



Direktorat Sekolah Menengah Kejuruan  
Direktorat Jendral Pendidikan Vokasi  
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan,  
Riset, dan Teknologi  
Tahun 2021

**LOKASI**  
KUAT, MENGUATKAN  
INDONESIA

**SMK**  
BISA-HEBAT  
SIAP KERJA - SANTUN - MANDIRI - KREATIF

# MODUL AJAR 2

## Proses Bisnis Berbagai Industri di Bidang

### Dasar - Dasar Desain Komunikasi Visual



**SMK**  
**FASE E**  
(KELAS X)

## 1. Identitas

Nama Penyusun	: Luh Sri Aryadi, S.Pd
Sekolah	: SMK Negeri 1 Sukasada
Pengarah Materi	: Hastjarjo Boedi Wibowo
Tahun	: 2021
Jenjang	: SMK
Kelas	: X
Alokasi Waktu	: 18 JP (3 Kali pertemuan)
Materi Pokok	: Proses bisnis berbagai industri di bidang Desain Komunikasi Visual
Kode Perangkat	: M.10.2_Luh2_A.10.2_Luh1
Jumlah Peserta Didik	: 36 Siswa
Moda	: Blended Learning

## 2. Profil Pelajar Pancasila Yang Berkaitan

- Peserta didik dapat menjadi mandiri ketika menjelaskan K3LH secara mandiri
- Peserta didik diharapkan bisa berpikir kreatif dalam desain
- Peserta didik diharapkan bisa bergotong royong dalam mengerjakan tugas kelompok

## 3. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu menerapkan manajemen produksi bidang Desain secara menyeluruh pada berbagai industri ekonomi kreatif lainnya, antara lain K3LH, kreativitas dalam proses kreasi dasar desain, dan menerapkannya dalam elemen dasar perancangan dan proses desain dan produksi dalam eksekusi kerja desain komunikasi visual secara mandiri.

## 4. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu memahami tentang K3LH dan Keselamatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) di bidang Desain Komunikasi Visual
2. Peserta didik mampu memahami Proses berpikir kreatif dan *design thinking*
3. Peserta didik mampu memahami Lingkup bisnis industri desain komunikasi visual
4. Peserta didik mampu memahami Proses Bisnis di bidang Desain Komunikasi Visual

## 5. Sarana Prasarana

- Bahan : Modul Ajar dan Video Tutorial
- Alat : Laptop/Komputer, HP, dan Jaringan Internet
- Ruang : Lab Komputer
- Media Aplikasi : Whatsapp , google drive, melajah.id

## 6. Pertanyaan Pemantik

Apakah anda tahu tentang Proses bisnis berbagai industri di bidang Desain Komunikasi Visual ?

## 7. Karakter Peserta Didik

- Peserta didik regular dengan tipikal umum yang tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar

## 8. Materi Ajar

- Kesehatan dan Keselamatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) di bidang Desain Komunikasi Visual
- Proses berpikir kreatif dan *design thinking*
- Lingkup bisnis industri desain komunikasi visual
- Proses Bisnis di bidang Desain Komunikasi Visual

## 9. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

### Kegiatan Pembelajaran

#### Kegiatan Pertama (6 x 45 menit)

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberi salam, selanjutnya menanyakan kabar peserta didik</li><li>2. Salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran</li><li>3. Peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan literasi dengan cara membaca lewat HP atau komputer di LMS melajah id</li><li>4. Guru memberikan apersepsi terkait materi yang akan disampaikan serta pertanyaan pemantik</li><li>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai:</li></ol>	<b>20 menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik menyimak tayangan Video tentang K3LH dibidang desain komunikasi visual serta guru memperkuat tayangan tentang K3LH dibidang desain komunikasi visual</li><li>2. Peserta didik bertanya terkait pemaparan yang diberikan guru tentang K3LH dibidang desain komunikasi visual</li><li>3. Guru memberikan jawaban terkait pertanyaan yang diajukan oleh siswa</li><li>4. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok (1 kelompok terdiri dari 3-4)</li><li>5. Peserta didik membentuk 9 kelompok belajar dan memberi nama kelompok belajar serta memilih ketua</li></ol>	<b>230 menit</b>

<b>K e g i a t</b>	<p>kelompoknya</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Guru memberikan penugasan ke Peserta didik menggunakan lembar kerja</li> <li>7. Peserta didik melaksanakan diskusi sesuai kelompoknya masing-masing secara proaktif dibawah bimbingan dan arahan guru.</li> <li>8. Tiap-tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya dan kelompok lain memberi komentar terhadap presentasi yang disajikan.</li> <li>9. Tiap-tiap Kelompok menyempurnakan hasil prestasinya berdasarkan masukan dari kelompok lain</li> <li>10. Tiap kelompok menyimpulkan hasil diskusi</li> </ol>	
<b>Kegiatan Penutup</b>  <b>K e d u a</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dan ditulis dalam buku catatan masing-masing.</li> <li>2. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.</li> <li>3. Guru memberi tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya.</li> <li>4. Peserta didik melakukan pembersihan dikelas</li> <li>5. Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran</li> <li>6. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.</li> </ol>	<b>20 menit</b>

(  
6 x 45 menit)

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi salam, selanjutnya menanyakan kabar peserta didik</li> <li>2. Salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran</li> <li>3. Peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan literasi dengan cara membaca lewat HP atau komputer di LMS melajah id</li> <li>4. Guru memberikan apersepsi terkait materi yang akan disampaikan serta pertanyaan pemantik</li> <li>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai</li> </ol>	<b>20 menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menyimak tayangan Video tentang berpikir kreatif dan <i>design thinking</i> serta guru memperkuat tayangan tentang berpikir kreatif dan <i>design thinking</i></li> </ol>	<b>230 menit</b>

K e g i a t a n	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Peserta didik bertanya terkait pemaparan yang diberikan guru tentang berpikir kreatif dan <i>design thinking</i></li> <li>3. Guru memberikan jawaban terkait pertanyaan yang diajukan oleh siswa</li> <li>4. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok (1 kelompok terdiri dari 3-4)</li> <li>5. Peserta didik membentuk 9 kelompok belajar dan memberi nama kelompok belajar serta memilih ketua kelompoknya</li> <li>6. Guru memberikan permasalahan ke Peserta didik terkait dengan berpikir kreatif dan <i>design thinking</i> dalam kehidupan sehari-hari menggunakan lembar kerja</li> <li>7. Peserta didik melaksanakan diskusi sesuai kelompoknya masing-masing secara proaktif dibawah bimbingan dan arahan guru.</li> <li>8. Tiap-tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya dan kelompok lain memberi komentar terhadap presentasi yang disajikan.</li> <li>9. Tiap-tiap Kelompok menyempurnakan hasil prestasinya berdasarkan masukan dari kelompok lain</li> <li>10. Tiap kelompok menyimpulkan hasil diskusi</li> </ol>	
K e g i a n  ( 6	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dan ditulis dalam buku catatan masing-masing.</li> <li>2. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.</li> <li>3. Guru memberi tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya.</li> <li>4. Peserta didik melakukan pembersihan di kelas</li> <li>5. Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran</li> <li>6. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.</li> </ol>	<b>20 menit</b>

x

45 menit)

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi salam, selanjutnya menanyakan kabar peserta didik</li> <li>2. Salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran</li> <li>3. Peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan</li> </ol>	<b>20 menit</b>

	<p>literasi lewat HP atau komputer di LMS melajah id</p> <p>4. Guru memberikan apersepsi terkait materi yang akan disampaikan serta pertanyaan pematik</p> <p>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai:</p>	
<b>Kegiatan Inti</b>	<p>1. Peserta didik menyimak tayangan Video tentang lingkup bisnis dan proses bisnis di bidang desain komunikasi visual serta guru memperkuat tayangan tentang lingkup bisnis dan proses bisnis di bidang desain komunikasi visual</p> <p>2. Peserta didik bertanya terkait pemaparan yang diberikan guru tentang lingkup bisnis dan proses bisnis di bidang desain komunikasi visual</p> <p>3. Guru memberikan jawaban terkait pertanyaan yang diajukan oleh siswa</p> <p>4. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok (1 kelompok terdiri dari 3-4)</p> <p>5. Peserta didik membentuk 9 kelompok belajar dan memberi nama kelompok belajar serta memilih ketua kelompoknya</p> <p>6. Guru memberikan penugasan ke Peserta didik menggunakan lembar kerja</p> <p>7. Peserta didik melaksanakan diskusi sesuai kelompoknya masing-masing secara proaktif dibawah bimbingan dan arahan guru.</p> <p>8. Tiap-tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya dan kelompok lain memberi komentar terhadap presentasi yang disajikan.</p> <p>9. Tiap-tiap Kelompok menyempurnakan hasil prestasinya berdasarkan masukan dari kelompok lain</p> <p>10. Tiap kelompok menyimpulkan hasil diskusi</p>	<b>230 menit</b>
<b>Kegiatan Penutup</b>	<p>1. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dan ditulis dalam buku catatan masing-masing.</p> <p>2. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.</p> <p>3. Guru memberi tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>4. Peserta didik melakukan pembersihan di kelas</p> <p>5. Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran</p> <p>6. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.</p>	<b>20 menit</b>

Pancasila) berupa jurnal sikap

b. Performa dalam bentuk presentasi

- c. Tertulis dalam bentuk essay

## 11. Refleksi Guru

1. Menurut anda, apakah metode yang digunakan untuk mencapai tujuan aktifitas telah sesuai ?
2. Menurut anda, apakah aktifitas tema telah berjalan sesuai dengan alur ?
3. Menurut anda, apa kendala dan hambatan dalam melaksanakan aktifitas tema ini ?
4. Menurut anda apakah pesan dimensi profil pelajar Pancasila sudah tercapai ?

## 12. Refleksi Siswa

1. Menurut Anda, apakah sudah tergambar tentang Kesehatan dan Keselamatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) di bidang Desain Komunikasi Visual ?
2. Menurut Anda, apakah sudah tergambar tentang Proses berpikir kreatif dan *design thinking* ?
3. Menurut Anda, apakah sudah tergambar tentang Lingkup bisnis industri desain komunikasi visual ?
4. Menurut Anda, apakah sudah tergambar tentang Proses Bisnis di bidang Desain Komunikasi Visual ?

## 13. Lembar Kerja Peserta Didik

### Kegiatan 1 :

#### a) Petunjuk Kerja :

- Buat kelompok yang terdiri dari 3-4 orang
- Siapkan *software* Power Point

#### b) Lembar Kerja

- 1) Buatlah Aktifitas K3LH di Bidang Desain Komunikasi Visual

No	Nama Aktifitas	Posisi Salah	Posisi Benar	Keterangan
1				
2				
3				
4				

5				
dst				

2) Salah Satu alat yang kerja yang digunakan oleh DKV adalah komputer. Terutama dalam kegiatan mendesain produk secara digital. Penggunaan alat kerja/komputer yang terus menerus mengakibatkan *Computer Vision Syndrome* (CVS).

- a) Apa itu CVS ?
- b) Apa Penyebab dan Gejala CVS ?
- c) Apa yang dapat meningkatkan CVS ?
- d) Bagaimana cara pencegahan dari CVS ?

### c) Rubrik Penilaian Sikap

Indikator	Aspek Pengamatan	Skor
Disiplin	Hadir tepat waktu	3, Jika ketiga aspek dilakukan
	Pengumpulan tugas tepat waktu	2, Jika Dua aspek dilakukan
	Tertib mengikuti pelajaran	1, Jika ketiga aspek dilakukan
Tanggung Jawab	Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh	3, Jika ketiga aspek dilakukan
	Mengakui kesalahan	2, Jika Dua aspek dilakukan
	Selalu melaksanakan amanat atau perintah	1, Jika ketiga aspek dilakukan

**Nilai Sikap : 3=Baik, 2=Cukup dan 1 =Kurang**

### Lembar Penilaian Sikap

Hari/Tanggal:

No.	Nama	Kls	Disiplin	Tanggung Jawab
1				
2				
3				
4				

5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				
32				
33				
34				
35				

36				
----	--	--	--	--

**d) Rubrik Penilaian Presentasi Kelompok**

Nama Kelompok :  
 Waktu Presentasi :  
 Materi :  
 Anggota :

No	Kriteria Penilaian	Kurang ( 20-39)	Cukup 40-59	Baik 60-79	Sangat Baik 80-100
1	Penguasaan Materi				
2	Alat Peraga & Power Point				
3	Kekompakan Pembagaan Kerja				
4	Pernyampaian				

**Kegiatan 2 :**

**a) Petunjuk Kerja :**

- Buat kelompok yang terdiri dari 3-4 orang
- Siapkan *software* Power Point

**b) Lembar Kerja**

Lakukan proses berfikir kreatif dan *design thinking* terhadap suatu masalah yang dihadapi oleh siswa atau teman sekolah dalam mengikuti proses pembelajaran secara daring dan solusi produk yang dihasilkan dari permasalahan tersebut menggunakan tahapan pola *design thinking*.

1. Empathize/Empati : Amati perilaku teman/siswa yang belajar menggunakan moda daring atau jarak jauh lakukan wawancara terhadap temanmu tanyakan apa permasalahan/kendala/kesulitan yang dihadapi selama belajar dengan moda daring serta apa yang dibutuhkan mereka untuk mengatasi masalah tersebut Catatlah hasil wawancara tsb.
2. Define/Rumusan masalah: Ambil salah satu masalah untuk dibuat rancangan penyelesaiannya

3. Membuat Gagasan : Buatlah gagasan atau ide2 sebanyak mungkin apa saja solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut kemudian pilih salah satu ide yang menurut kalian paling cocok
4. Prototype: dari gagasan yang kalian pilih lakukan eksperimen produk yang dipilih untuk solusi masalah
5. Test lakukan ujicoba produk yang telah ditentukan

**c) Rubrik Penilaian Sikap**

Indikator	Aspek Pengamatan	Skor
Disiplin	Hadir tepat waktu	3, Jika ketiga aspek dilakukan
	Pengumpulan tugas tepat waktu	2, Jika Dua aspek dilakukan
	Tertib mengikuti pelajaran	1, Jika ketiga aspek dilakukan
Tanggung Jawab	Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh	3, Jika ketiga aspek dilakukan
	Mengakui kesalahan	2, Jika Dua aspek dilakukan
	Selalu melaksanakan amanat atau perintah	1, Jika ketiga aspek dilakukan

**Nilai Sikap : 3=Baik, 2=Cukup dan 1 =Kurang**

**Lembar Penilaian Sikap**

Hari/Tanggal:

No.	Nama	Kls	Disiplin	Tanggung Jawab
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				
32				
33				
34				
35				
36				

**d) Rubrik Penilaian Presentasi Kelompok**

Nama Kelompok :

Waktu Presentasi :

Materi :  
Anggota :

No	Kriteria Penilaian	Kurang ( 20-39)	Cukup 40-59	Baik 60-79	Sangat Baik 80-100
1	Penguasaan Materi				
2	Alat Peraga & Power Point				
3	Kekompakan Pembagaan Kerja				
4	Pernyampaian				

### Kegiatan 3 :

#### a) Petunjuk Kerja :

- Buat kelompok yang terdiri dari 3-4 orang
- Siapkan *software* Power Point

#### b) Lembar Kerja

Lakukan observasi pada bisnis bidang DKV yang ada didaerahmu dengan cara mencari informasi melalui pengamatan langsung ke lapangan dan wawancara tentang;

1. Proses management, proses yang mengendalikan pengoperasian sistem bisnis (Management strategi)
2. Proses Operasional yang terdiri dari :
  - Pembelian
  - Manufaktur/produksi
  - Iklan dan pemasaran
  - Penjualan
3. Proses pendukung
  - Akutansi/pembukuan, administrasi
  - Perekrutan
  - Pusat bantuan

#### c) Rubrik Penilaian Sikap

Indikator	Aspek Pengamatan	Skor
-----------	------------------	------

Disiplin	Hadir tepat waktu	3, Jika ketiga aspek dilakukan
	Pengumpulan tugas tepat waktu	2, Jika Dua aspek dilakukan
	Tertib mengikuti pelajaran	1, Jika ketiga aspek dilakukan
Tanggung Jawab	Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh	3, Jika ketiga aspek dilakukan
	Mengakui kesalahan	2, Jika Dua aspek dilakukan
	Selalu melaksanakan amanat atau perintah	1, Jika ketiga aspek dilakukan

**Nilai Sikap : 3=Baik, 2=Cukup dan 1 =Kurang**

### **Lembar Penilaian Sikap**

Hari/Tanggal:

No.	Nama	Kls	Disiplin	Tanggung Jawab
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				
32				
33				
34				
35				
36				

**d) Rubrik Penilaian Presentasi Kelompok**

Nama Kelompok :  
Waktu Presentasi :  
Materi :  
Anggota :

No	Kriteria Penilaian	Kurang ( 20-39)	Cukup 40-59	Baik 60-79	Sangat Baik 80-100
1	Penguasaan Materi				
2	Alat Peraga & Power Point				
3	Kekompakan				

	Pembagaan Kerja				
4	Pernyampaian				

## Tes Formatif

1. Jelaskan 5 prosedur K3LH dibidang desain komunikasi Visual pada saat posisi duduk !
2. Jelaskan 5 langkah-langkah dalam Proses berpikir kreatif dan *design thinking* !
3. Jelaskan 5 Lingkup bisnis industri desain komunikasi visual !
4. Jelaskan 10 Langkah Proses Bisnis di bidang Desain Komunikasi Visual !

## Rubrik Penilaian Tes Formatif

Indikator	Skor	Deskripsi
Menjelaskan 5 prosedur K3LH dibidang desain komunikasi Visual pada saat posisi duduk	5	Mampu menjelaskan 5 prosedur K3LH dibidang desain komunikasi Visual pada saat posisi duduk dengan benar
	4	Mampu menjelaskan 4 prosedur K3LH dibidang desain komunikasi Visual pada saat posisi duduk dengan benar
	3	Mampu menjelaskan 3 prosedur K3LH dibidang desain komunikasi Visual pada saat posisi duduk dengan benar
	2	Mampu menjelaskan 2 prosedur K3LH dibidang desain komunikasi Visual pada saat posisi duduk dengan benar
	1	Mampu menjelaskan 1 prosedur K3LH dibidang desain komunikasi Visual pada saat posisi duduk dengan benar
	0	Tidak menuliskan jawaban
Menjelaskan 5 langkah-langkah dalam Proses berpikir kreatif dan	5	Mampu menjelaskan 5 langkah-langkah dalam Proses berpikir kreatif dan <i>design thinking</i> dengan benar

<i>design thinking</i>	4	Mampu menjelaskan 4 langkah-langkah dalam Proses berpikir kreatif dan <i>design thinking</i> dengan benar
	3	Mampu menjelaskan 3 langkah-langkah dalam Proses berpikir kreatif dan <i>design thinking</i> dengan benar
	2	Mampu menjelaskan 2 langkah-langkah dalam Proses berpikir kreatif dan <i>design thinking</i> dengan benar
	1	Mampu menjelaskan 1 langkah dalam Proses berpikir kreatif dan <i>design thinking</i> dengan benar
	0	Tidak menuliskan jawaban
Menjelaskan 5 Lingkup bisnis industri desain komunikasi visual	5	Mampu menjelaskan 5 Lingkup bisnis industri desain komunikasi visual dengan benar
	4	Mampu menjelaskan 4 Lingkup bisnis industri desain komunikasi visual dengan benar
	3	Mampu menjelaskan 3 Lingkup bisnis industri desain komunikasi visual dengan benar
	2	Mampu menjelaskan 2 Lingkup bisnis industri desain komunikasi visual dengan benar
	1	Mampu menjelaskan 1 Lingkup bisnis industri desain komunikasi visual dengan benar
	0	Tidak menuliskan jawaban
Menjelaskan 10 Langkah Proses Bisnis di bidang Desain Komunikasi Visual	10	Mampu menjelaskan 10 Langkah Proses Bisnis di bidang Desain Komunikasi Visual dengan benar
	9	Mampu menjelaskan 9 Langkah Proses Bisnis di bidang Desain Komunikasi Visual dengan benar
	8	Mampu menjelaskan 8 Langkah Proses Bisnis di bidang Desain Komunikasi Visual dengan benar
	7	Mampu menjelaskan 7 Langkah Proses Bisnis di bidang Desain Komunikasi Visual dengan benar
	6	Mampu menjelaskan 6 Langkah Proses Bisnis di bidang Desain Komunikasi Visual dengan benar
	5	Mampu menjelaskan 5 Langkah Proses Bisnis di bidang Desain Komunikasi Visual dengan benar
	4	Mampu menjelaskan 4 Langkah Proses Bisnis di bidang Desain Komunikasi Visual dengan benar
	3	Mampu menjelaskan 3 Langkah Proses Bisnis di bidang Desain Komunikasi Visual dengan benar

	2	Mampu menjelaskan 2 Langkah Proses Bisnis di bidang Desain Komunikasi Visual dengan benar
	1	Mampu menjelaskan 1 Langkah Proses Bisnis di bidang Desain Komunikasi Visual dengan benar
	0	Tidak menuliskan jawaban

**Nilai = (skor yang diperoleh/skor maksimal) \*100**

#### **14. Pengayaan dan Remedial**

- a. Pengayaan diberikan dalam bentuk materi yang lebih kompleks dan tambahan latihan-latihan Proses bisnis berbagai industri di bidang Desain Komunikasi Visual .
- b. Remedial diberikan dalam bentuk tugas yang belum dicapai oleh masing-masing peserta didik yang berbeda.

# BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

## 1. K3LH DI BIDANG DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Apakah kalian pernah mengalami peristiwa ketika menggambar, pensil kalian patah terus berulang-ulang meskipun sudah diraut dengan rapi? Pernahkah kalian juga merasakan sakit di bagian pinggang atau bagian tubuh yang lain ketika menggambar? Atau pernahkah kalian mengalami hasil pekerjaan gambar kalian rusak karena sesuatu hal? Itulah mengapa kalian harus selalu menjaga keselamatan diri kalian, peralatan kalian dan produk kalian dari suatu kerusakan atau musibah kecelakaan pekerjaan. Dalam dunia profesi biasa disebut dengan K-3 (Keselamatan dan Kesehatan Kerja). Dalam materi ini akan kalian pelajari apa saja K-3 dalam dunia kerja profesi Desain Komunikasi Visual meliputi keselamatan pada individu pekerja, peralatan kerja, hasil kerja serta lingkungan kerja.

Keselamatan dan Kesehatan Kerja harus diperhatikan agar dalam suatu pekerjaan tidak terjadi suatu musibah atau kecelakaan yang berakibat pada kegagalan produksi kerja tersebut. Kesalahan pada suatu proses kerja akan terus berakibat pada proses pekerjaan berikutnya. Kegagalan dalam suatu pekerjaan akan memiliki dampak kerugian baik secara finansial maupun kepercayaan konsumen. Kalian harus bisa melakukan beberapa pedoman yang bisa mendukung K-3 pada pekerjaan yang berkaitan dengan profesi Desain Komunikasi Visual. K-3 meliputi keselamatan pada individu pekerja, keselamatan pada peralatan kerja, keselamatan pada lingkungan kerja dan keselamatan pada hasil kerja.

Beberapa pedoman dalam melaksanakan K-3 yang berkaitan dengan profesi Desain Komunikasi Visual dijelaskan di bawah ini sebagai berikut :

### 1. Keselamatan pada Individu Pekerja

Keselamatan pada individu pekerja berkaitan dengan sikap pada posisi kerja di saat melakukan suatu pekerjaan. Sikap posisi kerja dalam pekerjaan ada yang dilakukan secara duduk ataupun berdiri. Beberapa pekerjaan juga sebetulnya memerlukan posisi khusus misalnya saat mengambil sudut pandang dari atas dalam fotografi, fotografer harus mencari posisi yang lebih tinggi dari

foto saat mengambil gambar.

Selain itu pakaian yang dikenakan juga mempengaruhi K-3 dalam suatu pekerjaan. Pemilihan bahan dan model pakaian yang dikenakan dalam bekerja akan mempengaruhi performa pekerja dalam suatu pekerjaan. Kesalahan dalam memilih pakaian kerja akan mengganggu pekerjaan dalam hal kenyamanan dalam bekerja.

Pengaturan jam kerja yang dijadwalkan juga berpengaruh terhadap K-3 dalam suatu pekerjaan. Pengaturan jam kerja yang baik akan memberikan dinamika pekerjaan yang teratur pula. Mengingat suatu pekerjaan mempunyai tenggat waktu batas pengerjaan.

Kerja sama tim dalam bekerja juga diperlukan untuk mewujudkan keberhasilan K-3 dalam suatu pekerjaan. Kerja sama tim yang baik dan kompak akan menghasilkan prestasi kerja yang baik pula. begitu pula sebaliknya, jika suatu tim kerja kurang solid maka prestasi kerja juga akan menurun.

Di bawah ini akan diuraikan bagaimana K-3 pada individu pekerja harus dilakukan terkait dengan suatu pekerjaan.

a. Posisi dan sikap kerja

1) Posisi Duduk

a) Memilih tempat duduk.

Usahakan duduk dengan menggunakan tempat duduk atau kursi yang sesuai dengan fungsi dan kebutuhan pekerjaannya. Masing- masing desain tempat duduk atau kursi sudah disesuaikan dengan fungsi dan kebutuhan dari pekerjaan masing-masing. Tempat duduk atau kursi untuk menggambar tentunya akan berbeda dengan tempat duduk untuk bekerja di depan komputer atau tempat duduk untuk makan.

Pilihlah tempat duduk atau kursi sesuai dengan kenyamanan saat melakukan pekerjaan. Beberapa pekerjaan memerlukan gerakan yang aktif dalam bekerja sehingga tempat duduk juga harus dipilih sesuai dengan kebutuhannya.

b) Posisi tubuh pada saat duduk.

Rileks di bagian tulang belakang. Posisi yang tidak tegak atau membungkuk terlalu lama akan mempengaruhi kondisi kesehatan pada bagian punggung atau tulang belakang. Hal ini bisa mengakibatkan sakit pada bagian punggung atau tulang belakang baik secara sementara bahkan permanen bila berlangsung terlalu lama.

Letakkan kursi lebih dekat ke arah meja kerja agar bisa duduk tegak apabila dirasa terlalu jauh dari meja kerja karena

tubuh menjadi membungkuk untuk mencapai pekerjaan di atas meja kerja. Beberapa kursi memiliki roda pada kakinya untuk mengatur posisi letak kursi.



**Gambar 2.2.** Posisi duduk di depan komputer..

Fotografer : Subhan Yuliyanto

(2021) Model : Syoffiyah Dwi P.

c) Arah hadapan pada saat duduk.

Posisi duduk tepat lurus menghadap pada objek yang dikerjakan. Posisi yang tidak lurus dengan objek bisa mengakibatkan kelainan pada tulang belakang. Usahakan juga untuk mengatur jarak jangkauan pada pekerjaan sehingga tidak menyulitkan atau mempengaruhi posisi duduk kalian.



**Gambar 2.3.** Posisi duduk tepat lurus di depan komputer dan ketinggian tempat duduk diatur hingga posisi siku lengan tepat menekuk sejajar dan tegak lurus dengan meja komputer.

Fotografer : Subhan Yuliyanto (2021) Model : Syoffiyah Dwi P.

d) Mengatur ketinggian tempat duduk.

Posisi pekerjaan pada meja kerja memiliki ketinggian yang berbeda-beda tergantung dari meja kerjanya. Untuk menyesuaikan kenyamanan dan keselamatan dalam bekerja kalian harus mengatur ketinggian tempat duduk kalian. Beberapa kursi bisa diatur ketinggiannya dan apabila tidak ada bisa dicari alternatif lainnya agar kalian nyaman ketika duduk dan bekerja.

Atur posisi ketinggian tempat duduk sesuai dengan meja kerja. Usahakan meja kerja berada tepat di depan jatuhnya tangan siku depan sehingga pekerjaan tangan bisa dilakukan secara maksimal. Jika terlalu rendah atau terlalu tinggi maka pekerjaan tangan menjadi tidak maksimal karena jangkauan tangan tidak bisa meraih objek pekerjaan yang terjauh.



**Gambar 2.4.** Mengatur semua objek pekerjaan sesuai dengan jangkauan maksimal tangan. Fotografer : Subhan Yuliyanto (2021)  
Model : Syoffiyah Dwi P.

e) Posisi lutut kaki pada saat duduk.

Pada saat duduk sangat penting mengatur posisi lutut kaki sehingga mengurangi tarikan otot kaki yang berlebih. Posisi duduk

yang terlalu tinggi atau rendah akan mengakibatkan tarikan otot pada kaki sehingga bisa berakibat cedera ringan pada otot bila berlangsung terlalu lama.

Atur posisi lutut menekuk sejajar dengan pinggul pada saat duduk sehingga otot menjadi rileks pada saat bekerja dan hindari menyilangkan kaki pada saat duduk karena otot juga akan tertarik ketika kaki bersilang. Usahakan alas kaki tepat berpijak secara datar pada lantai dan tidak berjinjit.

f) Posisi duduk yang lebih rendah.

Beberapa pekerjaan memerlukan posisi duduk yang lebih rendah misalnya ketika menggambar dari sudut gambar dari bawah, mengambil gambar foto atau video dari sudut bawah dan sebagainya. Posisi yang lebih rendah juga harus diperhatikan keselamatan dan kesehatan kerjanya meskipun terlihat tidak beresiko tinggi. Beberapa posisi duduk yang lebih rendah perlu diperhatikan sesuai keselamatan dan kesehatan pekerjaannya.

Apabila melakukan pekerjaan yang memerlukan posisi duduk yang lebih rendah, usahakan tetap menjaga kestabilan posisi duduknya dengan cara mencari alas duduk yang sesuai tingginya dan stabil. Apabila tidak menggunakan alas duduk usahakan posisi duduk pada perletakan tubuh yang stabil dan sempurna. Hindari posisi duduk berjongkok karena bisa berakibat fatal pada tulang ekor kalian apabila jatuh ke belakang meskipun tidak terlalu tinggi posisi berjongkoknya.



**Gambar 2.5.** Posisi ketika mengambil gambar video dengan pandangan sudut dari bawah (*low angle*). Kestabilan tubuh harus dijaga jangan sampai jatuh terjungkal ke arah depan atau belakang.

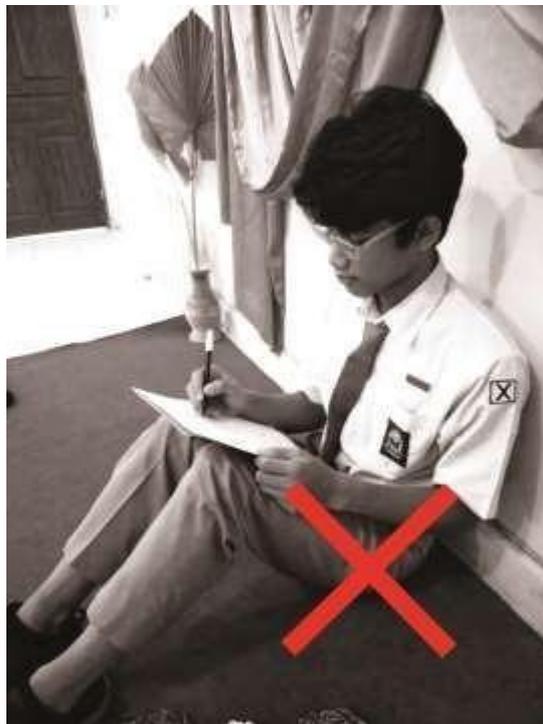
Fotografer : Subhan Yuliyanto (2021)

Model : May Puri Aulia F., Syoffiyah Dwi P., dan Dwi Anggit F.



**Gambar 2.6.** Posisi menggambar dengan duduk bersila meskipun stabil tetapi tidak disarankan karena bagian tulang ekor akan terdampak dari berat badan.

Fotografer : Subhan Yuliyanto (2021) Model : Dwi Anggit F.



**Gambar 2.7.** Posisi menggambar dengan duduk bersandar dengan kaki menekuk menopang pekerjaan tidak disarankan karena bagian tulang ekor akan terdampak dari beban berat badan dan otot bagian paha juga akan mengalami kontraksi tarikan otot ke atas.

Fotografer : Subhan Yuliyanto (2021) Model : Dwi Anggit F.

g) Jarak jangkauan tangan pada saat posisi duduk.

Pada saat kalian duduk jarak jangkauan tangan akan terbatas jaraknya. Apabila terlalu jauh menjangkau maka yang terjadi adalah tarikan otot pada bagian tubuh pundak belakang sehingga akan berpengaruh pada kenyamanan kerja dan bila berlangsung terlalu lama bisa berakibat cedera pada otot.

Aturlah peralatan dan bahan pada jangkauan kalian. Usahakan tidak terlalu sulit untuk mengambilnya baik pada bagian depan, bawah, atas ataupun samping. Hindari untuk memuntir punggung apabila mengambil barang yang berada di belakang. Lebih baik kalian memutar seluruh tubuh sebagai satu kesatuan dengan menggunakan bantuan kursi putar.

h) Mengoptimalkan waktu jeda istirahat pada saat duduk.

Pekerjaan desain terkadang membuat kalian lupa akan waktu akibat terlalu fokus dan berkonsentrasi atau terlalu menikmati pekerjaan kalian. Bukan hal yang tidak biasa bila beberapa desainer atau editor duduk berlama-lama ketika bekerja. Akibat karena terlalu lama duduk juga berpengaruh pada metabolisme tubuh dan kondisi stamina tubuh.

Hindari duduk terlalu lama. Aturlah waktu istirahat untuk melakukan peregangan otot dengan posisi berdiri atau berjalan-jalan di sekitar ruangan. Waktu jeda istirahat bisa kalian atur misalnya setiap 2 jam sekali dengan durasi secukupnya hingga kalian merasa segar kembali.

2) Posisi Berdiri

a) Postur berdiri yang benar.

Pada saat bekerja dengan posisi berdiri harus memperhatikan posisi berdiri agar tidak terjadi kecelakaan pada keselamatan dan kesehatan kerja. Postur tubuh harus diperhatikan agar tidak terjadi cedera pada bagian tubuh.

Berdiri dengan posisi tegap sempurna. Jangan membiasakan berdiri terlalu

membungkuk karena bisa mengakibatkan kelainan bentuk tulang belakang atau cedera pada bagian belakang.



**Gambar 2.8.** Posisi bekerja dengan berdiri tegak dan tidak membungkuk sehingga aman pada kondisi tulang belakang.

Fotografer : Subhan Yuliyanto (2021) Model : Syofiyyah Dwi P.

b) Posisi kaki pada saat berdiri.

Posisi kaki sangat penting ketika kalian berdiri. Pijakan yang baik akan memperkuat posisi berdiri kalian. Posisi kaki pada saat berdiri selalu pada pijakan dua kaki. Hindari berpijak pada satu kaki karena membuat tubuh kalian tidak seimbang karena semua beban berat badan akan terpusat pada kaki tersebut.

Posisi kaki pada pijakan yang stabil dan perletakan yang baik. Jangan terlalu lama dengan posisi kaki yang berjinjit ke depan karena terlalu lama menerima beban berat tubuh yang tidak seimbang akan mempengaruhi kestabilan pijakan kaki.

Gunakan alat bantu untuk meraih sesuatu yang lebih tinggi posisinya seperti tangga dan sebagainya.



**Gambar 2.9.** Posisi bekerja dengan berdiri kaki berjinjit ketika mengambil sesuatu dari tempat yang lebih tinggi tidak disarankan karena tidak stabil. Gunakan pijakan tambahan agar posisi berdiri lebih stabil sehingga mudah mengambilnya .

Fotografer : Subhan Yuliyanto (2021) Model : May Puri Aulia F.

#### c) Berdiri dan berjalan

Posisi berdiri juga beberapa diikuti dengan aktifitas berjalan. Misalnya pada saat mengambil gambar video mengikuti objek yang bergerak dengan menggunakan kamera video. Posisi berjalan harus diperhatikan agar tidak terjadi kecelakaan keselamatan dan kesehatan kerja. Posisi berdiri dan berjalan yang baik akan mempengaruhi hasil dari pekerjaan kalian.

Apabila pekerjaan memerlukan kegaitan yang aktif berjalan dan bergerak maka aturlah arah berjalan kalian dengan langkah yang hati-hati dan stabil baik maju ke arah depan, ke arah samping maupun mundur ke arah belakang. Atur posisi kaki pivot yang tepat untuk berputar arah misalnya harus berputar arah pada saat mundur ke belakang.



**Gambar 2.10.** Posisi kaki kanan sebagai pivot untuk berputar ketika berjalan mundur dan berbalik arah misalnya pada saat merekam video dengan teknik pengambilan gambar *following shot*.. Fotografer : Subhan Yuliyanto (2021) Model : Dwi Anggit F.

d) Berdiri dengan mengangkat beban yang berat.

Beberapa pekerjaan menuntut kalian mengangkat suatu beban yang berat pada saat bekerja posisi berdiri. Bisa mengangkat barang berat dari bawah maupun mengambil barang berat dari atas. Kekuatan otot kalian mempunyai batas sehingga perlu diperhatikan dalam melaksanakan keselamatan dan kesehatan kerja.

Apabila pekerjaan memerlukan mengangkat beban yang berat usahakan mengangkat dengan kekuatan otot lengan bukan pada kekuatan otot pinggang. Lakukan dengan cara berjongkok terlebih dahulu agar otot lengan dapat bekerja dan untuk berdiri gunakan otot betis, bukan otot pinggang. Jangan mengangkat dengan cara membungkukkan badan untuk menghindari cedera otot pinggang.

Jangan kalian paksakan apabila beban barang terlalu berat, mintalah pertolongan tim kerja kalian atau gunakan alat untuk mengangkat dan membawanya. Untuk mengambil barang yang lebih tinggi gunakanlah alat untuk kalian naiki seperti

tangga atau alas pendukung pijakan supaya mudah dalam mengambil barang tersebut.



**Gambar 2.11.** Ketika mengangkat barang yang sangat berat usahakan minta bantuan tim agar tidak terjadi cedera otot dan barang tidak rusak akibat terjatuh.

Fotografer : Subhan Yuliyanto (2021) Model : May Puri Aulia F. dan Syofiyyah Dwi P.

### 3) Posisi Lainnya

#### a) Posisi pekerjaan dengan bersandar.

Beberapa pekerjaan membutuhkan kestabilan pada tubuh kalian. Posisi bersandar ketika pada saat duduk bisa disesuaikan pada saat memilih kursi yang dipakai. Posisi bersandar ketika pada saat berdiri perlu memperhatikan sandaran yang digunakan.

Apabila melakukan pekerjaan dengan posisi bersandar, usahakan untuk mencari sandaran yang stabil,

aman, rata dan tidak menyakiti bagian tubuh. Sandaran ke belakang biasanya pada bagian punggung dan sandaran ke samping biasanya pada bagian bahu samping lengan atas. Pekerjaan jenis ini contohnya adalah mengambil sudut pengambilan gambar tertentu pada fotografi atau videografi tanpa alat bantu tripod atau steady cam.

b) Posisi pekerjaan dengan bertiarap.

Pekerjaan yang tidak bisa kalian lakukan ketika pada posisi berdiri atau duduk mungkin memerlukan posisi tiarap dikarenakan objek pekerjaan terlalu rendah. Meskipun terlihat tidak beresiko tinggi tetap harus diperhatikan sikap posisi yang baik dan benar.

Apabila melakukan pekerjaan dengan posisi bertiarap, usahakan pada permukaan yang datar dan tidak licin permukaannya. Apabila terlalu panas atau kasar bisa menggunakan alas untuk bertiarap. Pekerjaan jenis ini contohnya adalah saat mengambil gambar foto dari sudut pengambilan low angle, saat mengambil gambar foto objek makro, dan lain sebagainya.

c) Posisi pekerjaan dengan berbaring terlentang.

Posisi pekerjaan yang sebenarnya sangat tidak nyaman tapi kalian harus melakukannya untuk mendapatkan hasil pekerjaan yang sesuai dengan yang diinginkan. Posisi terlentang membatasi banyak ruang gerak kalian dan berat badan tertuju pada punggung.

Apabila melakukan pekerjaan dengan berbaring terlentang, usahakan untuk berbaring pada permukaan yang rata atau menggunakan alas supaya tidak mengakibatkan cedera punggung. Posisi terlentang juga beresiko pada mata atau mulut kalian karena rentan terhadap objek yang jatuh dari atas. Pastikan tidak ada yang berpotensi melukai mata atau mulut kalian ketika melakukan posisi berbaring terlentang. Pekerjaan ini contohnya pada saat mengambil sudut worm eye untuk

fotografi atau videografi.

- d) Posisi membungkukkan punggung ke depan pada saat berbaring terlentang.

Posisi ini juga termasuk posisi yang tidak nyaman dalam melakukan pekerjaan. Dalam kondisi durasi yang lama akan menciderai otot bagian punggung dan tengkuk leher. Hindari cedera pada punggung dan tulang tengkuk leher dengan cara mencari ganjalan bantal atau sandaran. Ganjalan bantal bisa menggunakan tas dan jaket kalian bila tidak ada bantal yang khusus atau mencari ganjalan alternatif.

b. Pakaian kerja

- 1) Kenakan pakaian yang nyaman untuk bekerja sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya.

Pakaian yang kalian kenakan terbuat dari berbagai jenis bahan dan model pakaian. Beberapa pakaian didesain khusus sesuai fungsi dan kebutuhannya. Ketika mengenakan pakaian untuk bekerja perlu kalian pertimbangkan kenyamanannya berdasarkan ukuran, model dan bahannya. Pakaian disini meliputi atasan dan bawahan.

Apabila pekerjaan membutuhkan gerakan yang aktif maka usahakan mengenakan pakaian yang longgar dan tidak kaku bahannya. Begitu pula untuk kondisi di luar ruangan atau di dalam ruangan, kalian juga harus menyesuaikan pakaian yang dikenakan.

- 2) Mengenakan pelindung kepala.

Kondisi luar ruangan yang terkena panas terik sinar matahari. Selain itu juga pada situasi lingkungan kerja yang mempunyai resiko benda keras jatuh dari atas seperti area lingkungan konstruksi proyek bangunan, area lingkungan gedung bangunan tua yang sudah rapuh atau area lingkungan yang berada di bawah lereng bebatuan yang mudah longsor.

Pelindung kepala harus diperhatikan ketika bekerja di luar ruangan pada siang hari. Hindari sengatan panas sinar matahari yang langsung menyengat di kepala. Pelindung kepala bisa berupa topi atau kain slayer yang diikat apabila tidak ada resiko benda keras yang jatuh

dari atas. Helm pelindung yang sesuai standar disarankan untuk area lingkungan dengan resiko benda keras jatuh dari atas.

### 3) Mengenakan pelindung mata.

Pekerjaan yang berada di suatu area lingkungan kerja yang memiliki resiko terhadap keselamatan dan kesehatan pada mata perlu memperhatikan tentang penggunaan alat perlindungan area mata. Paparan sinar yang terlalu menyilaukan bisa berakibat pada kesehatan mata baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penggunaan kacamata hitam untuk melindungi mata ketika bekerja di luar ruangan juga harus mempertimbangkan kekuatan bahan lensanya untuk mengahalui radiasi pancaran sinar matahari langsung. Meskipun mata kalian tidak secara langsung terkena pancaran sinar matahari secara langsung akan tetapi pantulan sinar matahari dari permukaan juga memiliki tingkat resiko yang sama bila terkena mata dengan durasi waktu yang lama, misalnya terpantul oleh kaca atau permukaan pantul lainnya.

### 4) Mengenakan masker pelindung.

Beberapa pekerjaan berada di area lingkungan yang memiliki resiko yang berhubungan dengan indera penciuman. Resiko menghirup udara kotor, kuman penyakit atau bau menyengat dari zat kimia yang berbahaya. Bahkan beberapa tidak memiliki bau yang menyengat sehingga secara tidak sengaja terhirup melalui hidung kalian. Penggunaan masker untuk bekerja di luar ruangan pada saat kondisi banyak debu atau rentan dengan udara kotor dan kuman penyakit juga harus diperhatikan untuk melindungi saluran pernafasan dan mulut. Begitu pula bila melakukan pekerjaan yang berhubungan dengan bau menyengat dari bahan kimia yang berbahaya. Jenis masker yang dipakai melihat kondisi kebutuhannya.

### 5) Mengenakan kaostangan.

Penggunaan kaos tangan disesuaikan untuk pekerjaan tertentu. Kaos tangan didesain dengan berbagai bahan yang masing-masing memiliki fungsi yang berbeda. Kaos tangan melindungi tangan dari kontak langsung dengan objek yang mengandung resiko

berbahaya seperti temperatur suhu panas yang tinggi, zat yang berbahaya pada kulit manusia, yang bisa mencederai tangan bila dipegang secara langsung.

Beberapa pekerjaan ada yang melibatkan bahan-bahan kimia berbahaya atau menggunakan temperatur suhu panas yang tinggi yang akibatnya bisa berdampak langsung maupun tidak langsung pada kulit tangan kalian. Bahan-bahan pewarna yang bersifat kimia seperti pewarna tekstil mempunyai bahaya bila terkena tangan secara langsung karena bisa menyebabkan iritasi pada kulit. Proses pemantapan suhu pada saat pemindahan warna ketika proses membuat mug atau kaos menggunakan temperatur suhu yang tinggi sehingga memiliki resiko pada keselamatan dan kesehatan kerja.

#### 6) Mengenakan alas kaki.

Penggunaan alas kaki dalam bekerja adalah penting. Di bawah alas kaki kalian juga terdapat titik-titik saraf yang terhubung juga dengan jaringan saraf pada organ dalam tubuh kalian. Selain itu bila bekerja secara formal tanpa menggunakan alas kaki juga terlihat kurang sopan. Jenis alas kaki tergantung dari kebutuhan dan fungsinya. Gunakan alas kaki sepatu dengan sol karet bila bekerja pada area permukaan yang licin. Sol karet memiliki daya lekat yang lebih stabil daripada sol kayu sehingga kalian tidak mudah terpeleset. Selain itu rapikan tali sepatu kalian agar tidak menjerat kaki kalian sendiri ketika bekerja. Sandal jepit tidak disarankan untuk sebagai alas kaki untuk bekerja karena selain kurang sopan juga bisa mengakibatkan resiko cidera pada kaki karena kekuatan alas kaki mengandalkan jepitan pada jempol kaki dan apabila terlalu lama akan mengakibatkan iritasi dan kelelahan otot pada bagian antara jepitan jempol dan jari kaki kalian. Penggunaan kaos kaki juga disarankan untuk menjaga kebersihan dan kesehatan kaki kalian karena kontak langsung dengan alas kaki dalam sepatu yang belum tentu bersih selain itu juga berfungsi sebagai lapisan pelindung yang kedua.

### c. Jam kerja

#### 1) Disiplin pada aturan jam kerja.

Taatilah peraturan jam kerja yang diberlakukan pada suatu pekerjaan. Beberapa pekerjaan memiliki tenggat waktu yang terbatas untuk dikerjakan. Jangan sampai kalian tidak mentaati jam mulai pekerjaan atau terlambat dalam melakukan suatu pekerjaan karena akan berpengaruh pada proses pekerjaan selanjutnya.

#### 2) Memaksimalkan waktu jeda istirahat kerja secara efisien.

Gunakan waktu istirahat yang cukup dan gunakan sebaik-baiknya jeda waktu istirahat. Hindari menyia-nyiakan waktu istirahat kalian misalnya begadang di malam hari untuk hal yang tidak penting sedangkan besoknya masih harus menyelesaikan pekerjaan sesuai waktu kerjanya. Kerja tim

Dalam bekerja kalian harus bisa bekerja sebagai tim bukan sebagai individu. Kerja tim membutuhkan kekompakan dan kesolidan anggota tim. Komunikasi efektif yang baik bisa membuat hasil pekerjaan bisa selesai dengan baik pula. Begitu pula bila kerja tim tidak solid maka hasil pekerjaan juga akan tidak baik juga.

## 2. Keselamatan pada Peralatan Kerja

Keselamatan kerja pada peralatan kerja berkaitan dengan bagaimana kalian menyimpan dan menggunakan peralatan tersebut. Semua alat kerja memiliki cara perawatan dan penggunaan yang berbeda-beda sehingga hal ini perlu kalian perhatikan agar tidak terjadi kerusakan pada alat kerja tersebut.

Bisa kalian bayangkan bila misalnya pada saat produksi video tiba-tiba kamera video tidak bisa dihidupkan dikarenakan kerusakan pada baterainya maka akan berdampak pada semua proses produksi. Disarankan juga untuk menggunakan peralatan yang sudah memiliki tingkat standar peralatan yang baku baik secara SNI (Standar Nasional Indonesia) maupun ISO (*International Standard Organisation*).

## a. Alat gambar

### 1) Pensil

Pensil terdiri dari berbagai ukuran dan jenis sesuai dengan kekerasannya dan tingkat ketebalan warna hitamnya. Perawatan pada peralatan pensil ini cukup mudah tapi juga jangan dianggap sepele. Cara merawat pensil adalah sebagai berikut :

#### a) Jaga jangan sampaijatuh.

Kondisi jatuh dari suatu ketinggian mengakibatkan benturan fisik yang dapat merusak bagian dalam pensil. Mungkin terlihat normal pada bagian luarnya akan tetapi sebetulnya terjadi patah di bagian inti batang grafit di dalamnya. Akibatnya pensil menjadi sering mengalami patah ketika diraut.

Memegang pensil dengan baik dan benar juga akan menjaga pensil dari resiko jatuh. Penggunaan tempat pensil dan tempat penyimpanan pensil juga perlu dipertimbangkan.

#### b) Jaga ketajamannya.

Selalu menjaga ketajaman dari pensil agar dalam menggoreskan garis atau mengarsir bisa selalu stabil tingkat ketebalannya. Beberapa bagian gambar memerlukan detail pada goresannya. Bila pensil tidak terjaga ketajamannya maka akan terjadi goresan ketebalan yang tidak stabil atau tidak rata. Hal tersebut akan mempengaruhi kualitas dari gambar yang dibuat.

Gunakan alat raut yang masih tajam untuk meraut pensil. Peraut yang tidak tajam justru akan merusak pensil kalian. Penggunaan pisau cutter atau silet juga bisa dijadikan alternatif untuk meraut pensil. Beberapa pensil ada yang hanya bisa diraut dengan pisau cutter atau silet.



**Gambar 2.12.** Selalu jaga ketajaman ujung pensil dengan menggunakan rautan pensil atau pisau cutter.

Sumber: [www.my-best.id](http://www.my-best.id) (2021)

c) Simpan di tempat penyimpanan.

Usahakan selalu menyimpan pensil dengan tempat penyimpanan yang baik sehingga terjaga dari benturan akibat jatuh maupun tertindih. Tempat penyimpanan pensil juga digunakan untuk mengorganisir pensil berdasarkan ketebalannya sehingga ketika kalian menggunakannya akan mudah mencarinya.

Taruh pensil kalian pada tempat pensil atau penyimpanan pensil untuk menghindari kerusakan pada pensil akibat jatuh dan sebagainya. Tempat pensil bisa dibuat sendiri dari gelas bekas atau sejenisnya. Usahakan tempat tersebut tidak mudah terguling ketika diisi dengan banyak pensil. Tempat penyimpanan pensil ada yang didapat langsung ketika kalian membeli pensil atau membeli sendiri sesuai dengan kebutuhan kalian masing-masing.



**Gambar 2.13.** Membuat tempat penyimpanan alat menggambar dari pemanfaatan botol plastik bekas.

Sumber : [www.makeit-loveit.com](http://www.makeit-loveit.com) (2015)

2) Rautan pensil

Rautan pensil juga perlu diperhatikan dalam penggunaannya. Kondisi pisau rautan akan mengalami degradasi ketajaman setiap saat setelah beberapa kali pemakaian. Pisau rautan yang sudah tidak tajam justru akan merusak pensil yang diraut.

### 3) Kuas

Kuas merupakan alat gambar yang bisa dikatakan relatif cukup mahal dan membutuhkan perawatan khusus agar tidak rusak dan bisa digunakan dengan baik. Semakin kalian merawat kuas dengan baik dan benar maka akan semakin awet kuas tersebut dan bisa lebih lama pemakaiannya.

Kerusakan kuas yang sering terjadi adalah pada bagian ujung bulu kuasnya baik pada kuas bulu halus atau bulu keras. Kuas memiliki jenis, bahan, dan bentuk bulu yang berbeda-beda tergantung pada fungsi dan kebutuhannya.

Berikut adalah cara perawatan kuas agar awet dan bisa digunakan berulang-ulang:

#### a) Perhatikan pada cara penyimpanan kuas.

Kuas harus disimpan secara baik agar bulu kuas terjaga keawetannya. Biasakan juga untuk mengembalikan kuas pada kemasannya dan disimpan secara vertikal ke atas agar sisa cairan bisa turun ke bawah dan tidak mengering di ujung bulu kuas. Sisa cairan cat yang kering di ujung bulu kuas bisa mengakibatkan rusaknya kelembutan dan kelenturan bulu kuas. Penyimpanan kuas secara vertikal terbalik ke bawah juga bisa merusak ujung bulu kuas yang berakibat bentuk ujungnya menjadibengkok.



**Gambar 2.13.** Letakkan kuas di tempat penyimpanan dengan bulu kuas berada di atas. Sumber : [www.tantiamelia.com](http://www.tantiamelia.com) (2017)

- b) Menjaga kebersihan pada bulu kuas setelah digunakan menggambar atau melukis.

Biasanya bulu kuas akan terlihat kotor sekali setelah digunakan dan agar bisa terus digunakan hendaknya selalu dijaga kebersihannya. Sisa cat yang tidak segera dibersihkan akan mengering di bulu kuas. Membersihkan bulu kuas cukup dengan air bersih atau air yang telah dicampur sabun. Fungsi dari air sabun untuk melepaskan minyak dari cat yang menempel di bulu kuas. Tidak disarankan membersihkan bulu kuas dengan larutan thinner atau solvent yang justru akan mengakibatkan tekstur bulu hancur.

4) Cat warna

Cat warna dikemas dalam berbagai kemasan seperti tabung (tube) atau botol kecil. Biasakan untuk menutup kembali kemasan cat segera ketika digunakan agar supaya tidak mengering terkena udara. Meskipun cat yang mengering bisa diencerkan kembali dengan larutan solvent akan tetapi pigmen warna yang telah mengering tidak bisa tercampur dengan baik.

5) Crayon

Crayon merupakan alat pewarna gambar yang terbuat dari lilin (wax) atau cat minyak (oil pastel). Perawatan crayon dengan cara menyimpannya dengan baik pada kemasannya agar tidak mudah mengering dan tidak patah dikarenakan sifat crayon yang cukup lunak. Crayon yang terbuat dari lilin cukup keras dan licin tapi mudah kering minyaknya.

6) Pena

Pena gambar terdiri dari berbagai macam ukuran dan bentuk mata pena sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya. Pena seperti drawing pen biasanya disertai dengan penutup ujung pena yang tujuannya untuk melindungi ujung pena agar tidak kering atau rusak. Usahakan untuk menutup kembali pena setelah dipakai.

## 7) Penggaris

Penggaris terdiri dari berbagai bahan dan bentuk. Penggaris yang terbuat dari bahan plastik atau mika bening jangan dipakai untuk memotong dengan pisau pemotong karena akan mengakibatkan bagian samping penggaris akan ikut terpotong oleh pisau pemotong sehingga penggaris menjadi tidak lurus lagi. Selain itu penggaris berbahan tersebut juga mudah patah atau pecah apabila terjatuh atau terkena benturan keras.

### b. Alat fotografi dan videografi

#### 1) Kamera foto dan video

Kamera foto memiliki beberapa bagian dalam yang cukup sensitif. Jangan menyentuh bagian tirai shutter speed dengan jari tangan karena akan berpengaruh pada keakuratan kecepatan buka tutup tirai. Usahakan menyimpan kamera pada penyimpanan yang kering dan tidak lembab atau menyimpannya pada kotak khusus penyimpanan kamera (dry box) agar terhindar dari kerusakan yang diakibatkan karena jamur. Jangan sekali-kali menyimpan kamera dengan kapur barus karena residu kapur barus yang menyublim di udara akan menempel pada bagian kamera. Segera bersihkan kamera setelah digunakan di area pantai karena udara pantai bisa bersifat korosif sehingga dapat merusak kualitas dan kekuatan bahan kamera.

#### 2) Lensa kamera

Bagian kaca lensa kamera memiliki lapisan coating yang berfungsi melindungi kamera dan agar sinar tidak terlalu bias. Jangan arahkan langsung kaca lensa ke matahari karena bisa mengakibatkan kerusakan pada coating. Jaga kebersihan dan kualitas bagian kaca lensa dengan cara memberikan filter lensa anti ultraviolet dan jangan menyentuh dengan jari tangan pada bagian kaca lensa karena bisa mengakibatkan tertinggalnya bekas lemak dari kulit tangan. Tutup kembali bagian lensa dengan penutup lensa. Hal ini bisa menghindari terjadinya kerusakan pada permukaan kaca lensa akibat benturan atau goresan pada permukaan kaca lensa.



**Gambar 2.14.** Jangan pernah menyentuh bagian kaca lensa kamera dengan jari tangan kalian secara langsung.

Sumber : [www.thebestofshare.quora.com](http://www.thebestofshare.quora.com) (2020)

### 3) Baterai

Setiap peralatan elektronik membutuhkan daya listrik yang dihasilkan dari baterai. Lepaskan baterai dari peralatan apabila tidak digunakan agar tidak terjadi kebocoran cairan dari baterai yang bisa merusak peralatan yang bersangkutan. Begitu pula sebelum menggunakan peralatan selalu dicek ulang kondisi isi baterai jangan sampai terjadi kondisi kekurangan daya dikarenakan lupa dilakukan isi ulang sebelumnya. Bila perlu menyiapkan baterai cadangan sebagai antisipasi.

### 4) Media penyimpanan memori

Media penyimpanan berfungsi untuk menyimpan data gambar digital. Hindarkan dari sumber panas maupun sumber magnet kuat karena bisa merusak memori penyimpan tersebut. Juga selalu pindahkan isi dari memori ke memori penyimpanan back up hardisk eksternal agar sisa ruang memori kosong selalu mencukupi ketika digunakan. Jangan sampai ketika digunakan terjadi ruang memori penyimpanan penuh. Beberapa kasus bisa

merusak memori tersebut apabila terjadi memori terlalu penuh hingga ruang memori kosong habis.

c. Alat komputer

1) Unit utama komputer

Pada unit utama komputer terdapat hardware dan software. Usahakan menggunakan sumber daya listrik yang stabil agar tidak merusak bagian hardware maupun software pada komputer. Menjaga kestabilan listrik bisa dengan cara menggunakan stabiliser. Matikan komputer sesuai dengan prosedur aturannya melalui perintah untuk mematkannya dari sistem operasi. Jangan biasakan posisi sleep atau hibernate pada proses mematikan komputer karena pada kondisi tersebut beberapa hardware masihaktif.

Penggunaan unit laptop juga harus memperhatikan tata cara penggunaannya. Sumber daya laptop menggunakan baterai yang mempunyai jangka waktu penggunaannya sesuai dengan kapasitas isi baterai. Usahakan segera melakukan pengisian ulang baterai sebelum benar-benar kehabisan isi baterai. Biasakan juga untuk melakukan pengisian ulang pada kondisi 10-30% isi baterai. Bila masih di atas 30% disarankan tidak dilakukan pengisian ulang.

2) Unit perangkat masukan

Unit perangkat masukan terdiri dari mouse, digitizer, keyboard, dan scanner. Pada jenis mouse dan keyboard nirkabel perlu dicek ulang kondisi baterainya dan disiapkan cadangan baterainya. Digitizer beberapa ada yang masih menggunakan sumber daya baterai dan beberapa sudah tidak menggunakan sumber daya baterai karena sudah ada daya dari USB- nya. Alat scanner membutuhkan perawatan pada kaca atau lensa scannernya agar jangan sampai tergores ataupecah.

3) Unit perangkat keluaran

Unit perangkat keluaran terdiri dari alat cetak dan alat tampilan seperti layar monitor dan proyektor. Alat cetak harus selalu digunakan untuk mencetak tiap hari agar tinta tidak kering atau menyumbat lubang keluar pada isi tintanya.

#### 4) Unit penyimpanan data

Unit penyimpanan data bisa berupa penyimpanan internal maupun eksternal. Unit ini juga rentan rusak terhadap medan magnet maupun panas yang berlebihan. Pada unit penyimpanan eksternal juga sering terjadi kerusakan pada slot kabel USB karena sudah aus atau penyok karena benturan.

#### 5) Unit jaringan

Unit jaringan berupa alat modem yang berfungsi menghubungkan komputer pada jaringan data internet. Untuk modem eksternal biasanya menggunakan sumber daya listrik melalui adaptor. Beberapa kasus kerusakan modem eksternal dikarenakan terlalu panas akibat dari pemakaian yang terlalu lama atau tidak pernah dimatikan ketika tidak digunakan.

### 3. Keselamatan pada Lingkungan Kerja

#### a. Luar ruangan

Lingkungan kerja yang berada di luar ruangan harus dipastikan keamanannya dari resiko kecelakaan kerja baik yang ditimbulkan oleh alam atau dari aspek kelayakan lingkungan kerja itu sendiri misalnya bangunan konstruksi yang tidak stabil. Pekerjaan di luar ruangan dengan kondisi cuaca ekstrem baik cuaca panas atau hujan harus dipersiapkan area berlindungnya.

Lingkungan kerja di luar ruangan juga selain di darat bisa juga berada di perairan atau bahkan di udara. Lingkungan area kerja diperairan perlu diperhatikan keselamatan pekerja dengan mempersiapkan jaket pelampung. Pada keselamatan lingkungan kerja yang berada di udara ketinggian mengikuti sesuai pedoman aturan keselamatan dan kesehatan kerja dari penerbangan.

#### b. Dalam ruangan

Lingkungan kerja dalam ruangan perlu memperhatikan sirkulasi udara segar dari luar ruangan. Sirkulasi udara yang tidak bagus berakibat pada ketidaknyamanan dalam bekerja. Situasi bekerja yang tidak nyaman akan mempengaruhi produktifitas pekerjaan. Udara segar juga akan memberikan kesegaran stamina bekerja juga.

Penggunaan mesin AC (air conditioner) juga bisa disesuaikan dengan kebutuhan suhunya. Tingkat kelembaban ruangan juga harus dikendalikan sehingga aman dari bahaya bakteri dan jamur. Bahkan beberapa peralatan memiliki rekomendasi besarnya suhu temperatur dan kelembaban yang disarankan.

Selain itu lingkungan kerja dalam ruangan juga harus memperhatikan cukup tidaknya cahaya terang yang masuk atau kondisi alat lampu penerangan ruangan yang memadai sesuai dengan ukuran ruang yang digunakan. Pengaturan cahaya yang masuk ke ruangan bisa dengan cara membuat sky light sebagai atap atau pemasangan jendela yang lebih besar. Ruangan yang cukup cahaya dari matahari juga akan lebih sehat daripada ruangan yang tidak terkena sinar matahari langsung.



**Gambar 2.15.** Ruang praktek kerja dengan kondisi cukup cahaya dan sirkulasi udara. Penataan ruang yang menarik juga menambah kenyamanan dalam bekerja.

Fotografer : Subhan Yuliyanto (2021)

Lokasi : Ruang praktek TeFa cetak digital SMK Batik 1 Surakarta.



**Gambar 2.16.** Sirkulasi udara dengan pemasangan exhaust fan dan pengaturan titik lampu menambah kenyamanan ketika bekerja.

Fotografer : Subhan Yuliyanto (2021)

Lokasi : Ruang praktek TeFa cetak digital SMK Batik 1 Surakarta.

#### 4. Keselamatan pada Hasil Kerja

Hasil kerja Desain Komunikasi Visual berupa gambar (manual dan digital), fotografi dan videografi dalam bentuk suatu media yang berfungsi sebagai media komunikasi yang menyampaikan pesan baik pesan informasi, ajakan, larangan, perintah, dan himbauan. Unsur pada media terdiri dari unsur visual (gambar, warna, ornamen, tipografi, dan foto) dan unsur verbal (judul, sub judul, slogan, paragraf, dsb).

Beberapa karya visual yang ada di internet memiliki hak cipta yang dipegang oleh penciptanya dan bersifat mengikat. Perlu diperhatikan secara serius untuk menggunakan materi visual yang asli karya kalian sendiri atau materi yang tidak mempunyai hak cipta yang mengikat atau bebas dalam penggunaannya seperti gambar *clip art*. Pelanggaran hak cipta termasuk pelanggaran hukum yang serius dan wajib untuk dihindari demi keselamatan karya kalian. Beberapa konten visual juga dijual secara bebas

kepada banyak pengguna sehingga selama kalian sudah membelinya maka penggunaan hak cipta secara penuh otomatis menjadi milik kalian. Di bawah ini adalah beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk keselamatan pada hasil karya Desain Komunikasi Visual :

a. Gambar

1) Media kertas

Media kertas yang umum digunakan dalam menggambar adalah kertas gambar jenis HVS, canson, linen, kalkir, padalarang atau manila. Masing-masing kertas memiliki kekuatan serat dan daya serap yang berbeda-beda. Kertas yang memiliki kekuatan serat yang lebih tinggi akan lebih tahan sobek daripada yang berkekuatan serat yang rendah, misalnya kertas padalarang memiliki kekuatan serat yang lebih tinggi daripada HVS. Begitu pula pada kekuatan daya serapnya, semakin tinggi daya serapnya maka akan lebih rentan rusak terkena air, misalnya kertas kalkir memiliki daya serap yang lebih rendah daripada kertas manila.

2) Media cetak

Media cetak memiliki banyak jenis bahan cetak tergantung dari bahan seratnya. Bahan serat alam berasal dari bahan alam seperti pulp kayu dan tumbuhan lainnya misalnya kertas artcarton, linen, artpaper, fancy paper dan sebagainya. Bahan serat sintetis berasal dari serat pengolahan bahan kimia misalnya flexi, vinyl, nylon dan sebagainya.

Pemilihan media cetak mempertimbangkan dari penggunaannya apakah sebagai media outdoor atau indoor. Bahan serat media *indoor* biasanya tidak tahan dengan cuaca sehingga akan rusak bila diterapkan untuk media outdoor. Berbeda dengan media *outdoor* yang kebanyakan dari serat sintetis dimana lebih kuat terhadap cuaca.

3) Media format datadigital

Gambar juga sekarang ini banyak yang diwujudkan dalam format media data digital. Keunggulannya warna bisa tampil lebih cerah dan lebih mudah dalam penyimpanannya. Kekurangannya adalah membutuhkan suatu piranti

untuk melihat gambarnya misalnya komputer atau gawai dan kualitasnya tergantung pada besarnya resolusi dimana semakin besar resolusi akan semakin bagus akan tetapi ukuran file jadi lebih besar dan berat. Jenis format data digital yang paling umum adalah JPEG, PDF, dan PNG. Media format data digital membutuhkan media penyimpanan dalam bentuk memori penyimpanan data digital seperti Hardisk, flasdisk, SD card dan keping CD atau DVD. Kerusakan yang bisa terjadi bisa disebabkan oleh berbagai hal misalnya kerusakan secara fisik akibat terjatuh, patah dan meleleh atau kerusakan secara non fisik seperti terkena virus, terhapus secara tidak sengaja, *bad sector* dan sebagainya. Selalu siapkan file cadangan baik secara *offline* ataupun online melalui penyimpanan *cloud system*. Sekarang ini banyak situs di internet yang menyediakan penyimpanan *cloud system* baik secara gratis atau berbayar.

#### b. Foto

##### 1) Format data digital

Foto dengan format data digital memiliki jenis format yang sama seperti format gambar yaitu JPEG yang bisa dilihat melalui layar piranti khusus atau gawai. Beberapa format asli seperti RAW juga disediakan untuk kebutuhan editing warna gambar. Penyimpanan dan antisipasi kerusakan hasil foto dalam format data digital hampir sama dengan penyimpanan hasil gambar dalam format data digital.

##### 2) Format cetak

Hasil fotografi yang diproduksi secara teknik cetak foto digital dengan mesin cetak laser berwarna pada media kertas foto. Hasil warna pada cetak foto akan mengalami penurunan kualitas apabila tidak disimpan dengan baik dikarenakan pengaruh dari kelembaban udara luar. Cara penyimpanan hasil cetak foto bisa dengan menggunakan album foto dimana hasil cetak terlindungi oleh cover plastik album foto yang kedap udara.

#### c. Video

##### 1) Format fisik

Hasil distribusi video dalam format fisik biasanya dalam bentuk keping VCD,

DVD dan Blu-ray. Perbedaannya pada kualitas kompresi datanya. Akan tetapi format keping juga akan mengalami kerusakan apabila tidak disimpan dengan baik. Biasanya kemasan sudah ada ketika membeli. Media ini juga terpengaruh oleh suhu temperatur dan kelembaban udara ketika disimpan. Kerusakan yang sering terjadi adalah goresan yang timbul akibat penggunaan yang sudah lama atau karena kerusakan optis pada alat pemutarnya. Kelembaban udara yang



terlalu tinggi juga akan menimbulkan jamur yang lama kelamaan akan mengikis bagian cakram lasernya.

**Gambar 2.17.** Goresan permukaan VCD yang bisa berakibat data tidak bisa dibaca oleh optik sehingga VCD tidak bisa dilihat gambar videonya. Sumber : [www.discover.hubpage.com](http://www.discover.hubpage.com) (2017)

## 2) Format data digital (non fisik)

Format data digital video biasanya dalam bentuk file dengan format MP4, Avi, MPEG, MOV, MKV dan sebagainya. Kelebihannya adalah tidak mudah rusak dan mudah disimpan. Meskipun hampir tidak ada kekurangannya format ini juga ada baiknya disimpan secara online melalui cloud system agar punya file cadangan apabila hilang atau rusak karena *file corrupt*.

## **2. Proses berpikir kreatif dan design thinking**

Thinking adalah sebuah konsep berpikir yang dipopulerkan oleh Rolf Faste. Ini adalah latihan pemecahan masalah yang mengaktualisasi ide dan membuat [penyelesaian masalah](#) dengan cara yang praktis namun kreatif. Berdasarkan sebuah penelitian, kreativitas adalah faktor yang membuat beberapa perusahaan tetap bertahan di tengah krisisnya ekonomi. Ini membuat banyak para pebisnis ingin mengetahui cara berpikir seorang desainer. Sehingga mereka dapat menerapkannya dalam usaha mereka dan mencapai kesuksesan besar.

Pola pikir ini berfokus pada orientasi tindakan. Ini berbeda dengan pola pikir konvensional karena pola pikir ini mengeksplorasi banyak kemungkinan sehingga dapat menghasilkan keputusan yang tepat. Metode ini menggabungkan kebutuhan user atau pengguna, dengan kemampuan teknologi yang sesuai, dan tetap membuat sesuatu yang dapat berhasil sebagai sebuah bisnis. Design thinking bukanlah milik para pengusaha saja. Ini juga diperlukan oleh setiap orang, termasuk saya dan setiap pembaca Career Advice. Desain berkontribusi untuk kesuksesan kita karena cara berpikir ini dapat menciptakan kreativitas dan mengeluarkan kita dari cara-cara tradisional.

Pola pikir ini juga [berpusat pada inovasi](#) individu. Setiap pemahaman yang dihasilkan berasal dari ide-ide setiap individu. Tujuannya adalah melayani kebutuhan pengguna yang tidak dapat diucapkan melalui pengetahuan mendalam akan masalah yang dimilikinya. Tentunya, ketika kita mampu mengimplementasikan ide-ide yang kita miliki, peluang kesuksesan akan semakin bertambah.

Sebuah proses dengan pola pikir ini dibagi dalam 5 tahapan:

### ***1. Empathize***

Tahap pertama dalam pola pikir ini adalah memiliki empati dalam memahami permasalahan. Yang harus diingat akan design thinking bahwa empati memainkan peran penting di dalamnya. Jangan membuat asumsi. Cobalah untuk membenamkan diri dalam lingkungan agar Anda memiliki pemahaman pribadi yang mendalam akan masalah yang ada. Ini jauh lebih penting daripada asumsi yang Anda buat. Singkatnya, seseorang yang memiliki design thinking, haruslah mampu untuk menempatkan diri mereka pada posisi orang lain. Seorang desainer

perlu mengetahui pengalaman, emosi, dan situasi dari si pengguna.

## **2. Define**

Informasi yang Anda kumpulkan dalam tahapan empathize, adalah informasi yang akan Anda gunakan dalam tahapan ini. Anda harus mampu mendefinisikan inti permasalahan yang sebenarnya. Jika disederhanakan, Anda harus mampu mendefinisikan masalah dari sudut pandang para pelanggan Anda, atau siapapun yang Anda layani. Anda tidak menggunakan sudut pandang pribadi Anda sendiri. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat list kebutuhan user dan menggunakan pengetahuan mengenai kondisi yang sedang terjadi.

Misalnya, daripada rekan pembaca harus mengatakan 'Kita perlu meningkatkan tampilan halaman kita sebesar 10%' lebih baik Anda menggantinya dengan kalimat 'Para pembaca membutuhkan konten yang berkualitas tinggi'. Inilah yang disebutkan bahwa para perancang yang memiliki design thinking haruslah menghargai kebutuhan pelanggan yang tak terpenuhi.

## **3. Membuat Gagasan**

Ketika segala sesuatu telah siap, para desainer haruslah mampu menghasilkan ide untuk menyelesaikan permasalahan. Hal terpenting yang harus dimiliki adalah kemampuan untuk berpikir di luar kotak. Anda harus mengidentifikasi solusi terbaru dan melihat masalah dengan sudut pandang alternatif.

Tahapan ini menggunakan brainstorming akan ide-ide terburuk yang mungkin muncul. Dengan begini, Anda merangsang pikiran Anda untuk memiliki pemikiran yang bebas dan memperluas ruang masalah. Anda harus mencoba untuk mendapatkan ide sebanyak mungkin atau mendapatkan solusi sebanyak mungkin saat melakukan brainstorming. Lalu, pertimbangkan cara terbaik yang benar-benar dapat menyelesaikan masalah dengan tepat.

## **4. Prototype**

Tahap prototype adalah tahapan eksperimen. Ini bertujuan untuk menghasilkan beberapa produk yang dapat dibagikan dan diuji oleh tim atau orang lain diluar tim.

Melalui eksperimen ini, tim akan dapat mengidentifikasi solusi terbaik yang mungkin dapat diterapkan. Solusi-solusi tersebut diselidiki oleh setiap anggota tim lalu diterima, diperbaharui dan diujikan kembali, atau mungkin ditolak. Ini semua bergantung pada umpan balik setiap pengguna.

Dan pada akhirnya, seorang perancang akan memiliki gambaran yang jelas tentang perilaku dan cara berpikir pengguna.

### **5. Test**

Tahapan akhir dari design thinking adalah menguji produk yang dihasilkan berdasarkan solusi terbaik pada tahapan sebelumnya. Design thinking bukanlah sebuah proses linear. Pada praktiknya, pengujian menghasilkan banyak ide baru. Informasi yang dikumpulkan dari tahapan ini digunakan untuk membedakan masalah dan memberikan pemahaman kepada klien. Dari pengalaman pengguna dalam menggunakan produk uji coba, maka akan didapatkan masukan untuk membuat produk yang lebih baik dan melakukan perbaikan pada produk yang ada. Jadi, tahapan akhir ini bukanlah keputusan akhir.

Itulah pola pikir yang dimiliki seorang perancang. Lalu bagaimana saya dan rekan pembaca dapat menerapkan pola pikir ini dan apa keuntungan yang akan didapat?

***- Pola pikir ini membantu Anda untuk tampil lebih baik dalam pekerjaan.***

Katakanlah Anda ingin [meningkatkan produktivitas](#) dalam pekerjaan. Pertama, Anda harus menanyakan diri sendiri tentang gangguan yang Anda miliki. Tingkat produktivitas yang rendah membuat Anda kelelahan dalam pekerjaan.

Ketika Anda mencoba untuk mencari masalahnya, temukanlah segala kemungkinan yang menyebabkan masalah tersebut. Mungkin Anda memiliki kesulitan untuk fokus. Lalu, temukanlah solusi terbaik. Lakukan brainstorming dan penelitian akan solusi-solusi terbaik yang dapat Anda terapkan. Anda mungkin perlu mengambil beberapa waktu untuk beristirahat saat bekerja, atau mematikan beberapa alat komunikasi yang mengganggu. Cobalah setiap solusi tersebut satu persatu dan temukan solusi terbaik yang cocok untuk Anda. Akhirnya, Anda akan mampu menemukan solusi terbaik untuk permasalahan yang Anda miliki.

## **3. Lingkup bisnis industri desain komunikasi visual**

Apa saja yang dipelajari dan dilakukan oleh seorang desainer komunikasi visual ketika sudah turun ke industri kerja?

Desainer komunikasi visual kebanyakan bekerja berdasarkan kebutuhan yang diarahkan oleh klien, sehingga ia tidak bisa semauanya sendiri menentukan ukuran, media, warna, teknik dan material.

Produk atau karya DKV dapat kita jumpai di mana-mana dalam keseharian kita, seperti iklan (media massa cetak atau elektronik), internet, poster, signboard, katalog, brosur, kartu nama, kemasan, baliho hingga animasi dan lain-lain.

Berikut adalah beberapa ruang lingkup DKV:

1. Desain Periklanan (Advertising); Disini komunikasi visual persuasif yang harus diaplikasikan.
2. Desain Identitas Usaha (Corporate Identity). Logo, kop surat, brand book, hingga ke background sosial media dan *identity kit*
3. Desain Marka Lingkungan (Environment Graphics); marka lingkungan eksterior dan interior berada dimana-mana, baik itu di mall, universitas, rumah sakit dan fasilitas umum lainnya.
4. Desain Multimedia; digunakan di perusahaan percetakan seperti pembuatan banner, backdrop, stiker, hingga megatron (billboard video), dsb.
5. Desain Grafis Industri; Kemasan produk.
6. Desain Grafis Media; buku, surat kabar, majalah, dll. Biasanya hal ini dilakukan di pekerjaan penerbitan ataupun redaksional.
7. Cerita Bergambar (komik); Sarana statis yang dapat memberikan narasi lebih ringan dan mudah di ikuti ketimbang media cetak lain.
8. Fotografi; Industri yang besar dan banyak memiliki keterkaitan dengan bidang desain lain.
9. Videography; Gambar bergerak lengkap dengan audio banyak dibutuhkan dalam semua industri hari ini.
10. Ilustrasi; Sebagai konteks tambahan dan pelengkap suatu informasi.
11. Animasi; Salah satu media terkomplit sebagai sarana komunikasi visual, membutuhkan dedikasi yang tinggi dan kerjasama tim dari berbagai disiplin ilmu untuk mewujudkannya.
12. Media Interaktif; Website, Aplikasi Mobile, Game. Kerjasama yang dibutuhkan jauh lebih kompleks lagi.

## 4. Proses Bisnis di bidang Desain Komunikasi Visual

Daftar di bawah ini mencakup 10 langkah berguna dan praktis untuk menemukan klien dan mewujudkan impian bisnis desain grafis Anda.

### 1. Tentukan tujuan bisnis Anda

Ungkapan populer “gagal berencana berarti gagal dalam eksekusi” mungkin klise, tetapi ini terutama berlaku dalam hal memulai bisnis baru. Yang benar adalah bahwa rencana bisnis Anda akan bias kecuali Anda memiliki ide dalam pikiran tentang bagaimana cara untuk bergerak maju.

Meskipun Anda mungkin tidak memiliki jawaban yang sempurna saat baru memulai, tidak ada kata terlalu dini untuk mulai memikirkan hal-hal seperti:

Jenis layanan apa yang ingin Anda tawarkan atau dikenal?

Apakah Anda akan mendirikan agensi kecil dengan toko sederhana atau sebagai perusahaan dengan banyak karyawan?

Berapa banyak pelanggan dan klien yang Anda perlukan pada waktu tertentu untuk mempertahankan anggaran?

Berapa jumlah waktu ideal yang dihabiskan per proyek atau tugas?

Jenis model bisnis apa yang ingin Anda ikuti untuk kesuksesan jangka panjang?

Semakin spesifik Anda saat pertama kali menguraikan tujuan ini, semakin baik. Selain itu, sebaiknya tetapkan garis waktu untuk kapan dan bagaimana Anda akan menyelesaikan langkah-langkah tertentu.

Temukan mentor yang berpengalaman atau pastikan mengembangkan sistem untuk memeriksa dan mengevaluasi kembali tujuan Anda setelah Anda menjalankan bisnis setidaknya selama beberapa bulan.

### 2. Pastikan Anda memiliki alat dan keterampilan yang dibutuhkan

Meskipun tidak selalu merupakan karakteristik negatif, desainer grafis yang berasal dari latar belakang karier yang mapan sering kali memiliki banyak sumber daya, alat, dan keunggulan lain yang mereka miliki.

Ketika Anda meninggalkan pekerjaan profesional, Anda mungkin mendapati Anda tidak lagi

memiliki beberapa alat yang Anda butuhkan. Ini termasuk dasar-dasar seperti laptop, software desain dan alat premium lainnya.

Catat alat apa yang dapat membuat Anda akses di rumah dan kantor Anda sendiri dan apa yang mungkin perlu Anda beli sebagai investasi bisnis. Sumber daya ini mungkin termasuk:

Laptop yang mumpuni dengan jumlah memori dan pemrosesan yang tepat

Hard drive eksternal untuk menyimpan dan membuat cadangan file

Software desain seperti Adobe Illustrator, Photoshop atau InDesign (beberapa opsi paling populer, meskipun tentu saja bukan daftar eksklusif)

Printer yang berfungsi untuk menangani produk fisik, cetak biru, atau file cetak

Materi pemasaran dan perlengkapan kantor lainnya

Selain itu, Anda juga harus mengevaluasi keterampilan apa (baik pribadi maupun profesional) yang Anda miliki. Jika Anda memiliki pengetahuan kerja yang kuat tentang cara memasarkan bisnis desain baru Anda, itu dapat membantu menghemat uang dan waktu pada awalnya.

Namun, jangan takut untuk berinvestasi pada sumber daya tak berwujud dan keterampilan yang Anda butuhkan untuk membantu bisnis Anda benar-benar berkembang.

### **3. Lakukan penelitian kompetitif**

Ini mungkin rahasia umum, tetapi desain grafis adalah industri yang cukup kompetitif. Ada banyak desainer berbakat di bidangnya, dan ada juga perusahaan mapan dan cakap yang bekerja dengan klien besar secara konsisten.

Penting untuk tidak berkecil hati ketika Anda mulai menyadari atau menemukan betapa banyak penyedia layanan desain grafis di luar sana.

Sebagai pemilik bisnis baru, Anda akan mulai mencari terget pasar Anda sendiri di industri ini dan melayani klien dan pelanggan yang sesuai dengan keterampilan dan keahlian Anda.

Itulah mengapa penting juga untuk mengetahui apa tujuan Anda saat memulai bisnis desain, dan sumber daya apa yang tersedia di ujung jari Anda.

Saat Anda mulai melakukan riset kompetitif dalam bisnis desain grafis, temukan jawaban untuk pertanyaan berikut:

Apakah pesaing mengenakan tarif per jam atau per proyek?

Berapa tarif rata-rata klien untuk proyek desain grafis di daerah Anda?

Apa kesamaan yang dimiliki oleh bisnis desain grafis yang paling sukses?

Kebutuhan atau masalah apa yang bisa diselesaikan oleh perusahaan-perusahaan ini dengan

klien?

Karakteristik apa yang membedakan Anda dari bisnis lain?

#### **4. Buat daftar klien yang potensial**

Jika Anda berasal dari latar belakang freelance, kemungkinan Anda sudah memiliki daftar klien atau rujukan berulang yang berjalan. Ketika Anda beralih ke struktur bisnis desain grafis penuh waktu, pastikan untuk berkomunikasi dengan klien ini perubahan apa yang dapat mereka harapkan.

Ini juga bermanfaat untuk mengumpulkan daftar koneksi atau klien potensial dan mengisinya dengan usaha baru Anda.

Anda dapat menggunakan jaringan dan platform profesional seperti LinkedIn untuk terhubung dengan klien, atau Anda dapat menyebarkan berita tentang situs web bisnis baru Anda.

Ingatlah bahwa jika Anda bekerja di perusahaan lain sebelum bisnis Anda, bukanlah ide yang baik atau etis untuk membawa klien ini ke bisnis baru Anda.

Bahkan mungkin ada klausul non-bersaing dalam kontrak Anda sebelumnya yang melarang menghubungi klien sebelumnya dari sudut pandang hukum.

#### **5. Bangun anggaran dan pendanaan untuk bisnis desain grafis Anda**

Untuk memulai bisnis desain grafis baru Anda, Anda mungkin perlu mengajukan pinjaman bisnis atau menggunakan uang pribadi. Jika Anda tidak memiliki aset tunai individu untuk diinvestasikan, Anda harus terlebih dahulu menjelajahi opsi luar untuk mendapatkan pendanaan.

Tetapkan jumlah uang atau anggaran tertentu untuk setiap item yang Anda butuhkan untuk memulai bisnis Anda di jalur yang benar. Biaya memulai bisnis desain grafis mungkin termasuk:

Perangkat keras atau program komputer baru

Biaya sewa ruang kantor

Uang untuk membayar asisten atau karyawan

Biaya yang terkait dengan pemasaran (misalnya, mengembangkan rencana pemasaran, desain logo, dan membangun situs web perusahaan) atau administrasi

Pendidikan tambahan, pelatihan dan kursus

Saat Anda merencanakan anggaran jangka panjang, pertimbangkan pendapatan yang masuk

dari proyek dan klien. Seberapa banyak Anda dapat menghilangkan pengeluaran sambil memulai untuk mengamankan masa depan keuangan yang lebih stabil?

Pertanyaan-pertanyaan ini sangat penting, dan calon investor atau petugas kredit kemungkinan besar ingin mengetahui jawabannya.

## **6. Dapatkan legalitas bisnis**

Meskipun rencana bisnis Anda penting, begitu juga dengan struktur hukum dari bisnis desain grafis yang baru Anda bangun

Lakukan penelitian menyeluruh dan putuskan apakah Anda ingin menjadi:

Kepemilikan tunggal

Kemitraan umum atau terbatas

Perusahaan

Struktur hukum bisnis Anda memengaruhi segalanya mulai dari cara Anda membayar pajak negara, hingga cara Anda bekerja dengan karyawan, dan juga pengeluaran bisnis mana yang dapat mengurangi pajak.

Jika Anda tidak yakin bagaimana merencanakan langkah ini, Anda perlu terhubung dengan akuntan yang berspesialisasi dalam membantu pemilik bisnis kecil membuat keputusan yang tepat sebelum peluncurannya.

Anda juga harus siap untuk mengajukan dokumen hukum yang diperlukan dengan daerah Anda untuk menjalankan bisnis secara legal dan bertanggung jawab.

## **7. Tetapkan struktur harga yang layak**

Salah satu pertanyaan pertama yang mungkin ditanyakan pelanggan baru adalah berapa banyak Anda mengenakan biaya untuk layanan tertentu.

Sebagai bisnis formal, selalu bersiaplah untuk memberikan jawaban standar berdasarkan struktur harga yang telah ditentukan sebelumnya. Pelanggan berharap untuk diperlakukan dengan adil dan memiliki transparansi dalam hal jumlah biaya yang harus mereka keluarkan untuk layanan Anda.

## **8. Buat ruang kerja yang baik**

Jika Anda terbiasa bekerja dari rumah sebagai desainer grafis lepas, Anda mungkin sudah memiliki ruangan yang sesuai untuk hari kerja Anda. Saat Anda menjadi bisnis yang sebenarnya, Anda perlu memikirkan lebih banyak detail untuk memastikan produktivitas dan

alur kerja yang kuat. Contohnya:

Apakah Anda membutuhkan ruang tambahan untuk karyawan baru? Berapa banyak?

Apakah Anda akan menyimpan peralatan atau perlengkapan lain untuk menyelesaikan proyek?

Apakah area kerja bebas dari gangguan dan kebisingan?

Apakah Anda memerlukan ruang pribadi untuk bertemu dengan klien secara pribadi?

Meskipun beberapa pertanyaan ini mungkin tidak berlaku saat Anda pertama kali memulai bisnis desain grafis, pastikan untuk memperhitungkan pertumbuhan bisnis saat Anda merencanakan cara menggunakan ruang Anda di masa depan.

### **9. Bangun relasi bisnis yang potensial**

Setelah Anda secara resmi memulai bisnis desain grafis, sekarang saatnya menyebarkan berita dan mulai mencari relasi dan membangun jaringan. Meskipun Anda mungkin harus mengambil langkah keluar dari zona nyaman Anda, menyebarkan berita tentang bisnis Anda adalah tanggung jawab utama di masa-masa awal.

Jika ada forum profesional di lingkungan atau komunitas Anda, sekarang adalah waktu yang tepat untuk menjadi anggota. Jika Anda memiliki koneksi di komunitas bisnis lokal, bagikan tautan ke situs web atau portofolio baru Anda.

Jika Anda memilih untuk bekerja dengan koneksi pribadi (seperti teman atau anggota keluarga), pastikan mereka memiliki pemahaman yang baik tentang batasan dan persyaratan bisnis Anda. Meskipun menyenangkan untuk mengulurkan tangan untuk membantu, bukanlah ide yang baik untuk terus bekerja secara gratis.

### **10. Pasarkan bisnis desain grafis Anda**

Kebanyakan pakar bisnis setuju bahwa kesuksesan instan itu hampir mustahil. Pemilik bisnis baru harus meluangkan waktu untuk mempertimbangkan bagaimana memasarkan layanan dan produk mereka. Dengan desain grafis, Anda sering dapat menggunakan proyek sebelumnya untuk menunjukkan bakat dan keterampilan layanan pelanggan Anda.

Baik Anda menyimpan layanan pemasaran sendiri atau memilih untuk bekerja dengan [konsultan bisnis](#), luangkan waktu untuk memastikan bahwa semua materi pemasaran (termasuk situs perusahaan Anda) mengomunikasikan misi dan tujuan merek Anda.

Karena desain grafis adalah bidang yang sangat visual, materi pemasaran juga harus kohesif dan dengan cepat mengomunikasikan tampilan, nuansa, dan gaya perusahaan Anda.

Saat bisnis Anda berkembang, pertimbangkan cara menjangkau audiens baru dengan alat

seperti situs web yang ramah pengguna, platform media sosial, sistem pemasaran email, dan materi cetak.

## GLOSARIUM

<i>Design Thinking</i>	Metode atau pendekatan yang digunakan untuk pemecahan masalah secara praktis dan kreatif dengan fokus utama pada users atau pengguna
Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)	Pengertian K3 Menurut Keilmuan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) adalah semua Ilmu dan Penerapannya untuk mencegah terjadinya kecelakaan kerja, penyakit akibat kerja (PAK), kebakaran, peledakan dan pencemaran lingkungan. Pengertian K3 Menurut OHSAS 18001:2007 Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) adalah semua kondisi dan faktor yang dapat berdampak pada keselamatan dan kesehatan kerja tenaga kerja maupun orang lain (kontraktor, pemasok, pengunjung dan tamu) di tempat kerja.
Kesehatan kerja	Kesehatan kerja adalah suatu kondisi kesehatan yang bertujuan agar masyarakat pekerja memperoleh derajat kesehatan setinggi-tingginya, baik jasmani, rohani, maupun sosial, dengan usaha pencegahan dan pengobatan terhadap penyakit atau gangguan kesehatan yang disebabkan oleh pekerjaan dan lingkungan kerja maupun penyakit umum.

UU Keselamatan Kerja	UU Keselamatan Kerja yang digunakan untuk mencegah terjadinya kecelakaan kerja, menjamin suatu proses produksi berjalan teratur dan sesuai rencana, dan mengatur agar proses produksi berjalan teratur dan sesuai rencana, dan mengatur agar proses produksi tidak merugikan semua pihak.
----------------------	---

## DAFTAR PUSTAKA

- a. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2021. *Dasar-dasar Komunikasi Visual SMK Kelas X*. Jakarta : Kemendikbud
- b. Internet
  - Memunculkan kreativitas dengan design thinking, <https://www.studilmu.com>, 2021,05.15 Wita, <https://www.studilmu.com/blogs/details/memunculkan-kreativitas-dengan-design-thinking>
  - Ruang Lingkup Desain Komunikasi Visual. serupa.id, 2021, 05.18 Wita, <https://serupa.id/desain-komunikasi-visual-dkv-penjelasan-lengkap/>
  - Bagaimana Cara Memulai Bisnis Desain Grafis ?Berikut Tipsnya, aksaragama.com, 7 Nopember 2020, 05.22 Wita, <https://aksaragama.com/bisnis/cara-memulai-bisnis-desain-grafis/>
- c. Video Tutorial
  - <https://www.youtube.com/watch?v=wQrR0TXqpco&t=90s>
  - <https://www.youtube.com/watch?v=De-JOQnBjs8>
  - <https://www.youtube.com/watch?v=Vv26k2z5No8>
  - [https://www.youtube.com/watch?v=colNsT\\_HmH8](https://www.youtube.com/watch?v=colNsT_HmH8)
  - <https://www.youtube.com/watch?v=z1xb52gbf6s>

