

Pelatihan Pengembangan Jati Diri dalam Menentukan Gaya Estetika Pribadi pada Mahasiswa Institut Informatika Indonesia

By Clara Victoria Padmasari

Pelatihan Pengembangan Jati Diri dalam Menentukan Gaya Estetika Pribadi pada Mahasiswa Institut Informatika Indonesia

Clara Victoria Padmasari¹, Swesti Anjampiana Bentri²

10

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Informatika Indonesia, Surabaya
Email: ¹clara@ikado.ac.id, ²swesti@ikado.ac.id

(Naskah masuk: 08 Jul 2024, direvisi: 30 Jul 2024, diterima: 09 Sep 2024)

Mahasiswa DKV dituntut untuk mempunyai kompetensi dan keahlian dalam membuat desain untuk keperluan karirnya di masa depan. Kemampuan mahasiswa dalam menyerap materi selama menjalani pendidikan formal membantu mahasiswa mendapatkan gaya estetika dalam membuat karya yang mana dapat membantu mahasiswa dalam memenuhi tuntutan karirnya. Gaya estetika mahasiswa tidak hanya terbentuk oleh kuliah saja, melainkan juga dari eksplorasi mandiri pada lingkungan sekitarnya, seperti mengikuti diskusi seni, eksplorasi internet, atau mengikuti seminar dan *workshop*. Memasuki dunia kerja, mahasiswa DKV tentu akan menghadapi berbagai persoalan terkait pembuatan desainnya, salah satunya adalah gaya estetika mereka yang tidak jarang bertolak belakang dengan keinginan pengguna jasa mereka. Persoalan kerja kreatif seperti konsep kreatif, *budgeting* dan *timeline* umumnya memaksa gaya estetika yang tidak sesuai dengan diri desainer sendiri dan perlu kedewasaan dalam menghadapinya. Guna mempersiapkan mahasiswa dalam menghadapi permasalahan ini maka diperlukan pelatihan pengembangan diri untuk menemukan gaya estetika diperlukan sebagai salah satu kiat berbagi ilmu dan refleksi untuk mencari gaya estetika pribadi yang dapat digunakan dalam ruang lingkup kepentingan pribadi dan memenuhi tuntutan kerja. Metode yang digunakan adalah metode interaktif dengan tahapan observasi, wawancara dan studi pustaka untuk melakukan perumusan masalah sehingga materi yang disiapkan dapat digunakan sebagai bahan pemberian informasi serta diskusi aktif pada kegiatan pelatihan. Hasil dari kegiatan ini adalah pemahaman peserta terhadap proses penemuan gaya estetika dalam mendesain yang dapat diaplikasikan pada segala tuntutan yang dihadapi, terutama dunia karir.

Kata Kunci: Gaya estetika, jati diri, mahasiswa, desain, estetika

Personal Development Training in Determining Personal Aesthetic Style for Institut Informatika Indonesia Students

DKV students are required to have competence and expertise in making designs for their future career needs. Students' ability to absorb material during formal education helps students gain an aesthetic style in creating work which can help students fulfill their career demands. Students' aesthetic style is not only formed by lectures, but also from independent exploration of the surrounding environment, such as taking part in art discussions, exploring the internet, or attending seminars and workshops. Entering the world of work, DKV students will certainly face various problems related to making their designs, one of which is their aesthetic style which often contradicts the wishes of their service users. Creative work issues such as creative concepts, budgeting and timelines generally force an aesthetic style that is not in accordance with the designer himself and requires maturity to deal with them. In order to prepare students to face this problem, self-development training is needed to find an aesthetic style as one of the tips for sharing knowledge and reflection to find a personal aesthetic style that can be used for personal interests and work demands. The method used is an interactive method with stages of observation, interviews and literature study to formulate the problem so that the prepared material can be used to provide information and active discussion. The result of this activity is the participants' understanding of finding an aesthetic design style that can be applied to all the demands they face, especially their careers.

Keywords: Aesthetic style, identity, college students, design aesthetic

I. PENDAHULUAN

Berkarir sebagai desainer komunikasi visual umumnya memerlukan pendidikan atau sertifikasi desain komunikasi visual secara formal. Selepas sekolah, para remaja umumnya menentukan pilihan karirnya dengan mendaftar ke perguruan tinggi. Termasuk salah satunya adalah desain komunikasi visual (DKV). Kurikulum DKV secara tata pelaksanaannya menuntut kompetensi dan keahlian dalam mendesain, fotografi, ilustrasi dan mengoperasikan perangkat lunak yang berkaitan dengan keperluan desain [1]. Kompetensi dan keahlian ini menjadi standar pencapaian yang wajib dikuasai oleh mahasiswa yang juga sejalan dengan kondisi pasar dan industri kreatif [2].

Standar ini berpengaruh pada gaya estetika mahasiswa sendiri. Secara tidak disadari, pengajaran, kuliah, asistensi, pembicaraan baik dari dosen mempengaruhi desain dan ilustrasi mahasiswa. Hal ini terjadi karena adanya kuasa dan pengetahuan yang terjadi saat pembelajaran di kampus [3]. Dalam perspektif Foucauldian, pengetahuan lahir dari adanya relasi kuasa dan sebaliknya. Relasi kuasa sendiri merupakan jaringan kuasa yang saling berlawanan dan mendominasi satu sama lain. [4] Kuasa-kuasa ini menurut Foucault, seorang filsuf postmodernisme Prancis, bergerak melalui praktik pendisiplinan dan pengawasan. Bentuk-bentuknya berupa narasi, mata kuliah, presensi, penilaian, penugasan dan semacamnya [3]. Gaya estetika terasah ketika terjadi sintesis antara pembelajaran dosen sebagai agen dari kurikulum dan mahasiswa dalam pembuatan sebuah karya [3] [5]. Maka, mahasiswa yang memiliki gaya estetika tersebut mengalami individualisasi sehingga menjadi subjek kreatif yang mampu meregulasi dirinya sendiri [3].

Gaya estetika mahasiswa tidak hanya terbentuk oleh kuliah saja, melainkan juga dari eksplorasi mandiri pada lingkungan sekitarnya. Eksplorasi mandiri ini terjadi ketika mahasiswa berlatih membuat karya sendiri, berdiskusi dengan mahasiswa lainnya, mencari referensi di internet, mengikuti pelatihan atau *workshop*. Selama belajar di kampus, mereka memantapkan gaya estetika melalui tugas-tugas kuliah.

Syella, panitia pelaksanaan acara pelatihan ini mengatakan bahwa ia juga melakukan eksplorasi mandiri di luar tugas. Awalnya, ia ingin mengikuti gaya ilustrasi semi-realis. Namun ia merasa kemampuannya terbatas untuk menghasilkan gaya tersebut. Oleh karena itu, ia mencoba gaya ilustrasi kartun yang akhirnya ia terapkan sendiri dalam karya pribadi dan tugasnya. Tidak hanya terbatas pada gaya ilustrasi saja, ia juga memilih warna-warna tertentu yang ia pakai untuk karyanya. Ia menghindari warna mencolok dan memilih dominan warna *pink* untuk karyanya. Pilihan-pilihan estetik dalam ilustrasi seperti ini juga akhirnya mempengaruhi pilihan estetik dalam memakai barang sehari-hari seperti tas, gantungan HP, botol minum [6].



Gambar 1. Salah satu karya pribadi Syella (sumber: [instagram.com/syelaav](https://www.instagram.com/syelaav))

Penemuan gaya estetika sayangnya bukan merupakan proses yang terjadi secara instan. Selalu ada kebimbangan dan pergulatan ketika berkarya untuk diri sendiri maupun orang lain. Dalam perspektif Lacanian, kebimbangan dan pergulatan ini merupakan saat orang menjadi subjek terkastrasi. Subjek terkastrasi ini akan mencari *master signifier* atau nama Sang Ayah (*nom du pere*) yang baru [7]. Gaya estetika berlaku sebagai nama sang Ayah. Hasrat untuk mencari nama Sang Ayah ini akan selalu ada selama mengalami *lack* atau kekosongan. Pergulatan dan kebimbangan dalam berkarya muncul karena subjek mengalami *lack* dan memerlukan nama Sang Ayah agar bisa kembali 'utuh'. Maka, gaya estetika baru akhirnya dapat muncul dan mengutuhkannya subjek kreatif. Oleh karena itu, tidak heran apabila ada perubahan atau pergantian dalam gaya estetika masing-masing individu. Suatu waktu, seseorang akan terus mengutuhkannya dengan memenuhi hasrat akibat dari sebuah *lack*.

Perubahan ini juga menyiratkan bahwa gaya estetika harus berkompromi dengan hal-hal yang membatasi kerja kreatif. Desainer komunikasi visual mau tidak mau harus mengikuti apa yang diminta oleh klien atau pemberi kerja. Persoalan kerja kreatif seperti konsep kreatif, *budgeting* dan *timeline* umumnya memaksa gaya estetika yang tidak sesuai dengan diri desainer sendiri. Hal ini juga kadang menimbulkan persoalan seperti: "kerja hanya untuk terima gaji" dan ketiadaan kepuasan batin saat dan setelah mengerjakan karya.

Ketakutan ini lumrah terjadi. Sebagai *homo-economicus*, individu dihadapkan untuk menghidupi dirinya dengan kemampuan ekonomi yang ia miliki. Sayangnya, pemenuhan *homo-economicus* inilah yang menjadi satu-satunya tujuan hidup individu. [2]. Seorang *homo-economicus* ini harus memiliki nilai lebih yang ia bisa barterkan dengan sejumlah uang. Nilai lebih inilah berupa kompetensi dan keahlian. Semakin tinggi keahlian dan pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang, maka semakin tinggi nilai yang ia miliki.

Supaya seseorang menghindari persoalan ini, maka ia harus menemukan tujuan lain di luar sebagai *homo-economicus*. Maka tidak jarang ada beberapa gaya estetika

pribadi yang muncul di luar logika pasar dan industri kreatif yang ada. Bahkan gaya estetika baru akhinya menciptakan pasar baru. Salah satunya adalah Kamengski. Bermula dari toko *apparel, brand* ini mengeluarkan pernyataan: “*In Fun We Trust*”. Kamengski sering menggabungkan dua budaya populer yang tidak berhubungan hingga menjadi sebuah lelucon yang *nyeleneh*. Lelucon-lelucon ini menjadi sebuah *T-shirt* yang digemari dan dibeli oleh anak-anak muda.



Gambar 2. Salah satu karya desain Kamengski. (sumber: [instagram.com/kamengski](https://www.instagram.com/kamengski))

Penemuan gaya estetika pribadi yang otentik hanya muncul ketika seorang individu mencapai tahap *parrhesia*. *Parrhesia* berasal dari bahasa Yunani dan pertama kali ditemukan pada teks sastra mengenai tragedi Euripides pada abad 5 SM. [8] Secara singkat, Foucault menggunakan istilah *parrhesia* untuk mengatakan keberanian untuk mengatakan jujur dan apa adanya [9]. Karya *parrhesiatic* merupakan refleksi dari kehidupan artistik dan jati diri yang *parrhesiatic* [10] [11]. Karya *parrhesiatic* menjadi sebuah kuasa baru yang positif, imanen serta melawan batasan-batasan yang tersubjektifikasi subjek kreatif [11].

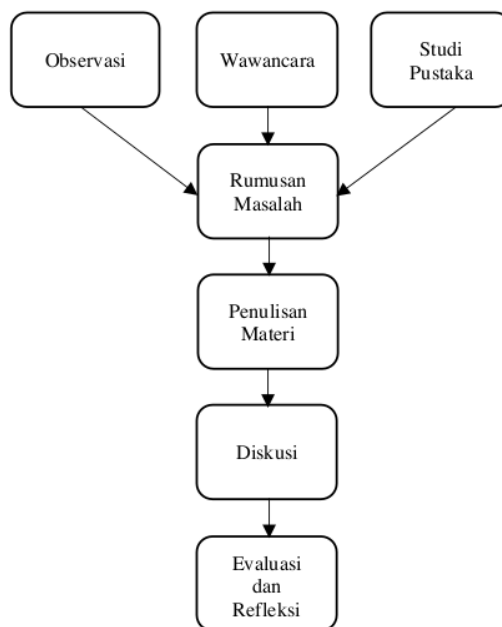
Bagi Foucault, *parrhesia* menjadi salah satu bentuk perawatan diri. Menurut sejarah, para Epikurean membudayakan *parrhesia* sebagai panduan dalam ‘pendidikan untuk jiwa’ [9]. *Parrhesia* sebagai perawatan diri menyiratkan adanya seorang lawan bicara yang merupakan pelaku *parrhesia* untuk memicu kebenaran dalam pribadi seseorang. Dalam tradisi Epikurean, perawatan diri ini melibatkan hubungan pertemanan. Komunitas dan pertemanan menjadi bentuk mencari diri sendiri dengan adanya diskusi dan cakap-cakap. Dalam bentuk personal, *parrhesia* terjadi dimulai dari mengenali diri sendiri. Seseorang yang mengenali diri sendiri perlu untuk merawat dirinya. Menurut Foucault, perawatan ini tidak bersifat pasif, namun aktif dalam memenuhi kebutuhan pribadi secara jasmani dan rohani [12].

Oleh karena itu, pelatihan pengembangan diri untuk menemukan gaya estetika diperlukan sebagai salah satu kiat berbagi ilmu dan refleksi untuk mencari gaya estetika pribadi bagi mahasiswa Institut Informatika Indonesia (IKADO). Pelatihan ini berupaya agar mahasiswa memahami bahwa pencarian gaya estetika adalah rangkaian proses yang

berlangsung sepanjang berkarya baik untuk kepentingan pribadi, kuliah maupun pekerjaan. Proses ini memerlukan penemuan dan perombakan dalam diri mahasiswa sebagai subjek kreatif. Penemuan dan perombakan adalah proses yang penting dan menjadi momen refleksi untuk menghasilkan jati diri dan gaya estetik yang *parrhesiatic* dan otentik saat berkarir sebagai desainer komunikasi visual.

II. METODE PELAKSANAAN

Peneliti memilih melatih mahasiswa IKADO karena keingintahuan mahasiswa terhadap pencarian gaya estetika, terutama mahasiswa baru yang masih kesulitan untuk menemukan gaya estetikanya sendiri dan bimbang dalam menghadapi kerja desain. Kisaran peserta berusia 18 hingga 23 tahun sesuai dengan umur kisaran mahasiswa pada umumnya. Pada fase umur ini, mahasiswa biasanya belum bekerja tetap dan masih berfokus di perkuliahan. Oleh karena itu, mahasiswa belum memiliki pengalaman kerja desain dan masih menentukan arah pilihan karirnya.



Bagan 1. Skema pelaksanaan pelatihan

Pelaksanaan pelatihan ini juga melibatkan Himpunan Mahasiswa (HIMA) Fakultas Desain dalam proses pembuatan acaranya. HIMA Fakultas Desain menentukan jadwal, lokasi acara, tema acara dan teknis pelaksanaan. Mahasiswa ini juga membantu menanyakan persoalan mahasiswa IKADO mengenai gaya estetika dan merumuskan masalah.

Proses pelaksanaan pelatihan diawali dengan observasi, wawancara dan studi pustaka. Pertama, observasi dilaksanakan pada bulan Mei 2024 di Institut Informatika Indonesia. Hal ini dilakukan dengan cara melihat kondisi kegiatan yang

dilakukan mahasiswa saat berkarya, kuliah dan senggang. Peneliti melihat secara langsung kondisi yang ada di lapangan serta proses desain mahasiswa saat kuliah. Dari hasil observasi, peneliti menemukan bahwa proses berkarya mahasiswa sebenarnya sudah baik. Mahasiswa mencari referensi sebanyak-banyaknya mulai dari situs Pinterest dan Behance. Namun, mahasiswa masih kesulitan mengolah elemen-elemen desain. Hasilnya, gaya estetika yang diinginkan mahasiswa masih belum terpampang pada hasil karya mereka. Selain itu, referensi gaya estetika yang dicari juga masih berkatut pada satu disiplin saja. Oleh karena itu, mahasiswa masih kesulitan ketika menggabungkan tipografi dan elemen desain lainnya menjadi satu desain yang selaras.

Kedua, wawancara dilakukan saat Juni 2024. Wawancara ini dilaksanakan dengan menanyakan dua mahasiswa desain IKADO. Wawancara ini bertujuan untuk menanyakan apa yang ingin diketahui oleh mahasiswa IKADO mengenai proses pencarian gaya estetika desain. Dari hasil wawancara, peneliti menemukan bahwa mahasiswa IKADO terutama mahasiswa angkatan 2023 masih belum menemukan gaya estetika desain dan arah pilihan karir yang sesuai dengan mereka. Hal ini lumrah karena mahasiswa angkatan 2023 masih dikenalkan berbagai mata kuliah yang multidisiplin, mulai dari sejarah, psikologi, desain, komputer grafis, dan sebagainya [13] [14].

Ketiga, peneliti melaksanakan studi pustaka untuk pelatihan ini. Studi pustaka bertujuan untuk menjadi pedoman dalam pelaksanaan pelatihan dan pembuatan materi pelatihan. Peneliti belum menemukan pelaksanaan sejenis yang memberikan pelatihan pengembangan diri dalam pencarian gaya estetika. Namun, peneliti menggunakan berbagai studi mengenai gaya estetika, jati diri, pendidikan yang telah diterbitkan. [3] [11]

Dari hasil observasi, wawancara dan studi pustaka, ada beberapa rumusan masalah yang diajukan oleh HIMA Fakultas Desain: (1) Bagaimana definisi 'jati diri' sebagai seorang desainer dalam dunia kerja?; (2) Apa yang menjadi faktor utama dalam mencari dan menemukan jati diri dan gaya estetika sebagai seorang desainer?; (3) Bagaimana membedakan antara mengikuti tren dan mengembangkan gaya estetika yang unik sebagai bagian pengembangan jati diri anda?; (4) Apa tantangan utama dalam menemukan jati diri dan gaya estetika dalam dunia kerja?; (5) Apakah pengalaman dan pendidikan menjadi salah satu faktor dalam mencari jati diri dan gaya estetika sebagai seorang desainer?; (6) Bagaimana cara mengatasi keraguan dan ketidakpastian dalam mencari jati diri dan gaya estetika sebagai seorang desainer?; (7) Apakah keterlibatan komunitas desain atau industri menjadi penting dalam membantu mencari jati diri gaya estetika sebagai seorang desainer?

Setelah adanya rumusan masalah, peneliti menulis materi pelatihan. Pembuatan materi ini merupakan studi autoetnografi, yaitu studi mengenai pengalaman peneliti terhadap peristiwa hidupnya [15] [16]. Metode ini dipilih untuk menceritakan *lived experience* peneliti yang pernah berkuliah di pendidikan desain dan seni, serta mengalami kerja desain. Peneliti menggunakan berbagai studi dengan pendekatan Foucauldian dan Lacanian. Perspektif Foucault dipakai untuk membahas hubungan konteks dari pengalaman

empiris yang dialami oleh peneliti, sedangkan Lacan dipakai untuk membahas hal yang melampaui konteks pengalaman peneliti [7]. Dari hasil berbagai studi ini, peneliti menyiapkan materi yang akan disampaikan saat acara pelatihan.

Setelah pembuatan materi, peneliti melaksanakan pelatihan yang diadakan di kampus IKADO. Pelatihan diawali dengan sesi diskusi dengan peneliti bersama moderator lalu ditutup dengan sesi tanya jawab. Sesi diskusi ini akan menjawab tujuh pertanyaan yang dipaparkan di atas. Sesi tanya jawab membuka kesempatan peserta untuk menanyakan lebih lanjut tentang materi pelatihan. Kegiatan pelatihan ini ditutup dengan evaluasi dan refleksi dari peserta yang hadir dengan kuesioner. Kuesioner disebar dengan menggunakan Google Forms. Pertanyaan kuesioner berupa: (1) Kepuasan dalam isi materi yang disampaikan; (2) Kepuasan dalam jawaban yang disampaikan saat tanya jawab; (3) Kebaruan ilmu atau insight dari materi yang disampaikan; (4) Tingkat penerapan dari ilmu atau insight dari materi yang disampaikan; (5) Refleksi yang mau disampaikan setelah mengikuti materi kemarin; (6) Kritik dan saran kepada pembicara;

III. PELAKSANAAN KEGIATAN

Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan pada hari Jumat, 14 Juni 2024 di Institut Informatika Indonesia, Sukomanunggal, Surabaya. Acara ini bernama Night Talk dengan tema: "*Be Authentic and Enjoy It*". Keseluruhan kegiatan dari persiapan hingga evaluasi dilaksanakan pada Mei hingga Juni 2024. Para peserta merupakan mahasiswa Fakultas Desain Institut Informatika Indonesia kurang lebih sejumlah 40 orang. Acara pelatihan ini dimulai dari pukul 17.30 hingga 20.00 WIB. Rangkaian pelatihan ini berupa pembuka, sambutan dari Dekan Fakultas Desain, pemaparan materi, *games*, dan acara hiburan mahasiswa. Peneliti melaksanakan pemaparan materi dan menjawab pertanyaan dari mahasiswa.



Gambar 3. Peserta pelatihan yang merupakan mahasiswa Fakultas Desain IKADO (sumber: HIMA Fakultas Desain IKADO)

A. Sesi Pemaparan Materi

1. 'Jati Diri' Desainer dalam Dunia Kerja

Dunia kerja kerap menjadi tempat yang membatasi gerak kreatif dari desainer. Ada ketegangan antara desainer dan kebutuhan pasar ketika menghasilkan karya desain, terutama dalam menentukan gaya estetika.

Gaya estetika pribadi ini sebenarnya merupakan hal yang ditemukan dari saat bekerja dan belajar [3]. Gaya estetika ini ketika dihadapkan dengan dunia luar akan ada dua kemungkinan. Pertama, calon *klien* dan pemberi kerja mengapresiasi hasil karya kita dan mempekerjakan kita untuk berkarya desain. Kedua, desainer yang bekerja dan menyesuaikan dengan kemauan klien atau pemberi kerja. Peneliti menyatakan sebenarnya tidak ada hal yang benar dan keduanya memiliki konsekuensi masing-masing [3]. Yang paling penting, desainer merasa senang dan tidak mengalami kelelahan batin saat bekerja desain.

Kelelahan batin dalam dunia kerja umumnya diistilahkan sebagai *burn out*. Gejala ini biasanya dialami oleh desainer-desainer yang umumnya hanya menerima *brief*, terpacu pada tren yang tiap hari berganti dan tidak melakukan proses kreatif dalam penciptaan karya [3]. Solusi dalam mencari jati diri desainer dalam dunia kerja adalah memiliki akses untuk melakukan proses kreatif saat bekerja desain. Selain itu, cukup penting untuk menemukan cara untuk merawat diri saat melakukan pekerjaan. Bahkan peneliti juga menyarankan bahwa desainer perlu mencari waktu bagi dirinya sendiri dan membuat proyek pribadi. Proyek pribadi tidak perlu diuangkan, namun yang terpenting adalah desainer bisa puas dengan hasil karyanya.

Peneliti mengutip tawaran Foucault dalam melakukan perawatan diri dan hidup sejahtera. Ia mengajukan kebahagiaan ala Epikuros: mengenal diri sendiri dan pertemanan. Pada saat ini, seseorang harus mengenali diri sendiri melalui berbagai temuan dan pertemanan. Ia perlu mencari hubungan-hubungan di hidupnya dan mencari benang merah dalam tujuannya. Pertemanan juga penting untuk membuka wawasan desainer terhadap hidup dan menemukan diri desainer melalui obrolan dan diskusi [4] Hal ini dilakukan supaya apa yang ia lakukan dapat bersintesis dengan tujuan yang ia ingin capai. Pengenalan diri sendiri diperlukan agar seorang desainer bisa mantap dengan tujuan hidupnya.

2. Faktor Utama dalam Pencarian Jati Diri Seorang Desainer

Salah satu faktor utama dalam pencarian jati diri seorang desainer adalah latihan dan eksplorasi gaya desain. Latihan dan eksplorasi ini memang perlu dilakukan dengan cara *mad scientist*, eksplorasi gambar atau desain apa pun tak terbatas [3]. Tak terbatas yang dimaksud adalah dengan lepas dari penilaian, struktur waktu, baik buruk [4]. Melepas dari berbagai struktur dan ukuran membantu memerdekakan seseorang dalam menentukan gaya estetika yang otentik.

Selain faktor latihan, peneliti menyatakan pengalaman-pengalaman yang membantu dalam pencarian jati diri: pertemanan dengan seniman atau desainer, pengetahuan proses produksi, penemuan *value* dan konsep diri dari belajar dan membaca, membuat suatu karya disiplin lain selain desain. Bagi peneliti, semua hal ini berkesinambungan dan cukup penting dalam pencarian jati diri. Ilmu-ilmu yang dipinjamkan dari disiplin lain yang dilakukan peneliti juga membantu peneliti dalam menemukan dirinya. Ilmu-ilmu tersebut menghasilkan sebuah pengetahuan baru bagi seseorang dan akhirnya dapat direproduksi menjadi suatu ilmu atau karya yang lebih otentik.

Maka, latihan dan eksplorasi baik dengan menggambar, mendesain, membaca, berteman, membuat karya disiplin lain cukup penting untuk menemukan otentisitas diri.

3. Tantangan dalam Menemukan Jati Diri dalam Kerja Desain

Pada poin 1, telah diketahui *tools* untuk penemuan jati diri dalam kerja desain. Namun, kadang-kadang kerja desain dalam dunia kerja dan berpengaruh/dipengaruhi oleh ilmu-ilmu lainnya. Tantangannya adalah desainer harus memahami bahwa ada ilmu lain yang berisikan dalam kerja desain, seperti keuangan, operasional dan pemasaran.

Peneliti menceritakan bahwa karir pekerja kreatif perlu banyak pertimbangan. Misalnya, bagaimana membuat desain untuk mengenalkan produk yang bukan *best seller*? Bagaimana menjelaskan ke pelanggan mengenai keunggulan masing-masing produk? Pertalian desain, pemasaran dan kerja lainnya kadang memang membatasi ide dan kreativitas. Hal ini juga terpengaruh oleh adanya *budget* atau manajemen kerja dengan divisi lain. Seorang desainer atau pekerja kreatif harus mampu memahami bahwa ia harus berkompromi dengan keterbatasan dan tetap menghasilkan desain yang unik dan kreatif.

Adaptasi dan fleksibilitas menjadi kunci dalam bekerja desain supaya tidak terpaku pada satu ide, gaya atau *output* dari kerja kreatif. Meski demikian, bagi peneliti ada prinsip dan *value* yang tidak boleh dilanggar dalam dunia kerja. Bagi peneliti sendiri, desain tidak boleh menyinggung pihak kompetitor, mendiskriminasi suku, agama, ras, antar golongan (SARA) dan gender. Apalagi desain yang bersinggungan dengan media sosial terus melaju dalam percepatan. Oleh karena itu, seorang desainer juga memahami untuk mengikuti tren tanpa harus merendahkan seseorang untuk menjadi relevan.

Terakhir, peneliti mementingkan dua hal dalam pembuatan sebuah desain: 'Yang penting' dan kerapian. Kedua hal ini menjadi panduan bagi peneliti untuk membuat sebuah desain yang sesuai dengan kemauan klien atau pemberi kerja.

4. Pengalaman dan Pendidikan sebagai Faktor Pencarian Jati Diri Seorang Desainer

Pengalaman dan pendidikan menjadi faktor pencarian jati diri yang penting meski menjadi desainer tidak harus berkuliah di program Desain Komunikasi Visual. Peneliti menyatakan bahwa kuliah dan pengalaman tersebut membantu karena adanya ilmu kuliah dan luar kuliah yang membentuk dan mengasah jati diri mahasiswa [3].

Dari kuliah kita mendapatkan ilmu untuk menggambar, mendesain, membuat sebuah karya desain dan sebagainya. Pendidikan juga mengasah kepekaan desainer terhadap karyanya, kemampuan berpikir dan melakukan refleksi terhadap karyanya. Hal ini penting karena desainer perlu banyak pertimbangan dalam membuat sebuah karya desain.

Dari pengalaman, kita mengetahui proses pengkaryaan, gaya estetika lainnya, keterbatasan-keterbatasan dari seorang desainer, membuat pameran, dan sebagainya. Pengalaman membuka wawasan desainer dan menjadi salah satu masukan untuk mengevaluasi diri desainer. Tidak jarang bahwa desainer akan terombang-ambing meski sudah menemukan 'jati diri' melalui pengalaman.

5. Mengatasi Keraguan dan Ketidakpastian dalam Mencari Jati Diri

Bagi peneliti, keraguan dan ketidakpastian dalam mencari jati diri merupakan hal yang lazim dan selalu bermunculan. Peneliti menceritakan bahwa ia dulu pernah berkomitmen dengan gaya estetika ala *fashion illustrator* seperti David Downton. Namun sekarang, peneliti sudah jarang sekali menggambar dengan gaya estetika tersebut. Hal ini bagi peneliti lumrah. Peneliti menemukan dirinya kembali saat bekerja. Bagi peneliti, ia menemukan hal itu ketika mendalami pembuatan konten TikTok saat bekerja. Ia juga mengutip pernyataan temannya, "Karya bisa berbentuk apa saja. Mungkin lagi bosan dengan karya seni, ya udah beralih saja bikin musik, bikin lagu. Kalo bosan bikin lagu, ya udah bikin kriya kayu. Jadi kita ga perlu membatasi karya sendiri. Apa pun *output*-nya, itulah karya kita." Peneliti setuju dengan pernyataan temannya dan apa pun *output*-nya, yang paling penting adalah kepuasan batin ketika membuat sebuah karya.

Peneliti juga menceritakan bahwa saat kuliah tahun ketiga, ia mengalami kemaukan. Hal ini disebabkan banyaknya tugas, kesehatan yang memburuk dan persiapan acara besar pro 14 m studi. Saat ini, peneliti terinspirasi oleh buku menarik: *Life-Changing Magic of Tidying Up* oleh Marie Kondo. Buku ini mengubah perspektif peneliti termasuk dalam gaya estetika peneliti. Peneliti akhirnya memiliki prinsip dalam membuat sebuah desain. Desain peneliti yang awalnya *chaotic* menjadi jauh lebih rapi dan *clean*. Terlebih lagi, buku ini juga menyarankan agar seseorang menyimpan sesuatu yang ia sangat sukai dan *valuable*. Dari kesimpulan buku ini, peneliti akhirnya memiliki prinsip: 'yang penting' dan kebahagiaan dalam mendesain.

6. Keterlibatan dalam Komunitas atau Industri Desain dalam Mencari Jati Diri

Peneliti mengamini bahwa komunitas dan industri desain membantu mencari jati diri. Ia menyatakan bahwa saat bekerja, ia harus mengerjakan berbagai *campaign* dari awal hingga akhir. Saat mengerjakan *campaign*, ia melakukan proses kreatif bersama dengan rekan-rekan kerjanya. Bila sebuah *campaign* berhasil, peneliti tentu mengalami kepuasan batin. Suatu saat, peneliti mengerjakan sebuah *brand* yang menggunakan estetika Jepang. Di sini, peneliti juga melakukan riset gaya estetika Jepang dari berbagai media, misalnya *anime*, *manga* dan musik. Hal ini juga mempengaruhi peneliti untuk membuat sebuah desain yang menarik.

Peneliti juga menceritakan bahwa keterlibatannya dalam Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Jurnalistik mempengaruhi gaya estetikanya. Di sini, ia mendalami desain *layout* dan membuat sebuah karya jurnalistik cetak berupa buletin, majalah dan *zine*. Keterlibatannya berpengaruh lagi dalam menentukan pertimbangan desain karena karya jurnalistik memiliki bobot lebih penting daripada visual. Oleh karena itu, peneliti juga harus menyiasati cara membuat karya cetak menarik yang mawadahi keseluruhan isi tulisan. Peneliti juga diajarkan cara desain karya cetak yang baik oleh senior-senior yang ada pada UKM. Pengetahuan mengenai produksi juga benar-benar diasah saat mengikuti UKM. Peneliti mengetahui proses cetak *offset* dan persoalan *budgeting*.

7. Faktor Refleksi dalam Pencarian Jati Diri

Refleksi merupakan faktor penting dalam pencarian jati diri. Bagi peneliti, hal ini bagian dari proses utama dalam pencarian jati diri. Refleksi membantu seseorang untuk memantapkan dan menentukan arah pilihan hidup dan karir yang ingin digeluti.

Peneliti menyampaikan bahwa menentukan gaya estetika pribadi yang otentik pasti mengalami perjalanan keraguan dalam berkarya. Bahkan, kadang mengalami kemarahan, *triggered*, frustrasi dan ketidakpuasan ketika melakukan sesuatu. Refleksi diperlukan untuk mencari benang merah, menyintesis tujuan hidup dan menggali lagi prinsip dan *value* yang dijunjung.

Peneliti menceritakan bahwa saat kuliah magister, ia jarang mengerjakan desain. Saat kuliah, ia menemukan dirinya yang lain dan pada akhirnya menemukan cara untuk merefleksikan diri dari banyak membaca. Temuan-temuan dengan hal baru memerlukan berpikir kritis supaya memantapkan posisi diri sendiri. Pada akhirnya, prinsip, *value* dan tujuan yang ingin dicapai menjadi penentu dalam penentuan jati diri dan gaya estetika. Bagi peneliti, pertanyaan seperti: 'Siapakah kita dari rangkaian hal-hal yang kita alami, amati, pelajari dan sebagainya? Apakah perlu? Apakah hal ini membawa kebahagiaan? Apakah hal ini berguna untuk diri sendiri? Apakah sejalan dengan tujuan hidup kita?' menjadi penting untuk menentukan tujuan hidup dan memantapkan posisi seorang desainer di tengah keraguan.



Gambar 4. Sesi pemaparan materi (sumber: HIMA Fakultas Desain IKADO)

19

B. Sesi Tanya Jawab

Setelah pemaparan materi, sesi tanya jawab dibuka oleh moderator untuk peserta pelatihan. Pertanyaan pertama ditanyakan oleh Michael Juan, seorang mahasiswa Desain Komunikasi Visual angkatan 2023. Ia menanyakan mengenai cara menentukan pilihan karir apabila memiliki keahlian multidisiplin seperti ilustrasi, desain, fotografi dan videografi yang seimbang. Peneliti menjawab dua hal. Pertama, ia harus memilih menentukan satu yang ia ingin tekuni untuk karir dan bisa mendalami disiplin lain untuk waktu senggangnya. Kedua, kemampuan dasar dalam berbagai disiplin memang diperlukan dalam suatu kerja desain [17]. Ilmu dan karir desain komunikasi visual selalu meminjam ilmu lainnya untuk

mengkomunikasikan pesan melalui visual. Peneliti menyarankan ia menekuni keahlian dasar dalam berbagai disiplin dan mengembangkan keahlian dalam pembuatan konsep kreatif sesuai gaya estetikanya sendiri. Konsep kreatif ini yang membuat seorang desainer menghasilkan karya unik dan *parrhesiatic*. Peneliti juga menambahkan karir desain seperti ini bisa mengarah ke *creative director*, jabatan senior dalam kerja desain. *Creative director* inilah yang berperan sebagai kepala konseptor dalam sebuah proyek desain. Sebagai kepala konseptor, *creative director* harus memiliki keahlian dasar multidisiplin agar semua komunikasi di berbagai lini kreatif dapat tersampaikan ke audiens.

Penanya kedua adalah Febe Christina, mahasiswa Desain Komunikasi Visual angkatan 2022. Ia menanyakan mengenai mana yang lebih baik, desainer yang berkarya dengan gayanya sendiri atau mengikuti gaya yang ditentukan oleh klien. Peneliti menjawab bahwa dua hal ini sebenarnya memiliki konsekuensinya sendiri. Pertama, berkarya dengan gaya sendiri tidak menjamin pemenuhan finansial namun menjamin dalam kepuasan batin. Biasanya berkarya dengan gaya sendiri mendatangkan klien yang suka dengan gaya estetika desainer dan kadang memerlukan proses karir yang lama. Kedua, berkarya mengikuti gaya yang ditentukan klien lebih memenuhi kebutuhan finansial dan tidak menjamin kepuasan batin. Sebenarnya tidak ada yang lebih baik dari kedua pilihan ini. Oleh karena itu, sebaiknya desainer mantap terlebih dahulu untuk memilih keputusan karirnya.



Gambar 5. Sesi tanya jawab oleh penanya pertama (sumber: HIMA Fakultas Desain IKADO)



Gambar 6. Sesi tanya jawab oleh penanya kedua (sumber: HIMA Fakultas Desain IKADO)

C. Evaluasi dan Refleksi

Setelah melakukan acara, peneliti mengevaluasi materi yang disampaikan. Peneliti menyebarkan kuesioner melalui Google Form ke mahasiswa-mahasiswa yang mengikuti acara tersebut. Kuesioner ini berisi mengenai evaluasi kepuasan mahasiswa terhadap materi, refleksi dari materi yang telah diberikan serta kritik dan saran terhadap pemateri. Pada evaluasi kepuasan, mahasiswa diminta untuk mengisi salah satu dari lima kriteria yang disediakan: Sangat Tidak Puas hingga Sangat Puas. Pada bagian refleksi dan kritik saran, mahasiswa menulis apa yang ingin disampaikan setelah mengikuti acara tersebut secara bebas. Hasil evaluasi sebagai berikut:



Bagan 2. Bagan kepuasan dalam isi materi yang disampaikan



Bagan 3. Bagan kepuasan dalam jawaban yang disampaikan saat tanya jawab



Bagan 3. Bagan kebaruan ilmu atau insight dari materi yang disampaikan



Bagan 3. Bagan tingkat penerapan dari ilmu atau insight dari materi yang disampaikan

Dalam tingkat kepuasan mengenai isi materi yang disampaikan dalam acara ini, sebanyak 50% mahasiswa mengatakan sangat puas dan 50% lainnya mengatakan puas. Untuk tingkat kepuasan dalam jawaban yang ditanyakan saat tanya jawab, 50% mahasiswa menyatakan sangat puas dan 50% lainnya menyatakan puas. Dari bagan di atas, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa puas dengan materi dan penyampaian tanya jawab oleh peneliti. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan bermanfaat dan berguna untuk mahasiswa.

Bagi mahasiswa, kebaruan ilmu dan penerapannya dalam kehidupan juga pada tingkat memuaskan. Dari segi kebaruan ilmu, 50% mahasiswa menyatakan sangat puas dan 50% mahasiswa lainnya menyatakan puas. Terakhir, tingkat penerapan ilmu dari materi yang disampaikan bagi mahasiswa sebanyak 50% menjawab sangat puas dan 50% lainnya menjawab puas. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan relevan dan dapat dijadikan pegangan dalam menentukan gaya estetika mahasiswa.

Pada bagian refleksi, ada 3 mahasiswa yang menyampaikan pernyataannya. Mahasiswa 1 menyampaikan bahwa materi ini membuka wawasan baru yang bermanfaat. Mahasiswa 2 yang menyatakan bahwa ia akhirnya memahami bahwa setiap orang memiliki gaya estetikanya masing-masing.

Ia juga memahami juga bahwa proses keotentikan diri perlu waktu dan bukan hal yang instan. Mahasiswa 3 mengatakan bahwa ia akhirnya merenungkan hal yang ia sekarang geluti. Dari acara tersebut, ia berefleksi keseimbangan antara keberhasilan menaruh identitas pada bidangnya atau malah bidang yang ia geluti menggerus identitas otentiknya.

Pada bagian kritik dan saran, 3 mahasiswa menyatakan bahwa materi yang disampaikan sudah baik namun masalah suara peneliti yang kecil saat menyampaikan materi saja.

IV. KESIMPULAN

Melalui uraian yang disampaikan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa peserta merasa puas. Hal ini sekaligus membuktikan bahwa mahasiswa DKV membutuhkan peran tenaga pendidik untuk persiapan menghadapi dunia kerja. Terdapat banyak sekali permasalahan yang mereka hadapi dalam upaya mengimplementasikan ilmu yang mereka dapatkan selama menempuh pendidikan pada karir mereka. Pelatihan untuk mengatasi permasalahan dan ketakutan mahasiswa tersebut seperti penerapan ide pada sebuah rancangan untuk pemenuhan kebutuhan pengguna jasa, penggunaan metode perancangan dalam membuat karya, atau pemanfaatan eksplorasi kreativitas dalam upaya mendapatkan ide gagasan pada proses perancangan, berpeluang untuk dikembangkan sebagai materi pelatihan. Kegiatan dengan tema-tema seperti yang disebutkan di atas juga dapat dilaksanakan dalam bentuk lain seperti pembuatan video tutorial, *workshop*, seminar maupun penyuluhan. Target sasaran yang diikuti sertakan dalam kegiatan bertema pengembangan diri seperti ini juga dapat diperluas sehingga tidak hanya mahasiswa yang dapat merasakan manfaatnya melainkan lapisan masyarakat non-akademis yang bergerak dalam bidang desain lainnya.

REFERENSI

- [1] Menteri Ketenagakerjaan, "Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Jasa Profesional, Ilmiah dan Teknis Golongan Pokok Jasa Profesional, Ilmiah dan Teknis Lainnya Bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual", no. 126, 2003, [Online], Available: <https://skkni-api.kemnaker.go.id/v1/public/documents/0ee655c8-54e1-4585-9f17-f2d67345f1b/download>
- [2] J. Drummond, "Care of the Self in a Knowledge Economy: Higher education, vocation and the ethics of Michel Foucault," *Educational Philosophy and Theory*, vol. 35, issue 1, pp. 57-69, 2008, [Online] DOI: 10.1111/1469-5812.00005
- [3] C. V. Padmasari, "Kuasa/Pengetahuan dan Seni Memerintah dalam Wacana Ekonomi Kreatif di Pendidikan Desain Komunikasi Visual", Tesis S-2, MKB USD, Yogyakarta, 2023, [Online], Available: <https://repository.usd.ac.id/49291/>
- [4] M. Foucault, *The History of Sexuality, Vol. 1: An Introduction*, New York: Pantheon Books, 1986
- [5] M. Foucault, "Discipline and Punish: The Birth of Prison", New York: Vintage Books, 1991

- [6] Wawancara dengan Syella, 12 Juni 2024
- [7] P. Verhaeghe, "From Impossibility to Inability: Lacan Theory on the Four Discourses", *The Letter (Dublin)*, no. 3, pp 76-104, 1995
- [8] K. Kebung, "Michel Foucault: Parrhesia (Truth-Telling) Dan Care Of The Self", *Diskursus - Jurnal Filsafat dan Teologi STF Driyarkara*, vol. 17, no. 1, pp. 1-29, 2018, [Online], DOI: 10.36383/diskursus.v17i1.181
- [9] M. Foucault, "Fearless Speech", Los Angeles: *Perseus Publishing*, 2001
- [10] M. Foucault, "The Courage of Truth: The Government of Self and Others II", New York: *Palgrave-Macmillan*, 2011
- [11] M. Pajmans, "How Parrhesia Works through Art: The Elusive Role of the Imagination in Truth-Telling", *Foucault Studies*, no. 26, pp. 42-63, 2019, [Online], DOI: 10.22439/fs.v0i26.5750
- [12] M. Foucault, "The History of Sexuality, Vol. 3: Care of the Self", New York: Pantheon Books, 1986
- [13] Institut Informatika Indonesia, "Buku Pedoman Akademik Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, 2022
- [14] Institut Informatika Indonesia, "Buku Pedoman Akademik Program Studi S1 Desain Produk, 2022
- [15] A. Shakka, "Berbicara Autoetnografi: Metode Reflektif dalam Penelitian Ilmu Sosial", *Lensa Budaya: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Budaya*, vol. 14, no. 22, pp. 15-24, [Online], DOI: <https://doi.org/10.34050/jlb.v14i1.9449>
- [16] S. Purwanto, "Otoetnografi: Mempelajari Pengalaman Pribadi sebagai Kasus Studi", *Antropologi Indonesia*, vol. 32, no. 3, pp. 175-200, [Online], DOI: 10.7454/ai.v32i3.2119
- [17] J. Frascara, "Communication Design: Principles, Method and Practice", New York: Allworth Press, 2004

Pelatihan Pengembangan Jati Diri dalam Menentukan Gaya Estetika Pribadi pada Mahasiswa Institut Informatika Indonesia

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	Wida Wulandari, Retno Mustika Dewi, Eka Hendi Andriansyah, Mohamad Arief Rafsanjani. "Pemahaman Penulisan Hingga Submit Artikel Ilmiah : Guru MGMP Ekonomi Surabaya", Komatika: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2024 Crossref	162 words — 3%
2	discovery.dundee.ac.uk Internet	33 words — 1%
3	peraturan.infoasn.id Internet	29 words — 1%
4	garuda.kemdikbud.go.id Internet	21 words — < 1%
5	www.researchgate.net Internet	21 words — < 1%
6	lup.lub.lu.se Internet	19 words — < 1%
7	museumstudiesabroad.org Internet	17 words — < 1%

8	Internet	17 words — < 1%
9	plijournal.com Internet	17 words — < 1%
10	Edwin Meinardi Trianto, Novi Tri Hariyanti. "Pengembangan Media Interaktif Augmented Reality Berbasis Android Dalam Pengenalan Jenis Minuman Kopi", Teknika, 2020 Crossref	15 words — < 1%
11	docshare.tips Internet	15 words — < 1%
12	repository.ikado.ac.id Internet	13 words — < 1%
13	Maurianne Adams, Lee Anne Bell, Pat Griffin. "Teaching for Diversity and Social Justice", Routledge, 2019 Publications	12 words — < 1%
14	rumahketjilku.blogspot.com Internet	12 words — < 1%
15	www.manchesteropenhive.com Internet	11 words — < 1%
16	anzdoc.com Internet	9 words — < 1%
17	lpjk.pu.go.id Internet	9 words — < 1%
18	otobengkel.blogspot.com Internet	9 words — < 1%

19 Riana Dwiza, Subekti Agus, Putra Zico Pratama, Pardede Hilman Ferdinandus, Faruq Aziz. 8 words — < 1%
"Sosialisasi Artificial Intelligence Menuju Smart Government Untuk Kelompok Pkk Rw 06 Tegal Parang Mampang", Komatika: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2024
Crossref

20 academicpublishingplatforms.com 8 words — < 1%
Internet

21 journal.ugm.ac.id 8 words — < 1%
Internet

22 jurnal.umk.ac.id 8 words — < 1%
Internet

23 pt.scribd.com 8 words — < 1%
Internet

24 uia.e-journal.id 8 words — < 1%
Internet

25 www.scribd.com 8 words — < 1%
Internet

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE SOURCES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY OFF

EXCLUDE MATCHES OFF