

LAPORAN PENELITIAN

PENELITIAN MINAT MAHASISWA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL TERHADAP KEILMUAN DESAIN PRODUK UNTUK IMPLEMENTASI PROGRAM MBKM BELAJAR DILUAR PROGRAM STUDI DI UNIVERSITAS PARAMADINA



Tim Peneliti :

Ketua:

Noel Febry Ardian, M.Sn

Anggota :

Ira H Samri, M.Ds

UNIVERSITAS PARAMADINA

TAHUN 2023

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : Penelitian Minat Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) Terhadap Keilmuan Desain Produk untuk Implementasi Program MBKM Belajar Diluar Program Studi di Universitas Paramadina

Peneliti/ Pelakssana

Nama Lengkap : Noel Febry Ardian, M.Sn
NIDN : 0326027201
Jabatan Fungsional : Lektor
Program Studi : Desain Produk
Nomor HP : 081311461135
Alamat surel (e-mail) : noel.febry@paramadina.ac.id

Anggota (1)

Nama Lengkap : Ira H Samri, M.Ds
NIDN : 211110238
Perguruan Tinggi : Universitas Paramadina

Anggota (2)

Nama Lengkap : Nur Lila Auva Lijah
NIM : 121102011
Perguruan Tinggi : Universitas Paramadina

Anggota (3)

Nama Lengkap : Neva Azyan Rahmadina
NIM : 121102001
Perguruan Tinggi : Universitas Paramadina
Tahun Pelaksanaan : 2022
Biaya Keseluruhan : Rp. 1.500.000

Mengetahui

Jakarta, 10-8-2022

Dekan FIR



(Gilang Cempaka, M.Sn)
NIP: 207020129

Ketua Peneliti



(Noel F Ardian, S.Sn, M.Sn)
NIP: 206010108

Menyetujui,
Ketua Lembaga Penelitian
dan Pengabdian Kepada Masyarakat



(Dr. Sunaryo)
NIP: 216040313

RINGKASAN PENELITIAN

Penelitian ini penting dilakukan untuk pengembangan kurikulum yang diperuntukkan bagi program MBKM yang akan dilaksanakan oleh Program Studi Desain Produk. Program MBKM yang dimaksud adalah pertukaran pelajar antar Program Studi di Perguruan Tinggi yang sama. Program ini diperuntukkan bagi mahasiswa DKV yang ingin mengembangkan pengetahuannya dengan mempelajari keilmuan di prodi DP dalam waktu maksimal 2 semester. Kesempatan yang diberikan terhadap mahasiswa DKV ini, perlu disesuaikan dengan keinginan dan harapan mereka. Penelitian berupa kuesioner yang dilakukan terhadap mahasiswa DKV terkait keinginan, harapan serta peluang kerja yang mereka harapkan saat lulus nanti. Penelitian bertujuan agar kurikulum dan program MBKM sesuai dengan harapan dan menarik minat mahasiswa, serta memberikan kualitas lebih kepada lulusan DKV yang mengikuti program ini..

Hasil penelitian berupa penjabaran apa saja pertimbangan mahasiswa dan mata kuliah yang berpotensi menarik minat mereka. Penjabaran ini berupa apa saja mata kuliah yang ditawarkan dalam susunan mata kuliah program studi DP untuk program MBKM pertukaran pelajar yang diikuti mahasiswa DKV. Hasil penelitian dapat menjadi informasi penting bagi perncangan program MBKM. Program ini merupakan salah satu upaya meningkatkan kualitas lulusan saat memasuki dunia kerja

Kata kunci: mahasiswa, DKV, mata kuliah, minat, MBKM.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas diselesaikannya penelitian pengembangan program MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) pertukaran pelajar yang sedang dipersiapkan oleh Program Studi (prodi) Desain Produk Universitas Paramadina. Penelitian ini dilakukan sebagai implementasi peraturan pemerintah tentang MBKM yang diterapkan di Universitas Paramadina. Partisipasi segenap civitas akademika termasuk Prodi DP sedang giatnya dilakukan. Penelitian ini sangat penting dalam rangkaian persiapan program, khususnya untuk melihat minat mahasiswa Prodi Desain Komunikasi Visual (DKV) yang menjadi sasaran awal penyelenggaraan program MBKM. Program MBKM yang dimaksud ini adalah pembelajaran diluar prodi namun masih didalam universitas yang sama. Untuk itu Prodi DP mencoba untuk membuat langkah awal penerapan program MBKM dengan dimulai dari Prodi DKV. Program ini adalah Pertukaran pelajar, yaitu pertukaran antara mahasiswa Prodi DP dengan Prodi DKV. Perlu dilakukan beberapa persiapan diantaranya mempersiapkan mata kuliah (MK) yang akan diselenggarakan. Hal ini perlu berbagai pertimbangan agar bermanfaat, diikuti oleh mahasiswa dan berjalan berkelanjutan. Atas partisipasi mahasiswa DKV dan DP dalam kegiatan penelitian ini, kami ucapkan terima kasih, semoga hasil penelitian ini memberi manfaat bagi seluruh mahasiswa.

Kami juga mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan dosen dan staf prodi DP dan DKV atas dukungannya dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini merupakan informasi penting dalam mempersiapkan program MBKM. Penelitian ini diharapkan menjadi masukan untuk mengembangkan program MBKM yang berkualitas, diminati dan berjalan berkesinambungan. Hal yang penting juga bahwa hasil penelitian ini juga diharapkan menjadi bahan bagi pengembangan kualitas kurikulum MBKM. Kualitas ini diharapkan mendorong peningkatan kompetensi lulusannya dalam menghadapi dunia kerja.

Akhir kata, kami juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh civitas akademika yang telah berkontribusi dalam proses penyelesaian penelitian ini.

Jakarta, Januari 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

	HALAMAN PENGESAHAN	i
	RINGKASAN PENELITIAN	ii
	KATA PENGANTAR	iii
BAB 1.	PENDAHULUAN	1
1.1	Latar Belakang	1
1.2	Perumusan Masalah	2
BAB II	TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1	Kebijakan, Program dan Juknis.....	4
BAB III	TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	5
3.1	Tujuan.....	5
3.2	Manfaat Penelitian.....	5
BAB IV	METODE PENELITIAN	6
4.1	Metode Penelitian	6
BAB V	HASIL DAN PEMBAHASAN	7
5.1	Hasil Kuesioner.....	7
5.2	Pembahasan Hasil Peneliti.....	9
5.3	Potensi Program Pertukaran Pelajar.....	10
5.4	Potansi Mata Kuliah.....	11
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN	
6.1	Kesimpulan	15
6.2	Saran	15
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Hasil kuesioner peminat program MBKM.....	8
Tabel 2.	Analisa Keilmuan yang Diminati.....	10
Tabel 3.	Alternatif pilihan MK Prodi DP	15

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang ditetapkan oleh pemerintah haruslah menjadi salah satu pilihan Perguruan Tinggi dalam mempersiapkan lulusannya memasuki dunia kerja. Hal ini disadari oleh segenap civitas akademika di Universitas Paramadina yang telah bersiap untuk menjalankan program ini. Adapun demikian, kebijakan pemerintah ini telah berjalan dan memiliki landasan hukum, yaitu antara lain : Peraturan Pemerintah RI No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, dan Buku Panduan Merdeka Belajar Kampus Merdeka, dari Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020. Atas dasar kebijakan di atas dan melihat jalannya program MBKM ini, maka universitas membuat berbagai kebijakan diantaranya: Surat Keputusan Rektor No. SK-001/REK/UPM/VII/2021 tentang Penetapan Indeks Kinerja Utama (IKU) dan Implementasi Program MBKM yang mengesahkan 8 (delapan) IKU. Universitas juga berupaya aktif berpartisipasi pada program ini dan berhasil mendapatkan Hibah Program Kompetisi Kampus Merdeka (PK-KM) Liga 3 Tahun Anggaran 2021. Atas dasar ini maka Program Studi (prodi) Desain Produk (DP) berupaya untuk merancang kegiatan MBKM. Penerapan MBKM diawali dengan program kegiatan belajar diluar prodi dalam satu universitas. Adapun prodi yang menjadi target adalah Prodi Desain Komunikasi Visual (DKV).

Kebijakan MBKM secara umum bertujuan meningkatkan kompetensi lulusan agar lebih siap kerja. Prodi DP mempersiapkan mahasiswanya dengan kegiatan pengembangan kompetensi duniakerja, diantaranya: program praktek kerja di industri, kuliah umum, dan pelatihan yang melibatkan pihak industri. Selanjutnya, Prodi DP akan meningkatkan hal ini dengan menyelenggarakan program MBKM. Saat ini prodi telah menerapkan konversi mata kuliah bagi mahasiswa yang berminat mengikuti beberapa program MBKM yang diadakan oleh pemerintah. Selanjutnya, prodi akan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar di luar prodi di Universitas Paramadina.

Kondisi dunia kerja bidang desain terkadang membutuhkan keahlian lintas disiplin, khususnya disiplin DP dan DKV. Seorang desainer produk seringkali terlibat dalam program

promosi produk yang dilakukan oleh desainer komunikasi visual atau sebaliknya, seorang desainer komunikasi visual yang bekerjasama dengan desainer produk dalam pengembangan produk inovatif. Atas pertimbangan ini maka Program Pertukaran Pelajar dirasa dapat memberi manfaat bagi peningkatan kesiapan lulusan DKV dalam menghadapi dunia kerja. Oleh sebab itu, prodi DP melakukan pemilihan mata kuliah (MK) untuk memenuhi kebutuhan calon lulusan DKV yang berkeinginan mendalami keilmuan desain produk.

Kebijakan Universitas Paramadina mengenai penyelenggaraan dan keikutsertaan dalam program MBKN adalah bagi mahasiswa semester : 5, 6 dan 7. Program MBKM memberikan kesempatan berupa hak kepada mahasiswa untuk melakukan pembelajaran diluar prodi, selama 1 sampai 3 semester. Sebagai langkah awal, dipersiapkan program pertukaran pelajar antara Prodi DKV dan Prodi DP. Persiapan ini membutuhkan data dan informasi mengenai harapan dan minat mahasiswa DKV terhadap keilmuan DP. Penelitian perlu dilakukan agar program ini disambut dengan baik dan berjalan lancar. Penelitian ini akan memberikan informasi untuk perumusan mata kuliah yang akan ditawarkan prodi. Proses penelitian dilakukan dengan melibatkan mahasiswa. Kesempatan ini juga dimanfaatkan untuk memberikan informasi program MBKM kepada mahasiswa. Hasil dari penelitian ini kemudian menjadi dasar rekomendasi dan tindak lanjut untuk meningkatkan implementasi program MBKM di Prodi Desain Produk.

1.2 Perumusan Masalah

Program Studi Desain Produk telah mengembangkan kurikulum sesuai panduan kurikulum yang mencakup kegiatan MBKM didalamnya. Hal ini sesuai dengan ketentuan Universitas mengenai pelaksanaan program MBKM. Langkah selanjutnya, prodi mencari masukan dari berbagai pihak serta referensi yang menjadi acuan yaitu ketentuan pemerintah berupa petunjuk teknis mengenai program pembelajaran diluar program studi di dalam satu universitas.

Pengembangan program juga perlu memperhatikan hal yang sifatnya non-teknis, yaitu terkait minat dan harapan mahasiswa. Pertimbangan ini diperlukan agar program MBKM berjalan dengan baik dan mampu meningkatkan prestasi akademik dan keterampilan lulusan sebagai bekal menghadapi dunia kerja. Oleh sebab itu, prodi memerlukan informasi untuk mengatasi beberapa permasalahan, sebagai berikut:

1. Belum ada informasi mengenai minat mahasiswa DKV dalam mengikuti program MBKM pembelajaran diluar prodi
2. Kurangnya informasi mengenai potensi program ini dalam meningkatkan daya saing lulusan dalam menghadapi dunia kerja.
3. Belum ada informasi mengenai keilmuan yang sesuai untuk dipelajari, agar program ini dapat meningkatkan kesiapan lulusan menghadapi dunia kerja.
4. Belum ada informasi mengenai faktor yang mendukung minat mahasiswa dalam mengikuti program MBKM

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kebijakan, Program dan Juknis

Penelitian ini merupakan upaya prodi dalam menerapkan kebijakan MBKM yang ditetapkan pemerintah. Ketetapan yang menjadi landasan Universitas adalah : Surat Keputusan Rektor No. SK-001/REK/UPM/VII/2021, mengenai pelaksanaan MBKM. Keputusan ini didasari pada kebijakan lainnya yaitu: Peraturan Pemerintah RI No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan; Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi; Buku Panduan Merdeka Belajar Kampus Merdeka dari Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020; serta Buku Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0 untuk Mendukung Merdeka Belajar-Kampus Merdeka dari Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020. Atas dasar rujukan tersebut, Prodi Desain Produk mengembangkan program MBKM.

Program Studi Desain Produk melakukan penelitian dalam upaya menyelenggarakan program MBKM, agar sesuai dengan panduan serta menarik minat mahasiswa ntuk berpartisipasi. Melalui Hal ini, diharapkan menjadi program MBKM yang berkelanjutan dan dimanfaatkan dengan baik oleh mahasiswa. Penggalian informasi dilakukan dengan memperhatikan tahapan-tahapan dalam panduan teknis pelaksanaan program MBKM.

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

3.1 Tujuan

Pelaksanaan penelitian diperlukan untuk mempersiapkan program MBKM agar menghindari permasalahan yang akan muncul saat pelaksanaan. Penelitian ini bertujuan mendapatkan informasi agar pelaksanaan program mencapai hasil sesuai yang diharapkan. Hal lainnya yang menjadi tujuan dari penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Mendapatkan informasi dan pendapat langsung dari mahasiswa DKV mengenai program MBKM pembelajaran diluar prodi,
2. Mendapatkan informasi dan pendapat langsung dari mahasiswa DKV serta memberikan sosialisasi terkait program MBKM yang dapat mereka manfaatkan sebagai persiapan menghadapi dunia kerja.
3. Memperoleh informasi mengenai kebutuhan, minat dan harapan mahasiswa terkait keilmuan Prodi DP, dalam mengikuti program MBKM, sehingga program ini dapat dimanfaatkan dengan baik.
4. Memperoleh informasi langsung dari mahasiswa DKV, mengenai berbagai faktor yang mempengaruhi pertimbangan dalam mengikuti program MBKM pembelajaran di luar prodi.

3.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa informasi penting yang diperlukan prodi dalam merumuskan MK yang diperlukan dalam menjalankan program MBKM pertukaran pelajar, belajar diluar prodi di universitas yang sama. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk melihat minat mahasiswa dalam mengembangkan kemampuannya serta dalam memilih bidang pekerjaan setelah lulus nanti. Prodi mendapatkan informasi dan mampu melakukan penyesuaian, sehingga program MBKM pertukaran pelajar dapat berjalan dengan dukungan dan partisipasi dari mahasiswa.

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1 Metode Penelitian

Penelitian dilakukan dilingkungan Prodi DP dan DKV Universitas Paramadina dan melibatkan dosen dan mahasiswa aktif. Persiapan penelitian dilakukan dengan mendata mahasiswa aktif prodi DKV. Responden penelitian melibatkan mahasiswa aktif prodi DKV yaitu sejumlah 574 mahasiswa. Penelitian menggunakan kuesioner yang disebar untuk mereka yang berminat terhadap program MBKM. Pertanyaan kuesioner disiapkan dalam bentuk pertanyaan terbuka yang memberikan kesempatan untuk jawaban yang lebih luas atau beragam. Pertanyaan ini ditujukan untuk mendapatkan informasi yang luas mengenai minat, harapan dan apa saja yang diketahui mengenai program MBKM, khususnya studi diluar prodi dalam universitas yang sama.

Kuesioner dibagi tiga bagian untuk mendapatkan informasi yang fokus pada tujuan mengetahui latar belakang, minat dan hal apa yang menjadi pendorong pengambilan keputusan. Pembagian ini ditujukan agar mendapat informasi fokus pada upaya yang bisa dilakukan. Pembagian ini juga diarahkan untuk memberikan informasi, serta mempromosikan program MBKM, sehingga responden dapat mengisi kuesioner ini dengan baik. Pertanyaan kuesioner dibagi menjadi 3 klasifikasi sebagai berikut:

1. Faktor pendukung keikutsertaan dalam MBKM
 - Menginformasikan latar belakang pengambilan keputusan mahasiswa berdasarkan informasi yang diterima
2. Faktor pertimbangan dalam mengikuti MBKM
 - Faktor pendukung yang memberikan dorongan dalam keputusan mengikuti program MBKM
3. Faktor kebutuhan akan MBKM
 - Faktor yang mengikat mahasiswa untuk mengikuti program dan komitmen menyelesaikannya dengan baik

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil Kuesioner

Setelah dilakukan persiapan dan penyebaran kuesioner kepada para mahasiswa DKV, maka berikut dijabarkan hasilnya. Kuesioner ditujukan kepada mahasiswa aktif prodi DKV yang berminat mengikuti atau mencari informasi terhadap program MBKM. Berdasarkan hal tersebut, maka terdapat 31 mahasiswa yang mengisi kuesioner. Jika dibandingkan dengan jumlah mahasiswa aktif prodi DKV sejumlah 574 mahasiswa, maka jumlah ini masih kecil yaitu 5.4%. Selanjutnya, kami anggap lebih memilih untuk menempuh pendidikan di prodi DKV. Dari jumlah tersebut, mayoritas yang mengisi adalah mahasiswa semester 3.

Pada hasil kuesioner ditemukan bahwa sebagian besar mahasiswa masuk prodi DKV berdasarkan kemampuan dan kesenangannya dalam menggambar ilustrasi. Sementara peringkat keduanya adalah ingin bisa membuat iklan, film pendek dan materi promosi di berbagai media. Peringkat kedua dari hasil kuesioner tetap akan dianalisa dikarenakan memberikan masukan informasi sesuai tujuan penelitian. Peneliti juga memasukkan jawaban tertinggi ke3 dan ke 4, jika dirasa memiliki informasi yang dibutuhkan untuk menjawab permasalahan penelitian ini. Berikut dijabarkan hasil kuesioner yang dilakukan.

Tabel 1. Hasil kuesioner peminat program MBKM

No	Pertanyaan	Jawaban Tertinggi	Keterangan
1	Apa alasan mendalami ilmu DKV? (boleh isi lebih dari satu)	Senang membuat gambar ilustrasi (32 %)	Jawaban tertinggi kedua untuk diperhatikan adalah: Ingin belajar membuat iklan, film pendek dan promosi di berbagai media (22 %)
2	Cita-cita anda ingin menjadi desainer Komunikasi Visual dibidang? (boleh isi lebih dari satu)	Multimedia dan Advertising;Event dan promotion (32%)	Jawaban lainnya untuk diperhatikan adalah: -Branding (19 %) -Bekerja dipemerintahan (16 %)
3	Setelah lulus kuliah, apa yang akan dilakukan?	Cari pengalaman dengan bekerja sebagai desainer Komunikasi Visual (35%)	
4	Apakah sudah memiliki target penyelesaian perkuliahan?	Ya, lulus 4 tahun (48 %)	Jawaban sama banyaknya: -Ya, secepatnya (48 %)

5	Apakah berkeinginan untuk memiliki usaha sendiri dibidang desain Komunikasi Visual, sebelum lulus?	Ya, ingin menjadi freelance designer sambil kuliah (58 %)	Jawaban tertinggi kedua untuk diperhatikan adalah : -Ya, tapi tidak harus dibidang DKV (jika memilih ini, mohon tuliskan bidang apa yang diminati);bidang apa aja buat isi waktu kosong, plus isi dompet. (25 %)
6	Apakah terpikirkan untuk kemungkinan bekerja diluar bidang desain Komunikasi Visual?	Ya, bisa dibidang desain lainnya atau seni namun tetap berkarya dibidang DKV sebagai sampingan (74 %)	Jawaban tertinggi kedua untuk diperhatikan adalah : -Ya, namun harus tetap dibidang desain yang lainnya (25 %)
7	Hal menarik apa, yang dilihat dari teman-teman yang mendalami desain produk?	Linkup pekerjaan luas sebagai desainer: aotomotif, furniture, home decor, produk fashion, souvenir, produk elektronik, alat Kesehatan, konsutan desain, mainan, dst (77 %)	
8	Menurut anda, apa alasan utama rekan anda atau rekan dari prodi lainnya di Universitas Paramadina, memilih mendalami keilmuan desain produk? (boleh isi lebih dari satu jawaban)	Mempelajari praktek membuat produk fashion;Mempelajari proses perancangan produk otomotif;Mempelajari pembuatan berbagai produk sederhana;Mempelajari penggunaan software menggambar 3 dimensi (45 %)	
9	Setelah mempelajari sebagian perkuliahan Desain Komunikasi Visual dan melihat suasana kampus serta rekan-rekan dari prodi lainnya, maka ada ketertarikan untuk menambah penguasaan ilmu lain, yaitu: (boleh isi lebih dari satu jawaban)	Ada, Beberapa mata kuliah pada program studi Desain Produk;Ada, Beberapa mata kuliah pengembangan wawasan desain dan seni secara umum. (39 %)	Jawaban lainnya untuk diperhatikan adalah: -Tidak ada, hanya berminat pada keilmuan DKV. (29 %) -Ada, Beberapa mata kuliah pengembangan keterampilan merancang produk (16 %) -Ada, Beberapa mata kuliah pada program studi Desain Produk. (16 %)
10	Setelah bersosialisasi dengan suasana kampus, serta rekan-rekan dari prodi lainnya, maka ada ketertarikan dari rekan anda, dari prodi lain, untuk mempelajari beberapa	Ada, mahasiswa yang berminat menyalurkan hobi menggambar dan membuat rancangan digital. (39 %)	Jawaban lainnya untuk diperhatikan adalah: -Tidak ada, hanya berminat pada keilmuan mereka. (19 %)

	pengetahuan desain produk, yaitu: (pada jawaban ya, boleh isi lebih dari satu)		-Ada, tetapi tidak punya informasi terkait hal tersebut. (13 %)
--	--	--	---

Sumber: pribadi

5.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil kuesioner di atas akan dibahas sesuai dengan tujuan penelitian ini. Berdasarkan data di atas, dapat dilihat bahwa Prodi masih harus meningkatkan informasi mengenai MBKM kepada mahasiswa. Hal ini dikarenakan mahasiswa yang berminat dan mengisi kuesioner masih sedikit, yaitu 5,4 %. Mahasiswa semester 3 adalah mayoritas pengisi kuesioner ini sebanyak 64 % dan mahasiswa semester 5 diperingkat kedua 24%. Peminat perempuan dan laki-laki sama besarnya.

Terkait faktor pendukung, sebagian besar mahasiswa mendalami keilmuan DKV didasari pada kemampuan menggambar ilustrasi yang ingin mereka dalami, yaitu sebesar 32%. Jawaban tertinggi kedua adalah ingin belajar membuat iklan, film pendek dan promosi di berbagai media, sebanyak 22%. Bidang DKV yang diminati saat lulus nanti adalah multimedia, *advertising-event* dan *promotion* sebanyak 32%, diikuti *branding* sebanyak 19%. Jawaban tertinggi ketiga berbeda jumlah sedikit dari yang ke dua, yaitu bekerja dipemerintahan dan usaha sendiri, sebanyak 16%. Mengenai aktivitas setelah lulus, jawaban tertinggi adalah mencari pengalaman bekerja sebagai desainer komunikasi visual, yaitu sebanyak 35%.

Terkait faktor yang mempengaruhi pertimbangan dalam mengikti program MBKM, diwakili dengan pertanyaan berupa perencanaan mahasiswa dalam menyelesaikan kuliah. Sebanyak 15% menyatakan ingin lulus dalam 4 tahun. Sebagian mereka juga menjawab secepatnya, sebanyak 15%. Selanjutnya, pertanyaan mengenai keinginan memiliki usaha dibidang DKV sebelum lulus. Sebanyak 58% ingin menjadi *freelance designer* (pekerja desain paruh waktu) dibidang DKV, sambil menyelesaikan kuliah. Jawaban tertinggi ke dua adalah menjadi *freelance designer* sambil kuliah, namun tidak harus dibidang DKV, sebanyak 25%. Selanjutnya mengenai kemungkinan bekerja pada bidang lain diluar DKV, jawaban tertinggi sebanyak 74%, yaitu mereka menyatakan setuju untuk bekerja diluar bidang DKV, namun masih dibidang desain lainnya atau seni, dan tetap meluangkan waktu untuk berkarya dibidang

DKV. Jawaban ke dua adalah sebesar 25%, yang menjawab setuju namun harus tetap di bidang desain lainnya.

Terkait faktor kebutuhan akan MBKM yang mempengaruhi pilihan memilih MK di prodi DP. Alasan mereka adalah dikarenakan lingkup pekerjaan yang luas, dipilih oleh 77% responden. Pilihan jawaban terbanyak kedua adalah karena ilmu ini masih jarang dikuasai, sebanyak 6%. Berikutnya adalah alasan rekan-rekan dari prodi lain memilih mendalami keilmuan DP. Jawaban tertinggi yang dipilih sebanyak 45%, adalah dikarenakan dapat mempelajari praktek membuat produk fashion, proses perancangan automotive, membuat produk sederhana dan cara menggunakan software 3D. Kedua adalah dikarenakan mempelajari berbagai pembuatan produk sederhana. Jawaban tertinggi kedua adalah mempelajari penggunaan software 3D, sebanyak 19%. Berikutnya, mempelajari pembuatan produk sederhana, sebanyak 8%. Selanjutnya, mempelajari pembuatan produk fashion, sebanyak 6%, dan mempelajari proses perancangan produk fashion, sebanyak 9%. Berikutnya pertanyaan mengenai ketertarikan untuk menambah penguasaan ilmu lain. Jawaban tertinggi adalah beberapa MK pengembangan wawasan desain dan seni secara umum, sebanyak 38%. Jawaban ke dua terbanyak adalah tidak berminat, atau hanya minat pada keilmuan DKV, sebanyak 29%. Selanjutnya sebanyak 16%, memilih, adanya MK pengembangan keterampilan merancang produk. Berikutnya pertanyaan mengenai adanya mahasiswa prodi lain yang berminat mendalami keilmuan DP. Jawaban tertinggi adalah 38% berminat menyalurkan hobi menggambar dan membuat rancangan digital. Jawaban nomor dua tertinggi adalah tidak ada, mereka hanya minat pada keilmuan mereka saja sebanyak 19%. Kemudian ada sebanyak 12% menyatakan ada yang berminat namun tidak memiliki informasi mengenai kemana minatnya.

5.3. Potensi Program Pertukaran Pelajar

Berdasarkan pembahasan di atas disebutkan bahwa sosialisasi dari program MBKM khususnya pertukaran pelajar masih perlu ditingkatkan. Jumlah mahasiswa yang berminat untuk mendapatkan informasi masih kurang dibanding jumlah mahasiswa DKV yang ada. Namun demikian, dilihat kelompok mahasiswa yang berminat mayoritas adalah yang duduk di semester 3. Hal ini cukup sejalan karena program MBKM di Universitas Paramadina diperuntukkan bagi mahasiswa semester ke 5, 6, dan 7. Jadi hal ini memungkinkan bahwa mereka yang tidak berminat adalah mereka yang kurang potensial mengikuti kegiatan ini karena sudah berada di semester 2,5, atau 7. Mungkin mereka lebih berkonsentrasi untuk

menyelesaikan perkuliahan di prodi. Sementara itu, mahasiswa yang berminat adalah mereka yang paling potensial mengikuti program ini yaitu yang berda pada semester 3. Dengan demikian, minat mahasiswa DKV untuk mengikuti program MBKM pertukaran pelajar, memiliki potensi yang cukup baik.

Dalam pembahasan, terlihat bahwa kecenderungan mahasiswa DKV yang berminat pada program ini, lebih memiliki keinginan untuk mengembangkan kemampuan keterampilan khusus, seperti : menggambar, menggambar ilustrasi, membuat iklan, film pendek dan media promosi. Hal ini juga sejalan dengan jawaban terbanyak mengenai bidang DKV yang diminati saat lulus adalah bidang multimedia, *advertaising-event* dan *promotion*, yaitu bahwa kedua hal tersebut membutuhkan kemampuan keterampilan. Lain halnya dengan pilihan kedua yaitu bidang *branding* yang memiliki porsi kemampuan konseptual lebih banyak. Jadi kemampuan penguasaan teknis dalam berkarya menjadi keilmuan yang ingin dikembangkan oleh mahasiswa yang berminat mengikuti program MBKM khususnya pertukaran pelajar.

Mengenai aktivitas setelah lulus, jawaban tertinggi adalah mencari pengalaman bekerja sebagai desainer komunikasi visual, yaitu sebanyak 35%. Hal ini bisa menjadi potensi karena mahasiswa sudah mulai melihat bahwa kemampuan untuk mendalami profesi desainer dibidang DKV tidak harus betumpu pada pembelajaran di prodi DKV saja, namun bisa dilengkapi dengan pengetahuan yang dipelajari dari prodi lain. Dorongan inilah yang menyebabkan mereka mencari informasi mengenai MBKM.

Sebagian besar mahasiswa yang berminat mencari informasi mengenai program pertukaran adalah mereka yang berencana untuk lulus kuliah dalam waktu 4 tahun atau sesuai waktunya. Hal ini menunjukkan bahwa peserta program ini adalah anak yang memiliki kemampuan rata-rata dan diatas rata, sehingga program MBKM ini berpotensi untuk berjalan dengan baik. Sebagian besar mahasiswa DKV yang berminat, juga melihat peluang bahwa mempelajari keilmuan desain produk memberi manfaat karena ilmunya masih jarang dikuasai. Hal ini juga sejalan dikarenakan sebagian besar memilih untuk tidak mempermasalahkan lapangan kerja yang digeluti saat lulus, apakah dibidang DKV atau tidak. Namun, mereka masih menghendaki agar tetap dalam lingkup pekerjaan desain lainnya atau bidang seni.

5.4. Potensi Mata Kuliah

Berdasarkan kuesioner, sebagian besar latar belakang minat mahasiswa terhadap keilmuan DP adalah dapat mempelajari praktek membuat produk fashion, proses perancangan

automotive, membuat produk sederhana dan cara menggunakan *software* 3D. Selanjutnya, adalah untuk penguasaan ilmu pengetahuan lain sebagai penambah wawasan desain, seni secara umum, serta pengembangan keterampilan dalam perancangan produk. Jawaban tidak berminat berada pada posisi ke dua. Dilanjutkan dengan pilihan keilmuan dan keterampilan menggambar dan membuat rancangan digital. Hal ini memperlihatkan keinginan mahasiswa DKV untuk memiliki kemampuan untuk menguasai pengetahuan tersebut baik untuk sekedar hobi, ataupun dapat dimanfaatkan dalam bekerja setelah lulus kuliah nanti.

Berdasarkan pembahasan dan data, maka berikut beberapa potensi pengetahuan yang diharapkan mahasiswa adalah:

- *praktek* membuat produk *fashion*,
- proses perancangan *automotive*,
- membuat produk sederhana
- cara menggunakan *software* 3D
- pengembangan wawasan desain
- pengembangan wawasan seni secara umum
- serta pengembangan keterampilan perancangan produk

Berdasarkan penjabaran di atas, maka dilakukan pendalaman apakah prodi memiliki keilmuan yang cocok dengan keinginan tersebut. Kemudian dilakukan klasifikasi dan diperoleh bahwa prodi DP telah memiliki keilmuan tersebut. Terlihat adanya MK yang sesuai dengan keinginan dari mahasiswa. Berikut penjabarannya MK yang dimaksud:

Tabel 2. Analisa Keilmuan yang Diminati

No	Keilmuan yang diminati	Mata kuliah tersedia	SKS
1	praktek membuat produk fashion	Fashion dan asesoris	3
2	proses perancangan automotive	Automotif dan transportasi	3
3	membuat produk sederhana	DP 1	6
4	cara menggunakan software 3D	Gambar digital 3D, CAD/CAM, Gambar presentasi digital	3 3 3

5	pengembangan wawasan desain	sejarah desain dunia, sejarah produk budaya Indonesia,	2 2
6	pengembangan wawasan seni secara umum	Apresiasi dan kritik seni	2
7	serta pengembangan keterampilan perancangan produk	Praktek bengkel, desain kriya	2
			29

Sumber: pribadi

Pada program MBKM pertukaran Pelajar, mahasiswa mendapatkan hak untuk belajar diluar prodi selama maksimal 2 semester. Pada program ini juga, jumlah SKS tiap semester yang harus diambil adalah sebanyak 20 SKS. Untuk itu, prodi penyelenggara program MBKM harus menyiapkan MK senilai 20 SKS pada semester gasal dan genap. Bidang keilmuan dan MK pada tabel di atas kemudian diturunkan menjadi MK yang disediakan prodi pada semester gasal dan genap. Berikut ilustrasi program alternatif pilihan MK dari kurikulum DP yang akan ditawarkan pada program MBKM.

Tabel 3. Alternatif pilihan MK Prodi DP

No	Mata Kuliah	SKS	Gasal
1	Gambar Teknik Digital	3	1
2	Sejarah Desain Dunia	2	1
3	Gambar Presentasi Desain Produk	3	3
4	Proyek Desain 1, Desain Produk Fungsional	6	3
	Permodelan digital untuk pabrikan	3	5
5	Desain Automotif & Transportasi	3	7
6	Apresiasi dan Kritik Seni	2	7
	Total jumlah SKS	22	
No	Mata Kuliah	SKS	Genap

1	Menggambar Produk	3	2
2	Ergonomi Desain	2	2
	Gambar Digital 3 Dimensi	3	4
3	Praktek Bengkel	4	4
4	Manajemen Desain	2	4
5	Sejarah Produk Budaya Indonesia	2	6
6	Fashion dan Assesoris	3	8
7	Desain Kriya	2	8
	Total jumlah SKS	20	

Sumber : Pribadi

Pada tabel diatas telah dijabarkan susunan MK pada semester gasar dan genap yang sesuai dengan peminatan dari mahasiswa DKV. Dapat dilihat bahwa Prodi DP telah memiliki SKS sejumlah yang sesuai dengan kebutuhan, yaitu minimal 20 SKS tiap semesternya. Prodi tinggal melakukan penyesuaian capaian pembelajaran agar dapat dikonversi dengan MK dari prodi DKV. Mata kuliah diatas akan menjadi bahan pertimbangan dan pembahasan prodi dalam merancang program MBKM. Selanjutnya prodi akan melakukan pembahasan khusus mengenai program pertukaran mahasiswa lintas prodi baik didalam maupun diluar Universitas Paramadina.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan, maka penelitian ini telah berhasil menghimpun berbagai informasi yang dibutuhkan dalam mempersiapkan program MBKM. Informasi mengenai minat mahasiswa DKV sudah diperoleh dan memperlihatkan potensi cukup baik. Namun, masih perlu sosialisasi agar lebih menarik. Dalam sosialisasi, penjelasan mengenai perencanaan studi atau keterampilan yang diperoleh, akan lebih menarik, karena mereka umumnya adalah mahasiswa yang memiliki prestasi akademik baik. Informasi mengenai potensi lulusan juga diperoleh. Terdapat potensi bahwa sebagian dari mereka yang berminat, merasa tidak masalah untuk berprofesi diluar bidang DKV atau pengusaha mandiri saat lulus nanti. Penelitian ini juga telah berhasil menjabarkan mengenai keilmuan yang diminati, serta mata kuliah yang sesuai dengan harapan mahasiswa DKV.

Beberapa hal yang diperlukan adalah sosialisasi, dan pengembangan materi yang tepat untuk mempersuasi mahasiswa agar mengikuti program MBKM. Dengan terkumpulnya informasi ini, maka Prodi DP dan DKV dapat melakukan pendekatan untuk melakukan penyesuaian kurikulum agar diperoleh rumusan yang sesuai untuk kedua belah pihak. Melalui penelitian ini maka diharapkan perencanaan program MBKM di Prodi DP dapat diselesaikan dan memberikan manfaat bagi mahasiswa dan Prodi DP.

6.1 Saran

Penelitian ini mencatat bahwa masih diperlukan persiapan dalam menjalankan program MBKM yaitu promosi. Untuk itu, perlu dilakukan pembicaraan baik internal prodi maupun secara eksternal agar berkesinambungan dengan promosi MBKM tingkat universitas. Mengenai materi promosi atau persuasi, perlu dikaji agar lebih efektif, dikarenakan hal ini masih baru dan belum dipahami secara utuh oleh masyarakat. Oleh sebab itu, disarankan agar materi dirancang dengan memberi gambaran mengenai lulusan dari program MBKM. Beberapa contoh yang dimaksud adalah: apa saja yang mereka peroleh dari program ini, manfaatnya dikemudian hari, serta profesi papa yang membutuhkan kemampuan ini,

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J.W. (2012). Educational Research Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Reseach (4th ed.). Pearson.
- Eeuwijk, Peter Van. Angehrn, Zuzanna. (2017). How to...Conduct A Focus Group Discussion. Swiss TPH.
- Dirjen DIKTI Kemendikbud, <http://dikti.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2020/04/Buku-Panduan-Merdeka-Belajar-Kampus-Merdeka-2020>, Buku Panduan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka, 2020.
- Dirjen DIKTI Kemendikbud, <https://dikti.kemdikbud.go.id/pengumuman/buku-panduan-penyusunan-kurikulum-pendidikan-tinggi-di-era-industri-4-0-untuk-mendukung-merdeka-belajar-kampus-merdeka/> , Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Di Era Industri 4.0 Untuk Mendukung Merdeka Belajar Kampus Merdeka, 2020.
- Tim Kurikulum Prodi DP. (2018). Buku Kurikulum Pendidikan Tinggi Desain Produk Universitas Paramadina 2018.

LAMPIRAN

PEDOMAN KUESIONER
MINAT MAHASISWA DKV TERHADAP
PROGRAM MBKM BELAJAR DIPRODI DP
DI UNIVERSITAS PARAMADINA

DATA KUESIONER			
	Usia	:	
	Jenis kelamin	:	
	Prodi	:	Desain Komunikasi Visual
	Semester	:	

Contoh cara pengisian pertanyaan kuesioner:

NO	PERTANYAAN
1	Alasan mendalami ilmu desain Produk (boleh isi lebih dari satu)
	Senang membuat produk
	Ingin belajar membuat produk
	Ingin menjadi desainer produk
✓	Lainnya : (jika memilih ini, maka mohon diisi sendiri)
	Ingin melanjutkan usaha pabrik kayu orang tua

KUESIONER

Sebelumnya kami ucapkan terima kasih telah meluangkan waktunya mengikuti kuesioner ini. Kuesioner ini diperlukan untuk memaksimalkan informasi mengenai program MBKM di Program Studi Desain Produk Universitas Paramadina. Masukan, pendapat dan pengalaman rekan-rekan mahasiswa sngatlah bermanfaat dalam mempersiapkan program MBKM yang akan diselenggarakan oleh prodi Desain Produk. Isilah pertanyaan dibawah ini dengan tanda : ✓ , pada kotak disamping pilihan jawaban pertanyaan. Kemudian jawablah dengan singkat, jika memilih pada pilihan jawaban yang memerlukan jawaban tertulis.

ASPEK	NO	PERTANYAAN
	1	Apa alasan mendalami ilmu DKV? (boleh isi lebih dari satu)
		<ul style="list-style-type: none"> • Senang membuat gambar ilustrasi

Faktor Pendukung keikutsertaan dalam MBKM		<ul style="list-style-type: none"> • Ingin belajar membuat iklan, film pendek dan promosi di berbagai media
		<ul style="list-style-type: none"> • Ingin menjadi desainer grafis / desainer komunikasi visual
		<ul style="list-style-type: none"> • Lainnya : (jika memilih ini, maka mohon diisi sendiri)
	2	Cita-cita anda ingin menjadi desainer Komunikasi Visual dibidang? (boleh isi lebih dari satu)
		<ul style="list-style-type: none"> • Branding
		<ul style="list-style-type: none"> • Multimedia dan Advertising
		<ul style="list-style-type: none"> • Event dan promotion
		<ul style="list-style-type: none"> • Di pemerintahan
		<ul style="list-style-type: none"> • Usaha sendiri
		<ul style="list-style-type: none"> • Lainnya : (jika memilih ini, maka mohon diisi sendiri)
3	Setelah lulus kuliah, apa yang akan dilakukan?	
	<ul style="list-style-type: none"> • Cari pengalaman dengan bekerja sebagai desainer Komunikasi Visual 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan sekolah S2 atau yang lainnya 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Belum terpikirkan 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Lainnya : (jika memilih ini, maka mohon diisi sendiri) 	
Faktor pertimbangan dalam mengikuti MBKM	4	Apakah sudah memiliki target penyelesaian perkuliahan?
		<ul style="list-style-type: none"> • Ya, lulus 4 tahun
		<ul style="list-style-type: none"> • Ya, maksimal 6 tahun
		<ul style="list-style-type: none"> • Ya, secepatnya
		<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada target
		<ul style="list-style-type: none"> • Lainnya : (jika memilih ini, maka mohon diisi sendiri)
	5	Apakah berkeinginan untuk memiliki usaha sendiri dibidang desain Komunikasi Visual, sebelum lulus?
		<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada rencana
		<ul style="list-style-type: none"> • Tidak, ingin konsentrasi kuliah
	<ul style="list-style-type: none"> • Ya, dibidang DKV 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Ya, tapi bukan dibidang DKV (jika memilih ini, mohon tuliskan bidang aa yang diminati) 	
6		

		Apakah terpikirkan untuk kemungkinan bekerja diluar bidang desain Komunikasi Visual?
		<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada rencana
		<ul style="list-style-type: none"> • Ya, ingin menjadi freelance designer sambil kuliah
		<ul style="list-style-type: none"> • Ya, tapi tidak harus dibidang DKV (jika memilih ini, mohon tuliskan bidang apa yang diminati)
		<ul style="list-style-type: none"> • Ya, namun tetap bidang desain lainnya atau seni (jika memilih ini, mohon tuliskan bidang apa yang diminati)
Faktor kebutuhan akan MBKM	7	Hal menarik apa, yang dilihat dari teman-teman yang mendalami desain produk?
		<ul style="list-style-type: none"> • Linkup pekerjaan luas sebagai desainer: aotomotif, produk elektronik, konsutan desain, mainan, dst
		<ul style="list-style-type: none"> • Masih jarang yang menguasai ilmu ini
		<ul style="list-style-type: none"> • Lainnya : (jika memilih ini, maka mohon diisi sendiri)
	8	Menurut anda, apa alasan utama rekan anda atau rekan dari prodi lainnya di Universitas Paramadina, memilih mendalami keilmuan desain produk? (boleh isi lebih dari satu jawaban)
		<ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari praktek membuat produk fashion
		<ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari proses perancangan produk otomotif;;
		<ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari penggunaan software menggambar 3 dimensi
		<ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari pembuatan berbagai produk sederhana
	9	Setelah mempelajari sebagian perkuliahan Desain Komunikasi Visual dan melihat suasana kampus serta rekan-rekan dari prodi lainnya, maka ada ketertarikan untuk menambah penguasaan ilmu lain, yaitu: (boleh isi lebih dari satu jawaban)
		<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada, hanya berminat pada keilmuan DKV
		<ul style="list-style-type: none"> • Ada, mahasiswa yang berminat menyalurkan hobi menggambar dan membuat rancangan digital
	<ul style="list-style-type: none"> • Ada, tetapi tidak punya informasi terkait hal tersebut 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Ada, mahasiswa prodi lain berminat untuk bisa merancang produk sendiri mengikuti beberapa mata kuliah desain produk yaitu : (jika memilih ini, maka mohon diisi sendiri) 	
10	Setelah bersosialisasi dengan suasana kampus, serta rekan-rekan dari prodi lainnya, maka ada ketertarikan dari rekan anda, dari prodi lain, untuk mempelajari beberapa pengetahuan desain produk, yaitu: (pada jawaban ya, boleh isi lebih dari satu)	
	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada, hanya berminat pada keilmuan mereka 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Ada, mahasiswa yang berminat menyalurkan hobi menggambar dan membuat rancangan digital 	

--

- Ada, tetapi tidak punya informasi terkait hal tersebut

Program Studi Desain Produk Universitas Paramadina mengucapkan Terima kasih atas partisipasinya dalam kuesioner ini