waktu Wawancara: 25 Januari 2017, Pk; 12.00 - selesai di Ruang Wakil Dekan II FSRD

Hasil wawancara terkait Tugas Akhir

- Mahasiswa mengambil topik tugas akhir berkenaan tentang obyek wisata di wilayah Garut Selatan.
- Ada pergeseran perumusan topik, dari oleh-oleh menjadi obyek wisata.
- Kendala dalam tugas akhir adalah pencarian data, sehingga pada saat preview II, semua data belum lengkap terkumpul (foto-foto)
- Mahasiswa disinyalir cukup memiliki ketertarikan mendalam mengenai topik tugas akhir, sehingga caranya menyampaikan adanya data yang kurang lengkap adalah disebabkan karena begitu banyaknya data yang bisa dia peroleh, sehingga keterlambatan bukan dikarenakan kurangnya upaya memperoleh data.
- Pada awalnya, proses bimbingan berjalan canggung, karena dosen pembimbing adalah dosen yang pernah membuat dia gagal dalam mata kuliah 2 Dimensi.

- Proses bimbingan begitu disetting waktu dan tempatnya oleh pembimbing, sehingga mahasiswa menganggap Tugas Akhir memiliki metode pengajaran yang sama dengan mata kuliah Mayor/ Studio.
- Pada saat dilakukan pembimbingan, mahasiswa selalu berhadapan dengan dua dosen pembimbing sekaligus.
- Buku pedoman Tugas akhir membantu untuk mengarahkan tata teknisnya, tetapi tata bahasa tetap diperbaiki oleh dosen.
- Tidak ada masalah ketika preview I terjadi
- Masalah muncul ketika di preview II, mahasiswa dinyatakan bersyarat (kurang layout buku, karena belum 80% prosesnya)
- Masukan penguji cukup berbeda dengan pembimbing, untuk itu mahasiswa mengikuti arahan pembimbing
- Pada saat pembimbingan, mahasiswa menganggap bahwa dosen yang lebih mendominasi bimbingan.
- Mata kuliah yang dianggap paling bermanfaat untuk Tugas Akhir adalah mata kuliah Rancang Grafis II dan Rancang Grafis III, fotografi cukup bermanfaat, tetapi sejauh teknisnya saja.

Hasil wawancara mengenai DKV UK. Maranatha secara umum

- Pertama kali tahu DKV Maranatha sejak SMP, karena ada teman dan saudara yang masuk ke Maranatha.
- Pada intinya, mahasiswa ingin masuk sekolah desain grafis/ Desain Komunikasi Visual, karena terinspirasi oleh guru ekstrakurikuler di SMA.
- Hal ini dikaitkan dengan usaha keluarga yang juga masih berhubungan dengan desain.
- Aspek yang disukai dari dosen adalah kedisiplinan (walaupun dulu waktu kuliah, suka yang santai)
- Yang kurang disukai dari dosen adalah apabila sulit melakukan approval asistensi. Tapi hal ini sekarang disadari bahwa proses peningkatan pengetahuan di DKV telah membuka matanya bahwa memang ada aturan desain yang perlu dipatuhi.
- Promosi yang cocok untuk DKV adalah via instagram

- Fasilitas dirasa cukup, sayangnya buku referensi tidak bisa dipinjam
- Yang dapat direkomendasikan dari DKV Maranatha adalah: ilmu, lingkungan (pergaulan) dan gedungnya.

Lampiran 5

**Tabel Kurikulum 2015:
Bahan Kajian, Kedalam Bahan Kajian, Nama MK dan SKS MK**

NO	Bahan Kajian dari IPTEKS Prodi (Unit Kompetensi)	Kedalaman Bahan Kajian (BK)	Mata Kuliah		bobot MK	SKS MK
			K o d e M K	Nama MK		
		2.18	MK017	PENDIDIKAN PANCASILA	2	2
		2.18	MK024	PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN	2	2
		2.18	MK060/2	FENOMENOLOGI AGAMA/ PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN	2	2
		2.18	MK039	TEKNIK PENULISAN KARYA ILMIAH	2	2
		2.18	MK061	ETIKA PROFESI	2	2
1	M.74100.003.02: Menerapkan Pengetahuan Produksi Desain	3.05	KV205	FOTOGRAFI DASAR	3	3
		3.05	KG305/KI305/ KF305/ KM305	KG: FOTOGRAFI APLIKATIF/ KI: FOTOGRAFI KOMERSIL/ KF: FOTOGRAFI FASHION/KM: PROTOTIPE GAME	3	3
2	M.74100.008.02: Mengembangkan Konsep Desain	3.05	KV203	TIPOGRAFI DASAR	3	3
		3.05	KV204	TIPOGRAFI APLIKATIF	3	3
3	M.74100.009.02: Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain	3.05	AF112	GRAFIS DIGITAL 1	3	3
		3.05	KV211	GRAFIS DIGITAL 2	3	3
4	M.74100.013.02: Mengerjakan Materi Siap Produksi	3.05	KV207	METODE REPRODUKSI GRAFIKA	3	3
5	M.74100.001.02: Menerapkan Prinsip Dasar Desain	2.03	AF105	SEJARAH SENI RUPA DAN DESAIN 1	2	2
		2.03	AF106	SEJARAH SENI RUPA DAN DESAIN 2	2	2
		3.05	AF107	KREATIF VISUAL 1	3	3
		2.03	KV210	SEJARAH SENI DAN DESAIN GRAFIS INDONESIA	2	2
		2.03	KV206	BAHASA RUPA	2	2
		4.06	AF101	KOMPOSISI 2D	4	4
		4.06	AF102	KOMPOSISI 3D	4	4
		4.06	AF103	MENGGAMBAR I	4	4
		4.06	AF104	MENGGAMBAR II	4	4
		2.03	AF110	PENGANTAR SENI RUPA DAN DESAIN 2	2	2
		2.03	AF109	PENGANTAR SENI RUPA DAN DESAIN 1	2	2
		3.05	AF108	KREATIF VISUAL 2 (TEORI WARNA)	3	3
		3.05	AF114	PENGEMBANGAN KARAKTER	3	3
6	M.74100.002.02: Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi	4.06	KV201	RANCANG KOMUNIKASI VISUAL I	4	4
		4.06	KV202	RANCANG KOMUNIKASI VISUAL II	4	4
		2.03	KV302	PSIKOLOGI KOMUNIKASI	2	2
		2.03	KG303/KI303/ KF303/ KM303	KG: KONSEP DKV/KI: NARASI VISUAL PERIKLANAN/ KF: TEORI ORNAMEN/ KM: PENGENALAN DESAIN GAME	2	2

		2.03	KG304/KI304/ KF304/ KM304	KG: SEJARAH DESAIN GRAFIS/ KI: SEJARAH PERIKLANAN/ KF:SEJARAH TREN DAN FASHION/ KM: SEJARAH PERKEMBANGAN GAME	2	2
		3.05	KV208	DESAIN INTERAKTIF	3	3
		2.03	KV209	RETORIKA VISUAL	2	2
		2.03	AF201	BAHASA INGGRIS	2	2
7	M.74100.014.01: Mengelola Proses Produksi	4.06	KG401/KI401/ KF401/ KM401	RANCANG GRAFIS III/ RANCANG KREATIF PERIKLANAN III/ RANCANG FASHION GRAFIS III/ RANCANG GAME GRAFIS III	4	4
8	M.74100.015.01: Mengelola Proses Desain	3.05	KV304	MANAJEMEN DKV	3	3
9	M.74100.005.02: Membuat Design Brief	4.06	KG402/KI402/ KF402/ KM402	RANCANG GRAFIS IV/ RANCANG KREATIF PERIKLANAN IV/ RANCANG FASHION GRAFIS IV/ RANCANG GAME GRAFIS IV	6	6
10	M.74100.006.01: Mengelola Informasi terkait Proyek	4.06	KG301/KI301/ KF301/ KM301	RANCANG GRAFIS I/ RANCANG KREATIF PERIKLANAN I/ RANCANG FASHION GRAFIS I/ RANCANG GAME GRAFIS I	4	4
		4.06	KG302/KI302/ KF302/ KM302	RANCANG GRAFIS II/ RANCANG KREATIF PERIKLANAN II/ RANCANG FASHION GRAFIS II/ RANCANG GAME GRAFIS II	4	4
11	M.74100.010.01: Menciptakan Karya Desain	4.06	AF202/4/6/8	MINOR DESAIN FASHION/ LUKIS/ STD INT/ RANCANG DKV I	4	4
		4.06	AF301/3/5/7	MINOR DESAIN FASHION/ LUKIS/ STD INT/ RANCANG DKV II	4	4
		3.05	KG307/KI307/ KF307/ KM307	KG: PERANCANGAN BUKU/ KI: COPYWRITING/ KF: ILUSTRASI FASHION/ KM: KARAKTER DAN ASET DALAM GAME	3	3
		3.05	KV306/ KM306	KG/KI/KF: TATA LAKSANA PROYEK DKV/ KM: PERENCANAAN ADMINISTRASI INDUSTRI PERMAINAN	3	3
		3.05	KE201/3/5	VIDEOGRAFI/ ANIMASI 2D/ KEBUDAYAAN TIONGKOK	3	3
		3.05	KE301/KE303	KOMIK 1/ DESAIN 3D	3	3
		3.05	KE302/4/6	KOMIK 2/MEDIA ALTERNATIF PERIKLANAN/ MOTION GRAPHIC	3	3
12	M.74100.011.02: Mengevaluasi Hasil Karya Desain	3.05	AF302	KERJA PRAKTIK	3	3
13	M.74100.012.02: Mempresentasikan Karya Desain	2.03	KV401	METODE PENELITIAN TUGAS AKHIR	2	2
		3.05	KV403	PRESENTASI HASIL PENELITIAN	3	3
		3.05	KE401	PORTOFOLIO	3	3

(7) SKS Mata Kuliah (Bobot MK / Total Bobot x Total SKS)

(6) Bobot Mata Kuliah

(5) Alokasi Bahan Kajian ke Mata Kuliah

(4) Bobot Bahan Kajian

Lampiran 6

**Tabel Kurikulum 2015:
Jenis Mata Kuliah, Nama Mata Kuliah, Prasyarat Mata Kuliah**

SMT	JENIS MK (COURSE TYPE)	KODE (CODE)	MATA KULIAH	SKS (CREDITS)	PRASYARAT/ PRE REQUISITE
1	DOUBLE STUDIO	AF101	KOMPOSISI 2D	4	-
	DOUBLE STUDIO	AF103	MENGGAMBAR I	4	-
	TEORI	AF105	SEJARAH SENI RUPA DAN DESAIN 1	2	-
	TEORI	AF107	KREATIF VISUAL 1	3	
	TEORI	AF109	PENGANTAR SENI RUPA DAN DESAIN 1	2	-
	TEORI	MK017	PENDIDIKAN PANCASILA	2	-
	TEORI	MK024	PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN	2	-
					19
SMT	JENIS MK (COURSE TYPE)	KODE (CODE)	MATA KULIAH	SKS (CREDITS)	PRASYARAT/ PRE REQUISITE
2	DOUBLE STUDIO	AF102	KOMPOSISI 3D	4	KOMPOSISI 2D
	DOUBLE STUDIO	AF104	MENGGAMBAR II	4	MENGGAMBAR I
	TEORI	AF106	SEJARAH SENI RUPA DAN DESAIN 2	2	SEJARAH SENI RUPA & DESAIN 1
	SINGLE STUDIO	AF108	KREATIF VISUAL 2 (TEORI WARNA)	3	KREATIF VISUAL 1
	TEORI	AF110	PENGANTAR SENI RUPA DAN DESAIN 2	2	PENGANTAR SENI RUPA DAN DESAIN 1
	SINGLE STUDIO	AF112	GRAFIS DIGITAL 1	3	-
	TEORI	AF114	PENGEMBANGAN KARAKTER	3	-
	TEORI	MK060	FENOMENOLOGI AGAMA	2	-
	TEORI	MK062	PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN		-
					23
SMT	JENIS MK (COURSE TYPE)	KODE (CODE)	MATA KULIAH	SKS (CREDITS)	PRASYARAT/ PRE REQUISITE

3	TEORI	AF201	BAHASA INGGRIS	2	-
	TEORI	KE201	VIDEOGRAFI	3	GRAFIS DIGITAL I
		KE203	ANIMASI 2D		
		KE205	KEBUDAYAAN TIONGGOK		
	DOUBLE STUDIO	KV201	RANCANG KOMUNIKASI VISUAL I	4	KOMPOSISI 3D DAN MENGGAMBAR II
	SINGLE STUDIO	KV203	TIPOGRAFI DASAR	3	KOMPOSISI 3D
	TEORI	KV205	FOTOGRAFI DASAR	3	-
	SINGLE STUDIO	KV207	METODE REPRODUKSI GRAFIKA	3	GRAFIS DIGITAL I
	TEORI	KV209	RETORIKA VISUAL	2	-
SINGLE STUDIO	KV211	GRAFIS DIGITAL 2	3	GRAFIS DIGITAL I	
23					
SMT	JENIS MK (COURSE TYPE)	KODE (CODE)	MATA KULIAH	SKS (CREDITS)	PRASYARAT/ PRE REQUISITE
4	DOUBLE STUDIO	AF202	MINOR DESAIN BUSANA DAN MODE I	4	RANCANG KOMUNIKASI VISUAL I
		AF204	MINOR LUKIS I		
		AF206	STUDIO INTERIOR I		
	DOUBLE STUDIO	KV202	RANCANG KOMUNIKASI VISUAL II	4	RANCANG KOMUNIKASI VISUAL I
	SINGLE STUDIO	KV204	TIPOGRAFI APLIKATIF	3	TIPOGRAFI DASAR
	TEORI	KV206	BAHASA RUPA	2	KREATIF VISUAL II
	SINGLE STUDIO	KV208	DESAIN INTERAKTIF	3	GRAFIS DIGITAL 2
	TEORI	KV210	SEJARAH SENI DAN DESAIN GRAFIS INDONESIA	2	-
	TEORI	MK061	ETIKA PROFESI	2	-
20					
SMT	JENIS MK (COURSE TYPE)	KODE (CODE)	MATA KULIAH	SKS (CREDITS)	PRASYARAT/ PRE REQUISITE
5	DOUBLE STUDIO	AF301	MINOR DESAIN BUSANA DAN MODE II	4	MINOR DESAIN BUSANA DAN MODE I

		AF303	MINOR LUKIS II		MINOR LUKIS I
		AF305	STUDIO INTERIOR II		STUDIO INTERIOR I
	TEORI	KE301	KOMIK 1	3	-
		KE303	DESAIN 3D		
	DOUBLE STUDIO	KF301	RANCANG FASHION GRAFIS I	4	<i>METODE REPRODUKSI GRAFIKA, RANCANG KOMUNIKASI VISUAL II, TIPOGRAFI APLIKATIF</i>
		KG301	RANCANG GRAFIS I		
		KI301	RANCANG KREATIF PERIKLANAN I		
		KM301	RANCANG GAME GRAFIS I		
	TEORI	KF303	TEORI ORNAMEN	2	RANCANG KOMUNIKASI VISUAL I
		KG303	KONSEP DKV		
		KI303	NARASI VISUAL PERIKLANAN		
		KM303	PENGENALAN DESAIN GAME		
	SINGLE STUDIO	KF305	FOTOGRAFI FASHION	3	FOTOGRAFI DASAR
		KG305	FOTOGRAFI APLIKATIF		
		KI305	FOTOGRAFI KOMERSIL		
		KM305	PROTOTYPE GAME		
	SINGLE STUDIO	KF307	ILUSTRASI FASHION	3	RANCANG KOMUNIKASI VISUAL I, METODE REPRODUKSI GRAFIKA
		KG307	PERANCANGAN BUKU		
		KI307	COPYWRITING		
		KM307	KARAKTER DAN ASET DALAM GAME		
	TEORI	MK039	TEKNIK PENULISAN KARYA ILMIAH	2	-
					21
SMT	JENIS MK (COURSE TYPE)	KODE (CODE)	MATA KULIAH	SKS (CREDITS)	PRASYARAT/ PRE REQUISITE
6	TEORI	AF302	KERJA PRAKTIK	3	RANCANG KONSENTRASI I
	TEORI	KE302	KOMIK 2	3	GRAFIS DIGITAL 2
		KE304	MEDIA ALTERNATIF PERIKLANAN		
		KE306	MOTION GRAPHIC		

	DOUBLE STUDIO	KF302	RANCANG FASHION GRAFIS II	4	RANCANG FASHION GRAFIS I
		KG302	RANCANG GRAFIS II		RANCANG GRAFIS I
		KI302	RANCANG KREATIF PERIKLANAN II		RANCANG KREATIF PERIKLANAN I
		KM302	RANCANG GAME GRAFIS II		RANCANG GAME GRAFIS I
	TEORI	KF304	SEJARAH TREN DAN FASHION	2	-
		KG304	SEJARAH DESAIN GRAFIS		-
		KI304	SEJARAH PERIKLANAN		-
		KM304	SEJARAH PERKEMBANGAN GAME		-
	TEORI	KV302	PSIKOLOGI KOMUNIKASI	2	-
	TEORI	KV304	MANAJEMEN DKV	3	RANCANG KONSENTRASI I
	SINGLE STUDIO	KV306	TATA LAKSANA PROYEK DKV	3	RANCANG KONSENTRASI I
		KM306	PERENCANAAN ADM. INDUSTRI PERMAINAN		
20					
SMT	JENIS MK (COURSE TYPE)	KODE (CODE)	MATA KULIAH	SKS (CREDITS)	PRASYARAT/ PRE REQUISITE
7	TEORI	KE401	PORTOFOLIO	3	RANCANG KONSENTRASI II
	DOUBLE STUDIO	KF401	RANCANG FASHION GRAFIS III	4	RANCANG FASHION GRAFIS II
		KG401	RANCANG GRAFIS III		RANCANG GRAFIS II
		KI401	RANCANG KREATIF PERIKLANAN III		RANCANG KREATIF PERIKLANAN II
		KM401	RANCANG GAME GRAFIS III		RANCANG GAME GRAFIS II
	TEORI	KV401	METODE PENELITIAN TUGAS AKHIR	2	TEKNIK PENULISAN (MK039)
	TEORI	KV403	PRESENTASI HASIL PENELITIAN	3	DITEMPUH BERSAMA DGN MET LIT TA
12					
SMT	JENIS MK (COURSE TYPE)	KODE (CODE)	MATA KULIAH	SKS (CREDITS)	PRASYARAT/ PRE REQUISITE
8	DOUBLE	KF402	RANCANG FASHION GRAFIS IV	6	SUDAH LULUS SEMUA

	STUDIO	KG402	RANCANG GRAFIS IV		MK (KEC 1 ELEKTIF)
		KI402	RANCANG KREATIF PERIKLANAN IV		
		KM402	RANCANG GAME GRAFIS IV		
					6
TAMBAHAN ELEKTIF DARI PROGDI LAIN DALAM FSRD DAN PROGDI LAIN DILUAR FSRD (ADDITIONAL ELECTIVE)					
SMT	JENIS MK (COURSE TYPE)	KODE (CODE)	MATA KULIAH	SKS (CREDITS)	PRASYARAT/ PRE REQUISITE
	TEORI	AF116	BAHASA MANDARIN I	3	-
	TEORI	AF203	BAHASA MANDARIN II	3	BAHASA MANDARIN II
	TEORI	AF210	BAHASA MANDARIN III	3	BAHASA MANDARIN III
ELEKTIF DARI PROGRAM STUDI D-3 SENI RUPA DAN DESAIN, KONSENTRASI FASHION DESIGN (ELECTIVE FROM DIPLOMA DEGREE, FASHION DESIGN CONCENTRATION)					
		AH302	DESAIN PERHIASAN LOGAM	3	
ELEKTIF DARI PROGRAM SARJANA SENI RUPA MURNI (ELECTIVE FROM BACHELOR DEGREE, FINE ART PROGRAM)					
		SH312	DIGITAL PAINTING	3	GRAFIS DIGITAL II
ELEKTIF DARI PROGRAM SARJANA DESAIN INTERIOR (ELECTIVE FROM BACHELOR DEGREE, INTERIOR DESIGN PROGRAM)					
		DI217	ASPEK BUDAYA DALAM DESIGN	3	

Lampiran 7
Tabel Kurikulum 2015:
Nama Mata Kuliah, Deskripsi Mata Kuliah

SMT	KODE	NAMA MATA KULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH
1	MK017	PENDIDIKAN PANCASILA	Mata kuliah ini mempelajari/ mengenalkan pemahaman Pancasila, yang meliputi: sumber inspirasi terumusnya sila-sila, makna mendasar setiap sila, tujuan setiap sila; memahami permasalahan dan situasi terkini yang terkait langsung sila-sila, pencarian solusi alternatif dalam kehidupan ketatanegaraan.
	MK024	PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN	Mata kuliah ini mempelajari pengetahuan mengenai Wasantara I (pengertian, tujuan, landasan hukum, latar belakang historis, pendekatan geografis, geopolitik, geostrategi, dan wawasan kekuatan); Wasantara II (pertimbangan yuridis formal, hukum tentang wilayah nusantara, pertimbangan kepentingan nasional dan tujuan nasional); Wasantara III (unsur-unsur wasantara, penerapan wasantara, ketahanan nasional (astagrata, sishankamrata).
	AF101	KOMPOSISI 2D	Mata kuliah ini mempelajari berbagai elemen seni rupa dasar serta prinsip penggunaannya dalam menghasilkan sebuah komposisi visual dua dimensional. Materi mata kuliah ini merupakan materi yang terintegrasi dengan mata kuliah Komposisi 3 Dimensi sebagai satu kesatuan. Metode pembelajaran adalah melalui sistem perkuliahan studio dengan cara mengeksplorasi bahan disertai diskusi dan asistensi dengan dosen mata kuliah. Prinsip-prinsip yang dikenalkan pada mata kuliah ini adalah komposisi elemen bentuk geometrik dan organik serta komposisi multiwarna dan hitam-putih.
	AF103	MENGGAMBAR I	Mata kuliah ini mempelajari cara menggambar dasar meliputi eksplorasi menggambar berbagai macam objek dengan aneka media dan teknik. Materi mata kuliah ini merupakan materi yang terintegrasi dengan mata kuliah Menggambar 2 sebagai satu kesatuan. Metode pembelajaran adalah melalui sistem perkuliahan studio baik di kelas maupun di lapangan, disertai diskusi dan asistensi dengan dosen mata kuliah. Penekanan pembelajaran adalah pada kontrol tangan (Bentuk, Komposisi, Lindapan), bagaimana melihat dan menganalisis objek (Positive-Negative Space, Cara Pengukuran, Proporsi, dan Perspektif), dan praktek kontinyu untuk mengasah rasa/sensibilitas dalam mengekspresikan karakter objek yang digambar. Materi yang diajarkan adalah menggambar komposisi objek geometrik dan organik, benda transparan, ruang imajinasi, dan benda mekanik.
	AF105	SEJARAH SENI RUPA DAN DESAIN I	Mata kuliah ini mempelajari kejadian-kejadian, ikonografi, karakteristik karya seni dari periode prasejarah s.d Renaissance di barat dan seni Asia Timur (India, China, Jepang)
	AF107	KREATIF VISUAL 1	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah pengenalan konsep kreativitas dalam menciptakan karya seni rupa. Metode yang digunakan berupa simulasi eksperimen kreatif yang dilakukan sebagai pondasi konsep berpikir kreatif.

	AF109	PENGANTAR SENI RUPA DAN DESAIN 1	Mata kuliah ini memberikan wawasan umum mengenai bidang keilmuan seni rupa dan cabang-cabang ilmunya, khususnya pemahaman terhadap konsep estetika pada setiap cabang ilmu seni rupa tersebut. Selain itu, mahasiswa juga dikenalkan dengan positioning tiap bidang ilmu terhadap ilmu lainnya. Metode perkuliahan yang digunakan adalah pemaparan materi teoritik yang dilengkapi dengan kuliah umum dari pakar profesional dari cabang-cabang ilmu seni rupa dan desain serta studi ekskursi meninjau praktik bekerja profesional.
TOTAL SKS/KREDIT			
2	MK060	FENOMENOLOGI AGAMA	Mata kuliah ini menjelaskan Agama dan pemahamannya dari berbagai ilmu, Sajarah, perjumpaan agama-agama, dialog, Agama dan masyarakat, Agama dan IPTEK
	MK062	PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN	Mata kuliah ini menjelaskan Agama Kristen dan pemahamannya dari berbagai ilmu, Sajarah, perjumpaan agama-agama, dialog, Agama dan masyarakat, Agama dan IPTEK
	AF102	KOMPOSISI 3D	Mata kuliah ini mempelajari berbagai elemen seni rupa dan prinsip penggunaannya dalam menghasilkan komposisi visual tiga dimensional. Materi mata kuliah ini merupakan materi yang terintegrasi dengan mata kuliah Komposisi 2 Dimensi sebagai satu kesatuan. Metode pembelajaran adalah melalui sistem perkuliahan studio dengan cara mengeksplorasi bahan disertai diskusi dan asistensi dengan dosen mata kuliah. Prinsip-prinsip yang dikenalkan pada mata kuliah ini adalah pembuatan relief sebagai materi transisi komposisi dua dimensional ke komposisi tiga dimensional, eksplorasi material pembentuk komposisi tiga dimensional (struktur, tekstur permukaan, modul, dsb), eksplorasi ruang positif dan negatif (volume dan void), dan eksplorasi dan dialog material dalam wujud komposisi mixed media.
	AF104	MENGGAMBAR II	Mata kuliah ini mempelajari cara menggambar dasar meliputi eksplorasi menggambar berbagai macam objek dengan aneka media dan teknik. Materi mata kuliah ini merupakan materi yang terintegrasi dengan mata kuliah Menggambar 1 sebagai satu kesatuan. Metode pembelajaran adalah melalui sistem perkuliahan studio baik di kelas maupun di lapangan, disertai diskusi dan asistensi dengan dosen mata kuliah. Penekanan pembelajaran adalah pada kontrol tangan (Bentuk, Komposisi, Lindapan), bagaimana melihat dan menganalisis objek (Positive-Negative Space, Cara Pengukuran, Proporsi, dan Perspektif), dan praktek kontinyu untuk mengasah rasa/sensibilitas dalam mengekspresikan karakter objek yang digambar. Materi yang diajarkan adalah menggambar perspektif 1 titik hilang dan 2 titik hilang, objek besar dengan karakter khusus (variasi tugas disesuaikan dengan pilihan program studi: manusia, pohon, dll), gambar suasana, dan menggambar binatang.
	AF106	SEJARAH SENI RUPA DAN DESAIN 2	Mata kuliah ini mempelajari kejadian-kejadian, ikonografi, karakteristik karya seni dari periode Baroque, Revolusi Industri, s.d Post Modern di barat dan seni Asia Timur (India, China, Jepang)

	AF108	KREATIF VISUAL 2	Mata Kuliah ini memberikan pengetahuan tentang kondisi dan potensi manusia yang mempengaruhi proses kreatif, pengetahuan tentang sumber-sumber image visual yang dipersepsikan oleh manusia, macam-macam metode berpikir kreatif, wawasan tentang pengaruh nilai-nilai sosial kultural terhadap proses berpikir kreatif.
	AF110	PENGANTAR SENI RUPA DAN DESAIN 2	Mata kuliah ini memberikan wawasan kepada mahasiswa mengenai proses berkarya profesional pada cabang-cabang ilmu seni rupa. Proses berkarya yang dimaksud meliputi latar belakang maupun filosofi yang melandasi penciptaan/perancangan sebuah karya seni rupa dan desain, berbagai pendekatan yang dilakukan, serta berbagai cara berpikir kreatif di balik penciptaan atau perancangan sebuah karya seni rupa dan desain.
	AF112	GRAFIS DIGITAL 1	Mata kuliah ini memperkenalkan dasar-dasar format komputer grafis vektor dan bitmap sebagai salah satu teknik presentasi visual penunjang penciptaan atau perancangan karya seni rupa dan desain. Metode perkuliahan berupa tutorial dan praktik (membuat objek dan bentuk, dan mengolah gambar secara digital). Pertemuan pada paruh pertama semester memperkenalkan format grafis vektor, sedangkan pada paruh kedua semester memperkenalkan format grafis bitmap.
	AF114	PENGEMBANGAN KARAKTER	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah pembinaan karakter yang memperkenalkan karakter-karakter inti yang ditekankan dalam proses pembelajaran FSRD UK.Maranatha. Dalam mata kuliah ini mahasiswa dikenalkan dengan karakter inti NHK dalam pengertian konsep nilai sampai dengan implementasinya dalam perilaku soft skill. Mata kuliah disampaikan melalui metode penjelasan teori (40%) dan praktek simulasi maupun riil (60%).
TOTAL SKS/KREDIT			
3	AF201	BAHASA INGGRIS	Mata kuliah ini mempelajari/ mengenalkan kosakata dalam bidang seni rupa dan desain, berupa bacaan, sehingga pengaplikasian istilah dapat diterapkan dalam dunia desain secara spesifik
	KE201	VIDEOGRAFI	Mata kuliah ini mempelajari teori, teknik dan proses daam memproduksi karya audiovisual. Dalam tahap pembuka akan diberikan wawasan pengantar Ilmu Videografi, bahasan tentang sejarah dan perkembangan teknologi & jenis karya videografi. Pada tahap kedua diberikan pemahaman teori tentang konsep video, proses produksi & proses post produksi. Pada tahap tiga sifatnya berupa aplikasi dari teori,diikuti dengan latihan misalnya tentang perumusan naskah cerita (storyline), ilustrasi dalam storyboard, mengenali jenis alat ,mempraktekan teknik pengambilan gambar, efek visual, editing video dan audio. Pada tahap akhir akan diberikan Tugas Akhir dengan membuat projek karya videografi dari tahap proses awal hingga akhir yang kemudian dievaluasi mahasiswa dan dosen.
	KE203	ANIMASI 2D	Mata kuliah ini mempelajari tentang proses mengolah gambar bergerak secara manual yang diaplikasikan dengan software komputer yang berkaitan dengan ilmu desain komunikasi visual

KE205	KEBUDAYAAN TIONGKOK	Mata kuliah ini membahas tentang pengenalan Budaya China, termasuk didalamnya adalah pengenalan geografi, seni budaya, adat istiadat dan sejarah
KV201	RANCANG KOMUNIKASI VISUAL I	Mata kuliah ini mempelajari/ mengenalkan dasar-dasar komunikasi visual berupa sintakma, semiotika dan retorika visual secara manual.
KV203	TIPOGRAFI DASAR	Mata kuliah ini mempelajari tentang sejarah perkembangan tipografi mulai dari masa prasejarah, jaman Mesir, Yunani, Romawi, abad pertengahan, Renaissance, moderen, post-moderen hingga era digital masa kini. Selain itu mahasiswa dilatih untuk mengatur kepekaan garis, irama dan organisasi ruang sebagai dasar perancangan huruf. Mahasiswa juga mempelajari anatomi huruf, perbedaan huruf serif dan sans serif, serta pengelompokan huruf dalam 14 kategori dasar. Kemudian mahasiswa mempelajari tentang fungsi serta makna konotasi dari desain tipografi. Pada akhirnya mahasiswa mempelajari tentang proses perancangan huruf dari segi konsep dan teknis.
KV205	FOTOGRAFI DASAR	Mata kuliah ini dititikberatkan pada pembahasan aspek teknis fotografi sebagai salah satu elemen, alat dan media komunikasi visual. Aspek teknis fotografi yang ditekankan adalah dalam hal penguasaan instrumen dasar, termasuk di dalamnya adalah pengetahuan mengenai pembentukan gambar fotografis, seluk-beluk teknis kamera, kendali kamera, exposure, metering, dan pengetahuan dasar tentang tata cahaya.
KV207	METODE REPRODUKSI GRAFIKA	Mata kuliah ini mempelajari teknik dan proses cetak konvensional dan digital dalam perancangan desain komunikasi visual. Dalam tahap pembuka akan diberikan ceramah pengenalan tentang percetakan, meliputi sejarah dan perkembangan teknologi cetak dari jaman ke jaman, diakhiri dengan pembuatan essay tentang sejarah percetakan. Pada tahap selanjutnya akan diberikan pemahaman tentang beberapa teknik cetak tradisional seperti cetak tinggi / cetak dalam & cetak saring / sablon. Memperkenalkan jenis karya cetak konvensional dan digital, perbedaan diantaranya dan pengertian tentang istilah raster, teori warna CMYK dan RGB. Tahap ketiga mulai memasuki pemahaman tentang proses cetak konvensional. Dimulai dengan pembuatan desain, proses final art work, teknik separasi film atau pisah warna, pengenalan mesin cetak offset, diakhiri dengan berbagai proses finishing. Untuk tahap keempat yaitu simulasi dari proses cetak yang sudah diberikan pada tahap 2 dan 3, dibagi dalam beberapa pertemuan dan disesuaikan dengan pilihan objek desainnya yang ditentukan sebelumnya. Tahap kelima adalah pengenalan ukuran kertas dan jenis kertas. Tahap keenam sistem disposisi untuk desain buku. Bagian terakhir adalah evaluasi dari mata kuliah ini dengan mengadakan kuis essay atau diskusi tanya jawab.
KV209	RETORIKA VISUAL	Mata kuliah ini memperkenalkan dan mempelajari proses rancang grafis periklanan secara visual dan verbal. Merancang visual diantaranya: grid system, layout desain, tipografi, aplikasi karakter, bahasa rupa dan gaya rancang grafis. Verbal meliputi: copywrite judul, info dan tagline berupa tugas yang dikerjakan dalam media satuan/ single media.

	KV211	GRAFIS DIGITAL 2	Mata kuliah ini mempelajari tata cara mengolah data digital dalam format bitmap mulai dari pengertian, teknis peranti lunak dan prakteknya yang berkaitan dengan Desain grafis dan Multimedia sebagai penunjang dari ilmu Desain Komunikasi Visual.
TOTAL SKS/KREDIT			
4	AF202	MINOR DESAIN BUSANA DAN MODE I	Mata kuliah ini memberikan mahasiswa pemahaman dan keterampilan dasar mengenai dunia fashion baik dalam hal trend, gaya, desain, maupun industri/bisnis. Mahasiswa terlibat langsung pada setiap tahap desain dimulai dari pencarian inspirasi, pembuatan konsep, penentuan target market, pembuatan pola dan jahit dasar, pembuatan sketsa desain, sampai dengan produk jadi dan presentasi.
	AF204	MINOR LUKIS I	Mata kuliah ini mempelajari teknik melukis cat minyak diatas kanvas dengan obyek still life/ alam benda.
	AF206	MINOR STUDIO DESAIN INTERIOR I	Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan kemampuan perencanaan ruang interior dengan kompleksitas dimulai dari tanpa fungsi lalu masuk ke ruangan dengan fungsi, aktivitas, dan interaksi dasar yang sederhana, yaitu aktivitas ruang yang dilakukan satu orang pengguna. Mahasiswa diperkenalkan dengan proses perancangan ruang yang sistematis, mulai dari tahap data, programming, gagasan abstrak, penentuan konsep, sampai dengan solusi desain. Fokus utama dalam studio perancangan ini lebih menitikberatkan pada eksplorasi estetis yang pragmatis.
	AF208	MINOR RANCANG KOMUNIKASI VISUAL I	Mata kuliah ini mempelajari/ mengenalkan dasar-dasar komunikasi visual berupa sintakma, semiotika dan retorika visual secara manual.
	KV202	RANCANG KOMUNIKASI VISUAL II	Mata kuliah ini mempelajari/ mengenalkan dasar-dasar komunikasi visual berupa sintakma, semiotika dan retorika visual lanjutan secara manual.
	KV204	TIPOGRAFI APLIKATIF	Mata kuliah ini mempelajari/ mengenalkan aplikasi huruf sesuai fungsi dan media beserta konsepnya.
	KV206	BAHASA RUPA	Mata Kuliah ini menjelaskan cara membaca gambar anak, gambar prasejarah, gambar seni tradisi, gambar seni modern yang masih representatif sampai saat ini. Hal ini salah satunya diaplikasikan pada pembuatan film pendek dan disiplin ilmu komunikasi visual lainnya.
	KV208	DESAIN INTERAKTIF	Mata kuliah ini mempelajari keahlian teknis dalam merancang bentuk media interaktif, dalam bentuk ceramah dan teknis yang didalamnya meliputi perancangan konsep, struktur kegunaan (usability), interaktifitas media, pelatihan teknis dan struktur konten. Perkuliahan terdiri dari 16 tatap muka, UTS dan UAS.
	KV210	SEJARAH SENI DAN DESAIN GRAFIS INDONESIA	Mata kuliah ini mempelajari kebudayaan Asia yang dikhususkan pada pembahasan wilayah Asia Timur (China, Jepang dan Korea), Asia Selatan(India) dan Asia Tenggara (Kamboja , Singapur dan Malaysia, serta ulasan tentang karya seni rupa kontemporer dari Indonesia) sebagai landasan untuk pengembangan kemampuan individual, serta menarik benang merah dengan disiplin ilmu lainnya.

	MK061	ETIKA PROFESI	Mata kuliah ini membahas berbagai masalah konflik kepentingan dalam rekayasa dan kemajuan teknologi dengan menggunakan konsep-konsep, teori-teori etika supaya mahasiswa dapat menganalisis dan memecahkan masalah
TOTAL SKS/KREDIT			
5	AF301	MINOR DESAIN BUSANA DAN MODE II	Mata kuliah ini memberikan mahasiswa pemahaman dan keterampilan lanjutan mengenai dunia fashion baik dalam hal trend, gaya, desain, maupun industri/bisnis. Mahasiswa terlibat langsung pada setiap tahap desain dimulai dari pencarian inspirasi, pembuatan konsep, penentuan target market, pembuatan pola dan jahit lanjutan, pembuatan sketsa desain, sampai dengan produk jadi dan presentasi. Penekanan dalam hal industri/bisnis dan pembuatan satu koleksi busana yang menyeluruh beserta dengan aksesoris penunjangnya lebih ditekankan dibandingkan pada Minor Desain Busana dan Mode I.
	AF303	MINOR LUKIS II	Mata kuliah ini mempelajari cara menghasilkan komposisi bentuk, bidang, warna, dan konsep estetik yang proporsional dalam pembuatan lukisan bertema figuratif, dengan penggunaan teknik dasar lukis (brush stroke) dan media cat lukis pada sebidang kanvas
	AF305	MINOR STUDIO DESAIN INTERIOR II	Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan kemampuan perencanaan ruang interior dengan: kompleksitas fungsi, aktivitas, dan interaksi sosial yang sederhana, yaitu keluarga sebagai kelompok masyarakat terkecil. Mahasiswa diperkenalkan dengan proses perancangan ruang yang sistematis, mulai dari tahap data, programming, analisis lingkungan fisik (site dan bangunan), gagasan abstrak, penentuan konsep, sampai dengan solusi desain yang bersifat pragmatis.
	AF307	MINOR RANCANG KOMUNIKASI VISUAL II	Mata kuliah ini mempelajari/ mengenalkan dasar-dasar komunikasi visual berupa sintakma, semiotika dan retorika visual lanjutan secara manual.
	KE301	KOMIK 1	Mata kuliah ini mempelajari tentang proses bercerita / mengungkapkan ide DKV dalam bentuk cerita bergambar secara manual.
	KE303	DESAIN 3D	Mata kuliah ini mempelajari teknis perancangan bentuk grafis 3D dengan menggunakan software komputer yang berkaitan dengan ilmu DKV.
	KF301	RANCANG FASHION GRAFIS I	Mata kuliah ini mengenalkan dan mempelajari teknik perancangan visual media fashion dalam pesan verbal, pesan visual dan teori visual media dalam bentuk satuan untuk promosi dan editorial fashion.

KG301	RANCANG GRAFIS I	Mata kuliah ini mempelajari perbedaan konvensi visual imaji dan tipografi pada beragam media dan mempelajari perbedaan komponen konten imaji dan tipografi pada beragam media. Selain itu mempelajari strategi penerapan imaji dan tipografi dengan mempertimbangkan karakteristik media (2/3 dimensi, tunggal-jamak) serta kelebihan dan kekurangan media-media tersebut. Media-media yang dieksplorasi antara lain media 2 dimensi, seperti media berhalaman tunggal (poster, flyer), berhalaman banyak (katalog, kartu ucapan, buku) dan media 3 dimensi (packaging, environmental graphics). Selain itu kemungkinan inovatif-kreatif layout juga mendapat perhatian. Semua ini dikerjakan dalam 4 tugas yang bersifat komersil-nonkomersil.
KI301	RANCANG KREATIF PERIKLANAN I	Mata kuliah ini mengenalkan dan mempelajari visual media iklan dalam pesan verbal, pesan visual dan teori visual media iklan dalam jenis media iklan satuan.
KM301	RANCANG GAME GRAFIS I	Mata kuliah ini mempelajari pengenalan dan proses pembuatan permainan non digital dan permainan abstrak (contoh: othello, mahjong dll)
KF303	TEORI ORNAMEN	Mata kuliah ini mempelajari/ mengenalkan Mata kuliah ini mengenalkan dan mempelajari jenis-jenis ornamen Indonesia dan dunia. Selain itu juga mempelajari sistem tata letak dan komposisi warna.
KG303	KONSEP DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	Mata kuliah ini mempelajari bagaimana cara membuat konsep visual desain grafis untuk media 2D/3D/ baik statis maupun bergerak. Konsep visual ini diwujudkan dalam karya desain, tulisan dan presentasi desainer. Pembuatan konsep visual mengangkat riset kasus nyata dan didasarkan atas riset dan dukungan teori desain, psikologi, komunikasi dan bahasa visual. Selain itu konsep visual diperkaya dengan menganalisis karya desainer grafis terkemuka dunia.
KI303	NARASI VISUAL PERIKLANAN	Mata kuliah ini mengenalkan dan mempelajari persepsi, persuasi dan konsep ceritera dalam iklan. Dilengkapi pengenalan bahasa rupa, budaya visual dan narasi visual dalam analisis gambar.
KM303	PENGENALAN DESAIN GAME	Mata kuliah ini mempelajari/ mengenalkan tentang proses pembuatan dokumen game sebagai panduan dalam perencanaan pembuatan game
KF305	FOTOGRAFI FASHION	Mata kuliah ini mengenalkan dan mempelajari sejarah singkat perkembangan fotografi didalam fashion berikut lingkup kerja dunia fashion fotografi. Mahasiswa mempelajari kembali tentang pengetahuan dasar teknis dalam fotografi yang didapat dari fotografi dasar. Mahasiswa mempelajari cara-cara untuk mengenali karakteristik material dan bahan beserta aplikasinya dan merepresentasikannya dalam dokumentasi fotografi.

	KG305	FOTOGRAFI APLIKATIF	Mata kuliah ini dititikberatkan pada pembahasan aspek kreatif fotografi sebagai salah satu elemen komunikasi visual, dengan memanipulasi media, instrumen, dan aspek-aspek teknis fotografis lainnya untuk membuat karya foto sesuai dengan fungsi dan tujuan komunikasi tertentu. Aplikasi teknis fotografi untuk menghasilkan karya visual kreatif juga meliputi beberapa genre fotografi seperti still-life, portraiture, dan aplikasi-aplikasi komunikatif lainnya, dengan kriterianya masing-masing.
	KI305	FOTOGRAFI KOMERSIL	Mata kuliah ini dititikberatkan pada pembahasan aspek kreatif fotografi sebagai salah satu elemen komunikasi visual, dengan memanipulasi media, instrumen, dan aspek-aspek teknis fotografis lainnya untuk membuat karya foto sesuai dengan fungsi dan tujuan tertentu dalam konteks komersial. Aplikasi teknis fotografi untuk menghasilkan karya visual kreatif ditekankan pada aplikasi dalam media-media komunikasi periklanan.
	KM305	PROTOTIPE GAME	Mata kuliah ini mempelajari cara penggunaan program pemodelan digital
	KF307	ILUSTRASI FASHION	Mata kuliah ini mengenalkan dan mempelajari teknik-teknik penggambaran untuk keperluan branding atau editorial fashion.
	KG307	PERANCANGAN BUKU	Mata Kuliah ini mempelajari anatomi, organisasi, sistem buku yang diperlukan ketika memproduksi Final Art Work Buku sesuai prinsip dan elemen desai yang baik dan benar sebagai bagian integral dari Desain Komunikasi Visual.
	KI307	COPYWRITING	Mata kuliah ini mengenalkan dan mempelajari pesan verbal media iklan melalui tata bahasa kalimat, untuk teks judul, sub judul dan slogan yang akan diaplikasikan pada perencanaan desain visual media iklan. Mempelajari kalimat yang sifatnya mengajak, menghimbau dan memperingati pada media iklan.
	KM307	KARAKTER DAN ASET DALAM GAME	Mata kuliah ini mempelajari teknik perancangan karakter dan aset yang diperlukan dalam membuat sebuah game
	MK039	TEKNIK PENULISAN KARYA ILMIAH	Mata kuliah ini mempelajari tentang kaidah dan teknik membuat karya tulis ilmiah ilmiah berbahasa Indonesia yang benar untuk perguruan tinggi.
TOTAL SKS/KREDIT			
6	AF302	KERJA PRAKTIK	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah mandiri antara mahasiswa dengan tempat praktik kerja. Untuk itu pemantauan dilakukan sebelum melakukan praktik kerja dan ketika membuat laporan praktik kerja oleh dosen pembimbing Kerja Praktik.
	KE302	KOMIK 2	Mata kuliah ini mempelajari tentang proses bercerita/ mengungkapkan ide DKV dalam bentuk cerita bergambar yang diaplikasikan dengan software komputer yang berkaitan dengan ilmu desain DKV.

KE304	MEDIA ALTERNATIF PERIKLANAN	Mata kuliah ini mempelajari/ mengenalkan alternatif media dan sarana untuk beriklan secara kreatif.
KE306	MOTION GRAPHIC	Mata kuliah ini mempelajari sebuah komposisi grafis yang memadukan unsur gerakan, suara, dan efek komputer digital. Dalam tahap pembuka akan diberikan ceramah pengenalan tentang Motion Graphic dari mulai sejarah perkembangannya & karya desain jenis Motion Graphic. Kemudian tahap dua adalah teknis pemakaian peranti lunak dengan Adobe After Effect. Pada tahap ini pelatihan teknis diberikan dalam beberapa pertemuan, dari yang sangat mendasar hingga aplikasi pada ranah Desain Komunikasi Visual. Tahap terakhir yaitu mahasiswa akan diberikan suatu proyek khusus hingga akhir semester untuk mendesain sebuah karya Motion Graphic yang didalamnya meliputi perancangan konsep, pelatihan teknis dan penerapan pada objek desain iklan, identitas perusahaan, opening title, infographic dan lain sebagainya disesuaikan dengan minat mahasiswa.
KF302	RANCANG FASHION GRAFIS II	Mata kuliah ini mengenalkan dan mempelajari strategi perancangan visual media fashion dalam pesan verbal dan visual dalam bentuk dalam paket kecil (serangkaian media) untuk mendukung satu konsep promosi dan editorial fashion.
KG302	RANCANG GRAFIS II	Mata kuliah ini mempelajari penyampaian pesan komunikasi visual melalui media secara terpadu. Efek perpaduan beraneka media pada pesan visual dan pada target sasaran menjadi bahan pertimbangan desain. Keterpaduan media ini dipelajari dan dilaksanakan dalam konteks campaign dan branding yang mengangkat tema komersil/non komersil/sosial/budaya. Selain itu dilakukan studi kasus terhadap karya desain grafis (branding/kampanye) yang telah ada di lingkungan dan membuat redesain. Semua ini dikerjakan dalam 5 tugas yang bersifat komersil-nonkomersil.
KI302	RANCANG KREATIF PERIKLANAN II	Mata kuliah ini mengenalkan dan mempelajari visual media iklan dalam pesan verbal, pesan visual dan teori visual media iklan dalam jenis media iklan paket kecil berjumlah 3 sampai 4 media iklan.
KM302	RANCANG GAME GRAFIS II	Mata kuliah ini mempelajari/ mengenalkan tentang proses pembuatan game non digital (board game) dan game digital dalam bentuk prototype (dalam bentuk demo)
KV302	PSIKOLOGI KOMUNIKASI	Mata kuliah ini mempelajari bagaimana cara manusia mempersepsi karya komunikasi visual melalui teori gestalt yang bermanfaat bagi desainer untuk merancang karya desain grafis yang lebih efektif.
KF304	SEJARAH TREN DAN FASHION	Mata kuliah ini mengenalkan dan mempelajari sejarah tren fashion dunia.

	KG304	SEJARAH DESAIN GRAFIS	Mata kuliah ini mempelajari puncak-puncak dan pencapaian yang membentuk wajah desain grafis dewasa ini. Penelusuran upaya komunikasi visual dilakukan dari gambar purba didinding gua hingga temuan visual mutakhir di era digital. Disini dapat dilihat evolusi gambar, huruf dan media dalam era pramodern, modern dan postmodern. Melalui kuliah, slide, diskusi, riset visual, proyek, presentasi mahasiswa mengenal para tokoh kreatif desain grafis, gagasan, inovatif, karya dan aliran-aliran utama desain grafis.
	KI304	SEJARAH PERIKLANAN	Mata kuliah ini mempelajari/ mengenalkan dan mempelajari kesejarahan dari perkembangan perusahaan, media iklan, gaya visual iklan dan teknis media iklan.
	KM304	SEJARAH PERKEMBANGAN GAME	Mata kuliah ini mempelajari tentang jenis-jenis dan sejarah perkembangan game dari game konvensional/ tradisional sampai dengan teknologi terkini.
	KV304	MANAJEMEN DKV	Mata Kuliah ini memperkenalkan dan mempelajari bagaimana langkah yang efektif bagi suatu organisasi dalam merancang keputusan desain yang relevan di pasar. Manajemen desain juga merupakan cara yang berorientasikan kepada pelanggan serta mengoptimalkan relevansi proses desain (corporate design-relevan process)
	KM306	PERENCANAAN ADMINISTRASI INDUSTRI PERMAINAN	Mata kuliah ini mempelajari tata cara merencanakan pembentukan bisnis industri permainan
	KV306	TATA LAKSANA PROYEK DKV	Mata kuliah ini memperkenalkan salah satu aplikasi hasil desain komunikasi visual berupa perencanaan proyek wirausaha melalui simulasi pendirian usaha kecil menengah di bidang kreatif
TOTAL SKS/KREDIT			
7	KE401	PORTOFOLIO	Mata kuliah ini mempelajari cara mengidentifikasi karya mereka, meingidentifikasikan citra diri melalui logo dan sarana promosi sederhana dan menyusun dokumen tertulis untuk mendukung kapabilitas mereka berupa buku portofolio
	KF401	RANCANG FASHION GRAFIS III	Mata kuliah ini mempelajari/ mengenalkan pembuatan desain grafis yang terfokus pada bidang fashion grafis yang merupakan kolaborasi antara program studi dan konsentrasi yang ada di FSRD, termasuk didalamnya melakukan manajemen proyek, grafis pameran, promosi dan kampanye sosial.

	KG401	RANCANG GRAFIS III	Mata kuliah ini mempelajari penanganan suatu proyek desain secara lintas disiplin. Mahasiswa belajar mengolah data, menyusun konsep desain bukan hanya mempertimbangkan ilmu DKV saja, tetapi juga disiplin ilmu lainnya (Desain Interior misalnya). Proyek desain terpadu dapat antara lain dapat mengangkat proyek komersil/sosial, urban/alam, antara lain hotel, pasar, mall, rumah sakit, suaka margasatwa. Selain mengasah kemampuan teamwork, dari sisi individual mahasiswa dituntut untuk mampu mendesain beberapa media kampanye sosial dan media branding.
	KI401	RANCANG KREATIF PERIKLANAN III	Mata kuliah ini mempelajari/ mengenalkan pembuatan desain grafis yang terfokus pada bidang periklanan yang merupakan kolaborasi antara program studi dan konsentrasi yang ada di FSRD, termasuk didalamnya melakukan manajemen proyek, grafis pameran, promosi dan kampanye sosial.
	KM401	RANCANG GAME GRAFIS III	Mata kuliah ini mengenalkan dan mempelajari pembuatan aplikasi digital untuk mendukung program kampanye bersama dengan program studi dan konsentrasi yang ada di FSRD.
	KV401	METODE PENELITIAN TUGAS AKHIR	Mata kuliah ini mempelajari/ mengenalkan cara menentukan topik, judul penelitian, menyusun latar belakang secara deduktif, menentukan teori-teori apa yang akan digunakan sesuai dengan judul yang telah ditetapkan, mempelajari cara membahas permasalahan (sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian), menyiapkan simpulan dan saran, serta menyusun daftar pustaka secara benar.
	KV403	PRESENTASI HASIL PENELITIAN	Mata kuliah ini mempelajari/ mengenalkan komunikasi lisan, cara berpresentasi, menghindari kesalahan dalam presentasi, bahasa tubuh, intonasi, mengenali audiens dalam setiap momen yang akan digunakan untuk presentasi.
TOTAL SKS/KREDIT			
8	KF402	RANCANG FASHION GRAFIS IV (TUGAS AKHIR)	Mata kuliah ini mempelajari strategi perancangan visual media fashion dalam pesan verbal dan visual dalam bentuk dalam paket kecil (serangkaian media) untuk memenuhi kebutuhan satu konsep promosi dan/atau editorial fashion sistem kerja secara mandiri.
	KG402	RANCANG GRAFIS IV (TUGAS AKHIR)	Mata kuliah ini mempelajari cara memecahkan masalah komunikasi visual real yang berasal dari masyarakat dalam bentuk karya desain grafis terpadu dan mandiri (branding, kampanye, corporate identity, environmental graphics, game graphics). Karya ini kemudian dipertanggung jawabkan secara visual (karya), verbal (presentasi lisan) dan tekstual (konsep desain berupa laporan TA).
	KI402	RANCANG KREATIF PERIKLANAN IV (TUGAS AKHIR)	Mata kuliah ini mengenalkan dan mempelajari visual media iklan dalam pesan verbal, pesan visual dan teori visual media iklan dalam jenis media iklan paket berjumlah sampai 6 media atau lebih iklan dengan sistem kerja secara mandiri

	KM402	RANCANG GAME GRAFIS IV (TUGAS AKHIR)	Mata kuliah ini mempelajari dan mengenalkan pembuatan game digital ataupun non digital dengan ketentuan siap dipasarkan (untuk non digital) dan prototype yang dapat diajukan kepada game developer (untuk digital), tercakup budgeting dan media promosi yang diperlukan.
TOTAL SKS/KREDIT			
ELECTIVE	AF116	BAHASA MANDARIN I	Mata Kuliah Ini membahas tentang kosakata bahasa Mandarin dasar termasuk cara tulis pinyin dan hanzi dalam percakapan singkat.
	AF203	BAHASA MANDARIN II	Mata kuliah ini membahas tentang kosakata Bahasa Mandarin lanjutan dan tata bahasa sederhana yang banyak dipakai dalam percakapan singkat, sehingga mahasiswa dapat berinteraksi menggunakan bahasa Mandarin.
	AF210	BAHASA MANDARIN III	Mata kuliah ini membahas tentang kosakata bahasa Mandarin lanjutan dan tata bahasa kompleks yang banyak dipakai dalam percakapan, sehingga mahasiswa dapat memahami percakapan dua arah.
	KE201	VIDEOGRAFI	Mata kuliah ini mempelajari teori, teknik dan proses dalam memproduksi karya audiovisual. Dalam tahap pembuka akan diberikan wawasan pengantar Ilmu Videografi, bahasan tentang sejarah dan perkembangan teknologi & jenis karya videografi. Pada tahap kedua diberikan pemahaman teori tentang konsep video, proses produksi & proses post produksi. Pada tahap tiga sifatnya berupa aplikasi dari teori, diikuti dengan latihan misalnya tentang perumusan naskah cerita (storyline), ilustrasi dalam storyboard, mengenali jenis alat, mempraktekan teknik pengambilan gambar, efek visual, editing video dan audio. Pada tahap akhir akan diberikan Tugas Akhir dengan membuat proyek karya videografi dari tahap proses awal hingga akhir yang kemudian dievaluasi mahasiswa dan dosen.
	KE203	ANIMASI 2D	Mata kuliah ini mempelajari tentang proses mengolah gambar bergerak secara manual yang diaplikasikan dengan software komputer yang berkaitan dengan ilmu desain komunikasi visual
	KE205	KEBUDAYAAN TIONGKOK	Mata kuliah ini membahas tentang pengenalan Budaya China, termasuk didalamnya adalah pengenalan geografi, seni budaya, adat istiadat dan sejarah
	KE301	KOMIK 1	Mata kuliah ini mempelajari tentang proses bercerita / mengungkapkan ide DKV dalam bentuk cerita bergambar secara manual.
	KE303	DESAIN 3D	Mata kuliah ini mempelajari teknis perancangan bentuk grafis 3D dengan menggunakan software komputer yang berkaitan dengan ilmu DKV.
	KE302	KOMIK 2	Mata kuliah ini mempelajari tentang proses bercerita/ mengungkapkan ide DKV dalam bentuk cerita bergambar yang diaplikasikan dengan software komputer yang berkaitan dengan ilmu desain DKV.
	KE304	MEDIA ALTERNATIF PERIKLANAN	Mata kuliah ini mempelajari/ mengenalkan alternatif media dan sarana untuk beriklan secara kreatif.

	KE306	MOTION GRAPHIC	Mata kuliah ini mempelajari sebuah komposisi grafis yang memadukan unsur gerakan, suara, dan efek komputer digital. Dalam tahap pembuka akan diberikan ceramah pengenalan tentang Motion Graphic dari mulai sejarah perkembangannya & karya desain jenis Motion Graphic. Kemudian tahap dua adalah teknis pemakaian peranti lunak dengan Adobe After Effect. Pada tahap ini pelatihan teknis diberikan dalam beberapa pertemuan, dari yang sangat mendasar hingga aplikasi pada ranah Desain Komunikasi Visual. Tahap terakhir yaitu mahasiswa akan diberikan suatu proyek khusus hingga akhir semester untuk mendesain sebuah karya Motion Graphic yang didalamnya meliputi perancangan konsep, pelatihan teknis dan penerapan pada objek desain iklan, identitas perusahaan, opening title, infographic dan lain sebagainya disesuaikan dengan minat mahasiswa.
	KE401	PORTOFOLIO	Mata kuliah ini mempelajari cara mengidentifikasi karya mereka, meingidentifikasikan citra diri melalui logo dan sarana promosi sederhana dan menyusun dokumen tertulis untuk mendukung kapabilitas mereka berupa buku portofolio
ELEKTIF DARI PROGRAM SARJANA DESAIN INTERIOR			
	DI217	ASPEK BUDAYA DALAM DESIGN	Mata kuliah ini mempelajari aspek budaya dan pengaruhnya secara signifikan terhadap desain. Mahasiswa mendeteksi dan memahami aspek budaya yang melatar belakangi sebuah desain dan mempelajari bagaimana memasukan aspek budaya kedalam desain.
ELEKTIF DARI PROGRAM STUDI D-3 SENI RUPA DAN DESAIN, KONSENTRASI FASHION DESIGN			
4	AH302	DESAIN PERHIASAN LOGAM	Mata kuliah ini mempelajari teknik dasar membuat perhiasan logam secara manual serta desain perhiasan logam yang memiliki sentuhan tradisi Indonesia.
ELEKTIF DARI PROGRAM SARJANA SENI RUPA MURNI			
4		DIGITAL PAINTING	