

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fokus penelitian ini berkaitan dengan salah satu subsektor industri kreatif, yaitu Desain Komunikasi Visual (DKV). DKV merupakan bidang yang memiliki peran signifikan di era digital karena mampu mendukung berbagai industri melalui pesan visual yang efektif dan strategis. Industri kreatif saat ini menjadi salah satu sektor yang berkembang pesat dan mendapat perhatian besar dalam pengembangan ekonomi Indonesia. Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, sektor ekonomi kreatif saat ini terdiri dari 17 subsektor, yaitu: 1) Aplikasi, 2) Pengembang Permainan Interaktif, 3) Arsitektur, 4) Desain Interior, 5) Desain Komunikasi Visual, 6) Desain Produk, 7) Fesyen, 8) Film, Animasi, dan Video, 9) Fotografi, 10) Kriya, 11) Kuliner, 12) Musik, 13) Penerbitan, 14) Periklanan, 15) Seni Pertunjukan, 16) Seni Rupa, serta 17) Televisi dan Radio. Pertumbuhan yang pesat pada sektor industri kreatif didukung oleh semakin tingginya adopsi teknologi digital di Masyarakat (Kominfo, 2022). Globalisasi yang ditandai dengan perkembangan informasi dan teknologi telah mengukir sejumlah prestasi gemilang, sekaligus mempercepat transformasi pada berbagai subsektor industri kreatif di Indonesia (Karyono, 2019).

Menurut data dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, total kontribusi sektor industri kreatif terhadap ekonomi nasional pada tahun 2020 mencapai 8,46% atau sekitar Rp 1.350 triliun (Pusdatin, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa industri kreatif telah menjadi salah satu pilar penting dalam mendukung perekonomian Indonesia. Dalam rangka mendukung perkembangan industri kreatif dan memperkuat daya saing sumber daya manusia, pemerintah Indonesia telah mengeluarkan berbagai kebijakan dan program yang bertujuan untuk meningkatkan kesiapan Indonesia dalam menghadapi era digital dan transformasi industri. Salah satu program yang diluncurkan adalah *Making Indonesia 4.0*, yang merupakan agenda nasional dalam menyiapkan Indonesia menghadapi tantangan transformasi digital berlandaskan teknologi. Program ini

bertujuan untuk mengakselerasi adopsi teknologi pada berbagai sektor industri, termasuk industri kreatif. Airlangga Hartarto, Menteri Perindustrian Republik Indonesia (Kemensetneg RI, 2018), dalam pidato peluncuran *Making Indonesia 4.0* pada 4 April 2018 di Jakarta Convention Center, menyampaikan bahwa Kementerian Perindustrian telah menyusun inisiatif *Making Indonesia 4.0* sebagai strategi dan peta jalan transformasi industri digital di Indonesia. Peta jalan ini melibatkan berbagai pemangku kepentingan, mulai dari institusi pemerintah, asosiasi industri, pelaku usaha, penyedia teknologi, hingga lembaga riset dan pendidikan (Indonesia, 2019).

Berkembangnya industri kreatif yang didorong oleh kemajuan teknologi digital secara signifikan telah mengubah lanskap profesi desain, khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual (DKV) (Rahmawati, Auralia, & Sarma, 2025). Di era modern ini, profesi desainer atau sering juga disebut desainer grafis tidak lagi dipandang sebelah mata, melainkan telah menjadi elemen strategis dalam mendukung kesuksesan berbagai sektor bisnis (Aji, Daru Tunggul, 2021). Hampir seluruh bidang industri memerlukan kontribusi desain komunikasi visual—baik dalam pembangunan identitas merek (*branding*), pemasaran digital, maupun produksi konten kreatif yang relevan dan menarik perhatian audiens (Nur & Isnaini, 2024). Kebutuhan tersebut mendorong terbukanya peluang kerja baru yang tidak hanya menjanjikan secara profesional tetapi juga membuka jalan bagi munculnya wirausaha-wirausaha kreatif yang mampu menciptakan nilai tambah melalui solusi visual yang inovatif. Peran desainer kini tidak terbatas pada eksekusi visual semata, melainkan mencakup strategi komunikasi yang berdampak terhadap persepsi dan keputusan konsumen (Pratama, 2025). Dalam konteks ini, lulusan pendidikan diploma DKV memiliki posisi yang sangat strategis. Sebagai bagian dari pendidikan vokasi, proporsi pembelajaran pada program diploma DKV dirancang untuk mengedepankan praktik sebesar 60% dan teori sebesar 40%, sesuai dengan pedoman pendidikan vokasi yang ditetapkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud, 2020). Komposisi ini bertujuan menghasilkan lulusan yang tidak hanya memahami konsep-konsep desain secara teoritis, tetapi juga memiliki kemampuan teknis, keterampilan lapangan, serta

kepekaan terhadap kebutuhan pasar dan industri. Dengan demikian, lulusan diploma DKV diharapkan mampu menjawab tantangan industri kreatif secara langsung melalui kemampuan produksi visual yang terampil, sikap profesional, serta memiliki *hard skill*, *soft skill*, dan jiwa kewirausahaan yang adaptif terhadap dinamika teknologi dan pasar. Kombinasi antara kompetensi praktik dan penguasaan teori ini menjadikan mereka sebagai sumber daya manusia yang potensial dalam memperkuat daya saing industri kreatif nasional.

Fakultas Desain Komunikasi Visual (FDKV) Universitas Widyatama merupakan salah satu institusi pendidikan tinggi yang mengembangkan program Diploma dan berkomitmen menghasilkan lulusan berkualitas di bidang desain komunikasi visual. Dengan menawarkan dua program studi, yaitu Program Studi D3 Multimedia dan Program Studi D4 Desain Grafis, FDKV membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan teknis dalam desain grafis, multimedia, dan komunikasi visual. Program studi di FDKV diarahkan untuk membekali mahasiswa dengan kemampuan spesifik dalam desain komunikasi visual, seperti desain grafis (periklanan), animasi, fotografi, dan bisnis multimedia.

Kedua program studi ini menggunakan kurikulum berbasis kompetensi dan praktik industri (*industry-based curriculum*) yang telah disesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja serta perkembangan teknologi komunikasi visual. Kurikulum D4 Desain Grafis dirancang secara sistematis mulai dari penguasaan dasar desain dan komunikasi visual (seperti mata kuliah rupa dasar, gambar, tipografi, dan komputer grafis), hingga keterampilan terapan dalam branding, media digital, dan proyek berbasis industri. Di sisi lain, kurikulum D3 Multimedia menitikberatkan pada keterampilan multimedia interaktif seperti animasi, videografi, desain interaktif, serta produksi konten digital. Namun, meskipun telah mengakomodasi kebutuhan industri kreatif secara umum, kurikulum kedua program studi ini belum secara spesifik memuat penguatan *soft skill* secara terstruktur maupun mata kuliah yang berfokus pada *digital marketing*. Padahal, keterampilan tersebut menjadi elemen penting untuk menjawab tuntutan dunia kerja kreatif yang semakin mengandalkan strategi pemasaran berbasis digital, interaksi audiens yang efektif, serta kolaborasi lintas disiplin.

Selain pengembangan kurikulum, FDKV Universitas Widyatama juga menjalin berbagai bentuk kerja sama strategis dengan mitra eksternal pada skala lokal, nasional, maupun internasional, yang mencakup tiga bidang utama: pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Dalam bidang pendidikan, salah satu kerja sama yang menjadi fokus adalah program Magang *Non-Flagship* (MBKM) bersama Hotel Malaka, yang dirancang untuk memberikan pengalaman praktis dan memperkuat kompetensi mahasiswa melalui keterlibatan langsung di dunia kerja. Selain itu, FDKV juga bekerja sama dengan sejumlah mitra industri dan organisasi lain, baik di bidang desain, multimedia, animasi, maupun komunikasi visual, untuk memperluas jejaring dan kesempatan belajar mahasiswa. Kerja sama tersebut umumnya berlangsung dalam kerangka MoU atau MoA selama 1–5 tahun, dengan tujuan membekali mahasiswa dengan pengalaman dunia kerja sebelum lulus kuliah.

Dalam program ini, Hotel Malaka menjadi salah satu mitra utama yang membuka peluang magang berbasis *Teaching Industry* bagi mahasiswa Program Studi D4 Desain Grafis. Kerja sama ini tidak hanya memperkuat keterampilan teknis, tetapi juga memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan *hard skill*, *soft skill*, dan jiwa kewirausahaan di lingkungan kerja nyata industri perhotelan dan jasa. Meskipun kurikulum FDKV Universitas Widyatama telah dirancang untuk mengintegrasikan pembelajaran berbasis praktik dan teori melalui kerja sama di bidang pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat bersama berbagai mitra industri, masih ditemukan kesenjangan antara capaian pembelajaran dengan tuntutan dunia kerja. Hal ini diakui pihak struktural FDKV yang menilai perlunya penyesuaian kurikulum secara lebih kontekstual, kolaboratif, dan berbasis proyek sesuai prinsip *Work-Based Learning* (WBL). Kondisi awal magang di Hotel Malaka menunjukkan bahwa pada Batch 1, mahasiswa belum memiliki pembagian tugas yang terstruktur, pedoman kerja yang jelas, maupun koordinasi yang optimal dengan pihak hotel. Hal ini berdampak pada pencapaian kompetensi yang kurang merata. Perbaikan mulai dilakukan pada Batch 2 melalui pembagian bidang kerja sesuai keahlian, penyusunan jadwal, dan pendampingan lebih intensif oleh dosen pembimbing serta *supervisor* industri. Tantangan utama yang muncul dalam pelaksanaan

magang meliputi kesiapan *soft skill*, *hard skill*, dan jiwa kewirausahaan. Laporan mitra industri mengungkapkan bahwa sikap dan perilaku mahasiswa pada awalnya kurang menunjukkan profesionalisme dan inisiatif (Dinda Dhia Salsabila, 20 September 2022). Menurut Budiman (22 September 2022), mahasiswa juga masih lemah dalam kepemimpinan, komunikasi, dan mental kewirausahaan. Tata Dibrata, *General Manager* (GM) dan Juju Juliawati, *Human Resources Management* (HRM) Hotel Malaka, menambahkan bahwa penguasaan teknologi industri serta kemampuan adaptasi dan kolaborasi lintas divisi menjadi aspek yang perlu ditingkatkan agar lulusan lebih siap pakai. Temuan ini sejalan dengan pendapat Puryati (Zukna, 2024) yang menyatakan bahwa salah satu tantangan pendidikan vokasi adalah memastikan keterkaitan kurikulum dengan kebutuhan industri melalui pengalaman kerja otentik. Oleh karena itu, implementasi magang berbasis *Teaching Industry* yang efektif menjadi strategi penting untuk menjembatani kesenjangan antara pembelajaran akademik dan kebutuhan industri (Sulaeman, Zelika Meilani, 2024). Pendekatan ini memungkinkan mahasiswa untuk mengaplikasikan teori yang diperoleh di perkuliahan secara langsung dalam konteks kerja profesional, sekaligus memperoleh pengalaman riil menghadapi dinamika industri. Konsep *Teaching Industry* sendiri dapat dirancang untuk berbagai sektor kreatif yang memerlukan kolaborasi lintas disiplin dan kemampuan adaptasi tinggi. Misalnya dalam konteks industri perhotelan, mahasiswa Desain Komunikasi Visual dapat terlibat secara langsung dalam proyek-proyek spesifik seperti perancangan desain identitas visual hotel, materi promosi digital untuk media sosial, hingga produksi konten kreatif untuk kampanye pemasaran. Dengan cara ini, mahasiswa tidak hanya mengasah keterampilan teknis (desain, *software*, tata letak), tetapi juga mengembangkan *soft skills* seperti komunikasi lintas tim, manajemen waktu, dan kemampuan beradaptasi, yang sangat dibutuhkan di dunia kerja profesional.

Magang berbasis *Teaching Industry* merupakan pendekatan pembelajaran kolaboratif antara perguruan tinggi dan dunia industri, di mana proses pembelajaran berlangsung melalui keterlibatan langsung mahasiswa dalam proyek-proyek profesional yang dirancang sesuai dengan kebutuhan riil industri (Purnamawati, 2021). Di lingkungan FDKV Universitas Widyatama, pendekatan

ini telah diimplementasikan melalui kerja sama dengan mitra industri seperti Hotel Malaka dalam bentuk program magang non-flagship MBKM. Implementasi *Teaching Industry* ini berkaitan dengan kebutuhan sektor perhotelan, yang merupakan bagian penting dari sektor pariwisata nasional. Berdasarkan data BPS (Hulfa, Ihyana, 2022) , jumlah kunjungan wisatawan ke Indonesia hingga Oktober 2022 mencapai 3,92 juta orang. Pertumbuhan ini mendorong peningkatan kebutuhan terhadap layanan penginapan dan promosi yang kompetitif di industri perhotelan. Namun, sebagaimana disampaikan oleh Tata Dibrata, GM Hotel Malaka (2 Februari 2023), sebagian besar hotel bintang 3 di Bandung seperti Fave Braga Hotel, Grand Tebu Hotel, Pasar Baru Hotel, hingga UTC Hotel menghadapi kendala serius dalam hal promosi visual. Mereka kekurangan tenaga desainer grafis yang mampu menciptakan materi promosi yang kuat dan sesuai dengan citra brand. Akibatnya, banyak hotel kesulitan membangun daya tarik visual yang mampu memengaruhi keputusan pelanggan. Berdasarkan dinamika di atas, permasalahan utama yang muncul adalah kurangnya tenaga desainer grafis berkualitas pada hotel bintang tiga di Bandung, sehingga hotel mengalami kesulitan dalam membangun citra brand yang kuat dan menarik bagi calon pelanggan. Hal ini tentu berdampak pada daya saing hotel di tengah persaingan industri perhotelan yang semakin ketat. Padahal, desain yang menarik dan inovatif merupakan salah satu faktor penting dalam menarik minat konsumen dan meningkatkan reputasi hotel (Maulina, 2023). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menciptakan tenaga desainer grafis yang tidak hanya memiliki kompetensi teknis tetapi juga berjiwa kewirausahaan agar dapat memberikan kontribusi nyata pada industri perhotelan. Tata menekankan perlunya kolaborasi dengan institusi pendidikan seperti FDKV untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Dalam hal ini, program magang *Teaching Industry* menjadi relevan sebagai solusi strategis untuk menjembatani kesenjangan antara kebutuhan industri dan kompetensi mahasiswa. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, diperlukan langkah nyata berupa pengembangan jejaring atau kemitraan dengan berbagai pemangku kepentingan, seperti pemerintah daerah, sektor swasta, dan industri. Kemitraan ini dapat berperan sebagai laboratorium pembelajaran bagi mahasiswa dan dosen dalam mengembangkan proses perkuliahan yang berbasis pada permasalahan nyata dan

sesuai dengan konteks lapangan (Prawira, Nanang Ganda, 2022). Melalui kegiatan magang *Teaching Industry*, mahasiswa tidak hanya belajar teori di dalam kelas, tetapi juga terjun langsung ke dunia industri sehingga dapat mengembangkan keterampilan *hard skills* dan *soft skills* (Ufia, Silfi, 2024) serta menumbuhkan jiwa kewirausahaan melalui pengalaman nyata menghadapi tantangan kerja, pengambilan keputusan, kreativitas, dan inovasi (Suryana, 2013).

Pentingnya program magang berbasis *Teaching Industry* semakin jelas ketika mahasiswa Desain Komunikasi Visual tidak hanya belajar teori di kelas, tetapi juga terlibat langsung mendukung kebutuhan industri kreatif, misalnya pada mahasiswa yang magang di industri perhotelan. Mahasiswa berkesempatan mengerjakan proyek nyata dalam bidang Digital Marketing, yang mencakup Konten Event, Desain, Konten Harian, serta *Copywriting & Scheduling*. Pada Konten Event, mahasiswa terlibat mendokumentasikan berbagai kegiatan hotel untuk keperluan promosi visual, membantu membangun narasi brand yang menarik dan mendekatkan audiens. Sopari (Sopari, RM, 2024) menyatakan bahwa konten visual yang menarik dapat meningkatkan *engagement*, sehingga dokumentasi event menjadi bagian penting dalam strategi pemasaran digital. Dalam Desain, mahasiswa menghasilkan materi branding dan promosi digital yang konsisten dengan identitas hotel, seperti poster, *signage*, dan materi online. Nova (Krisdianto, Nova, 2024) menekankan bahwa identitas visual yang kuat melalui desain yang konsisten mampu memperkuat citra brand di pasar yang kompetitif. Melalui Konten Harian untuk media sosial, mahasiswa membantu menjaga interaksi dengan audiens melalui unggahan rutin yang relevan dan menarik. Menurut Silfi Ufia (Ufia, Silfi, 2024), keterlibatan mahasiswa dalam produksi konten harian memberikan pengalaman langsung menghadapi dinamika industri digital dan meningkatkan pemahaman strategi komunikasi yang efektif. Pada bidang *Copywriting & Scheduling*, mahasiswa berlatih menulis naskah promosi dan mengatur jadwal unggahan yang terencana, mencerminkan pentingnya manajemen konten dalam kampanye pemasaran terintegrasi. Pemanfaatan digital marketing terbukti mampu memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan daya saing pelaku usaha mikro, sehingga menjadi salah satu keterampilan penting yang perlu dikuasai lulusan pendidikan vokasi di era

ekonomi kreatif (Kaniawati, Keni, 2018). Suryana (Suryana, 2013) menekankan bahwa keterampilan pengambilan keputusan, kreativitas, dan pengelolaan proyek adalah bagian penting dari jiwa kewirausahaan yang perlu diasah melalui pengalaman langsung.

Melalui berbagai proyek tersebut, mahasiswa tidak hanya mengasah keterampilan teknis dalam desain, tetapi juga belajar mengelola proyek dan bekerja sama dengan tim. Mereka belajar menyusun perencanaan desain, mengumpulkan data, menganalisis kebutuhan perusahaan, dan menghasilkan karya visual yang sesuai dengan tujuan pemasaran. Pendekatan ini sejalan dengan konsep *project based approach*, yaitu pendekatan yang menekankan keterlibatan besar pendidik atau fasilitator dalam membantu peserta didik mewujudkan sebuah proyek (Masunah, Juju, 2021). Selain itu, mahasiswa juga berhadapan dengan tantangan dunia kerja, seperti tenggat waktu dan ekspektasi perusahaan, sehingga mereka terlatih untuk bekerja secara profesional. Dalam konteks ini, desainer grafis yang memiliki *hard skills*, *soft skills*, dan jiwa kewirausahaan akan lebih mampu menciptakan desain yang tidak hanya menarik secara estetis tetapi juga bernilai ekonomi, berdampak pada penjualan, dan mendukung strategi branding hotel. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi krusial untuk merumuskan konsep magang *Teaching Industry* yang efektif dalam konteks industri perhotelan.

Strategi implementasi *Teaching Industry* di FDKV Universitas Widyatama dirancang secara sistematis dan terstruktur agar mahasiswa mendapatkan pengalaman kerja nyata yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif. Prosesnya dimulai dari tahap perencanaan, yaitu penyusunan proposal magang, seleksi peserta berbasis portofolio dan kesiapan individu, hingga orientasi awal yang mengenalkan budaya kerja industri dan ekspektasi profesional. Pada tahap pelaksanaan, program *Teaching Industry* sepenuhnya mengadopsi prinsip WBL dengan lima dimensi utama: pengalaman kerja autentik melalui keterlibatan langsung pada proyek industri; praktik reflektif dengan penyusunan catatan harian dan portofolio kerja; bimbingan dan supervisi dari dosen pembimbing dan *supervisor* industri; integrasi teori dan praktik agar capaian pembelajaran sesuai kebutuhan lapangan; serta pembelajaran kolaboratif yang menekankan kerja tim lintas divisi. Mahasiswa DKV yang magang di Hotel Malaka, misalnya, terlibat

dalam berbagai tugas seperti produksi konten media sosial, desain promosi digital, pengembangan identitas visual, dan penulisan naskah kampanye digital yang mendukung strategi pemasaran industri perhotelan. Monitoring dan evaluasi dilakukan secara berkala melalui laporan mingguan, feedback informal, hingga penilaian sumatif di akhir program. Penilaian ini melibatkan dosen pembimbing akademik dan *supervisor* industri untuk memastikan hasil kerja mahasiswa memenuhi standar profesional. Setelah magang selesai, mahasiswa menerima sertifikat industri dan nilai magang diakui dalam sistem akademik melalui konversi SKS setara 20 SKS per semester. Dalam skema *Teaching Industry* ini, penguatan kompetensi mahasiswa tidak hanya berfokus pada penguasaan keterampilan teknis (*hard skill*) seperti desain grafis, produksi konten visual, dan penggunaan *software* pendukung (Nurhidayati dalam (Prasetyo, Faiz Irsyad, 2025)), tetapi juga pada pengembangan *soft skill* yang meliputi komunikasi, kerja sama tim, inisiatif, manajemen waktu, dan berpikir kritis (Sailah, 2008). Selain itu, program ini menumbuhkan jiwa kewirausahaan melalui sikap proaktif, kreativitas, inovasi, kemampuan mengambil risiko, dan kepemimpinan (Suryana, 2013). Mahasiswa DKV yang memiliki kompetensi jiwa kewirausahaan tidak hanya mampu menciptakan desain yang menarik, tetapi juga dapat menghasilkan solusi visual yang berdampak pada peningkatan penjualan dan *positioning brand*. Seperti disampaikan oleh (Suryana, 2013), jiwa kewirausahaan tercermin dari beberapa indikator utama: 1) penuh percaya diri yang ditandai keyakinan, optimisme, dan disiplin; 2) memiliki inisiatif dengan energi dan keaktifan dalam bertindak; 3) orientasi berprestasi yang berfokus pada hasil dan visi masa depan; 4) kepemimpinan yang berani tampil beda dan tangguh; serta 5) keberanian mengambil risiko yang penuh perhitungan. Mahasiswa DKV yang menguasai ketiga aspek ini – *hard skill*, *soft skill*, dan jiwa kewirausahaan – akan menjadi SDM unggul yang adaptif, kreatif, dan siap menghadapi tantangan dunia kerja di industri kreatif yang kompetitif. Untuk mengkaji efektivitas pelaksanaan magang *Teaching Industry* secara komprehensif, penelitian ini menggunakan pendekatan WBL sebagai kerangka teoritis utama. WBL mencakup lima dimensi kunci, yaitu: *Authentic Work Experience* (Mahfud, T, 2024) yang menekankan keterlibatan mahasiswa dalam situasi kerja nyata; *Reflective Practice* (Barr, 2025) yang

mendorong mahasiswa untuk merefleksikan proses dan hasil belajar; *Mentorship and Supervision* (Simon, Catherine A., 2019) yang mengedepankan peran pembimbing dari industri dan kampus; *Integration of Theory and Practice* (Lester & Costley, 2010) menghubungkan teori akademik dengan pengalaman praktik; serta *Collaborative Learning* (Bahl & Dietzen, 2019) yang mengembangkan keterampilan kolaborasi lintas fungsi. Sementara itu, indikator keberhasilan magang dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga ranah kompetensi utama: *hard skill* (Molan, 2014; Nurhidayati dalam (Prasetyo, Faiz Irsyad, 2025)) yang meliputi keterampilan teknis dan penguasaan teknologi desain; *soft skill* (Sailah, 2008) seperti inisiatif, komunikasi, dan kerja sama; serta jiwa kewirausahaan (Suryana, 2013) yang mencakup kepercayaan diri, orientasi prestasi, dan keberanian mengambil risiko. Integrasi teori ini menjadi landasan penting dalam menganalisis ketercapaian kompetensi mahasiswa selama mengikuti program magang *Teaching Industry*.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya pengembangan magang berbasis *Teaching Industry* yang mampu menumbuhkan *hard skill*, *soft skill*, dan jiwa kewirausahaan mahasiswa program diploma Desain Komunikasi Visual (DKV). Saat ini, industri kreatif—termasuk industri perhotelan—menuntut lulusan yang tidak hanya kompeten dalam aspek teknis seperti desain grafis, digital branding, dan pemasaran visual, tetapi juga memiliki kemampuan interpersonal, inisiatif, kepemimpinan, serta semangat berwirausaha yang kuat. Kebutuhan industri terhadap tenaga profesional yang adaptif terhadap teknologi digital dan mampu merespons dinamika pasar dengan solusi visual yang inovatif menuntut adanya sinergi antara dunia pendidikan dan dunia kerja. Namun, praktik di lapangan masih menunjukkan adanya kesenjangan antara kompetensi akademik mahasiswa dengan ekspektasi industri, terutama dalam aspek komunikasi profesional, manajemen waktu, kerja sama tim, serta tanggung jawab dalam menyelesaikan proyek desain (Kemendikbud, 2020); (Mahfud, T, 2024).

Untuk memperkuat urgensi penelitian, analisis *SWOT* (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*) dilakukan guna mengidentifikasi posisi strategis program magang berbasis *Teaching Industry* pada Program Diploma Desain Grafis (Bidang Desain Komunikasi Visual) yang dilaksanakan di industri

perhotelan. Dari sisi kekuatan (*Strengths*), program ini didukung oleh kolaborasi dengan mitra industri perhotelan ternama yang memiliki reputasi baik, keterlibatan mahasiswa dalam proyek nyata seperti digital marketing, branding, desain promosi, dan dokumentasi event, serta adanya bimbingan langsung dari *supervisor* industri dan dosen pembimbing yang memperkuat integrasi teori dan praktik. Lingkungan kerja yang kolaboratif juga mendorong pengembangan keterampilan interpersonal mahasiswa. Namun, dari sisi kelemahan (*Weaknesses*), kurikulum program studi belum secara spesifik memuat mata kuliah digital marketing pada industri perhotelan, durasi magang relatif singkat dibanding kompleksitas tugas, dan tingkat kemampuan awal mahasiswa yang bervariasi sehingga hasil pencapaian tidak seragam. Peluang (*Opportunities*), yang dapat dimanfaatkan meliputi tren industri kreatif dan perhotelan yang semakin mengandalkan strategi pemasaran digital, dukungan kebijakan pemerintah terhadap pendidikan vokasi dan *teaching industry*, serta potensi perluasan kerja sama dengan mitra industri kreatif lainnya. Meski demikian, ancaman (*Threats*) yang perlu diantisipasi antara lain perubahan tren desain dan teknologi digital yang cepat, persaingan ketat dengan lulusan bidang kreatif lainnya, dan fluktuasi industri perhotelan akibat faktor eksternal seperti pandemi atau krisis ekonomi. Analisis ini menegaskan bahwa strategi pengembangan program harus berfokus pada pemanfaatan kekuatan dan peluang untuk menutup kelemahan, sekaligus meminimalkan dampak ancaman agar program lebih efektif dan adaptif terhadap kebutuhan industri kreatif, khususnya di sektor perhotelan (Gurel & Tat, 2017).

Perguruan tinggi perlu membangun kemitraan strategis dengan dunia industri untuk memastikan lulusan memiliki kompetensi yang selaras dengan kebutuhan pasar kerja (Soeteja, Zakarias S., 2024). Kondisi ini menandakan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih aplikatif dan kontekstual. Magang berbasis *Teaching Industry* yang mengintegrasikan prinsip WBL menjadi strategi yang relevan untuk menjembatani kesenjangan tersebut (Lester & Costley, 2010). Melalui keterlibatan langsung dalam proyek industri nyata, mahasiswa tidak hanya mengasah kemampuan teknis (*hard skill*) seperti penggunaan perangkat lunak desain dan penyusunan materi promosi, tetapi juga mengembangkan kemampuan non-teknis (*soft skill*) yang krusial di dunia kerja, seperti inisiatif,

kedisiplinan, komunikasi lintas divisi, dan daya juang dalam menyelesaikan tugas sesuai standar profesional. Secara khusus, sektor perhotelan sebagai bagian dari industri pariwisata yang terus berkembang membutuhkan kontribusi desainer grafis dalam membangun citra merek, meningkatkan daya tarik visual, serta mendukung pemasaran digital hotel. Integrasi pembelajaran berbasis pengalaman kerja WBL dalam magang *Teaching Industry* diharapkan dapat memberikan pengalaman kerja yang otentik dan menumbuhkan kompetensi komprehensif sesuai kebutuhan industri kreatif masa kini.

Meskipun sejumlah penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas program magang industri dan WBL dalam meningkatkan *hard skill* maupun *soft skill* mahasiswa, masih terdapat beberapa gap yang belum banyak diangkat, khususnya dalam konteks pengembangan jiwa kewirausahaan dan integrasi pembelajaran *Teaching Industry* di bidang desain komunikasi visual (DKV). Sebagai contoh, (Effrisanti, 2015) mengkaji magang berbasis proyek untuk penguatan *soft skill* seperti komunikasi dan kreativitas, namun tidak secara eksplisit membahas dimensi kewirausahaan dan tidak menyoroti integrasi pengalaman magang dengan pembelajaran kolaboratif serta praktik di industri kreatif.

Penelitian (Hanifah, 2019) mengevaluasi kinerja mahasiswa magang pada industri perhotelan, tetapi fokus utamanya lebih kepada aspek *soft skill* layanan dan pencapaian standar kerja industri *hospitality*, bukan pada proses menumbuhkan jiwa kewirausahaan mahasiswa. Sementara itu, penelitian-penelitian internasional mutakhir seperti (Jackson, 2015) dan (Rowe & Zegwaard, 2017) menyoroti pentingnya desain program WIL (*work-integrated learning*) yang terstruktur, kolaboratif, dan berbasis refleksi untuk menumbuhkan *employability skill* secara optimal. Namun, keduanya tetap menempatkan penguatan *skill* dan *employability* sebagai tujuan utama, belum secara spesifik menelaah penumbuhan jiwa kewirausahaan mahasiswa vokasi di ranah desain kreatif, serta belum menelusuri secara mendalam peran *Teaching Industry* sebagai wahana pembelajaran lintas konteks kampus dan industri kreatif. Penelitian (Alexandra, Yoanita, 2023) juga menyoroti pentingnya pendidikan kewirausahaan melalui pengalaman praktik langsung, magang, serta proyek bisnis riil di sektor

hospitality dan pariwisata untuk menumbuhkan *entrepreneurial mindset* mahasiswa. Namun, fokus penelitian tersebut masih terbatas pada bidang perhotelan dan pariwisata, belum secara spesifik mengkaji integrasi pendidikan kewirausahaan di ranah desain komunikasi visual atau industri kreatif lainnya.

Dengan demikian, gap utama yang diangkat dalam penelitian ini adalah belum adanya kajian yang secara komprehensif mengintegrasikan *Teaching Industry* dengan pendekatan WBL yang mencakup lima dimensi utama, yaitu *Authentic Work Experience* (Mahfud, T, 2024), *Reflective Practice* (Barr, 2025), *Mentorship and Supervision* (Simon, Catherine A., 2019), *Integration of Theory and Practice* (Lester & Costley, 2010), *Collaborative Learning* (Bahl & Dietzen, 2019) dalam konteks magang mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV). Penelitian disertasi ini menawarkan kontribusi baru dengan mengkaji secara mendalam pelaksanaan program *Teaching Industry* yang dilaksanakan oleh Fakultas DKV Universitas Widyatama, sebagai bentuk evaluasi atas pengembangan *hard skill*, *soft skill*, dan jiwa kewirausahaan mahasiswa program diploma Fakultas Desain Komunikasi Visual. Kajian ini berfokus pada kolaborasi kampus–industri perhotelan dan implementasi lima dimensi WBL dalam proses magang. Dalam penelitian ini, indikator *hard skill* mengacu pada pada Robin (Prasetyo, Faiz Irsyad, 2025) dan Nurhidayati (Kanafiah, 2021), yang mencakup keterampilan teknis, ilmu pengetahuan, dan ilmu teknologi, karena ketiga aspek ini selaras dengan kebutuhan praktis di industri perhotelan, khususnya dalam produksi materi promosi, pengelolaan konten digital, dan penerapan perangkat lunak desain. *Soft skill* merujuk pada indikator dari (Sailah, 2008), yang meliputi 23 aspek, seperti inisiatif, etika, berpikir kritis, komunikasi, kerja sama, manajemen waktu, dan ketangguhan. Pemilihan indikator ini didasarkan pada relevansinya terhadap dinamika kerja tim, interaksi lintas departemen, dan adaptasi terhadap ritme kerja industri perhotelan yang cepat berubah. Sementara itu, jiwa kewirausahaan mengacu pada (Suryana, 2013) dengan tujuh indikator, seperti percaya diri, berorientasi prestasi, berani mengambil risiko, kreativitas, kepemimpinan, kemandirian, dan ketahanan menghadapi kegagalan. Teori Suryana dipilih karena menekankan keterampilan kewirausahaan yang aplikatif dan kontekstual di lingkungan industri jasa, sehingga relevan untuk membekali

mahasiswa dengan mentalitas adaptif, inovatif, dan berorientasi solusi dalam menghadapi tantangan nyata di sektor perhotelan.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi *Teaching Industry* dan lima dimensi *Work-Based Learning* yang diterapkan pada program diploma Desain Komunikasi Visual (DKV) di sektor perhotelan, suatu bidang yang belum banyak diteliti sebelumnya. Pendekatan ini diperkuat dengan penggunaan indikator kompetensi *hard skill*, *soft skill*, dan jiwa kewirausahaan yang telah teruji dalam ranah pendidikan kreatif. Kontribusi ilmiahnya adalah pada pemetaan dan analisis implementasi *Teaching Industry* berbasis lima dimensi *Work-Based Learning* yang mampu memperkuat kompetensi mahasiswa DKV, serta berpotensi menjadi rujukan praktik magang vokasional yang relevan di pendidikan seni dan desain.

1.2 Rumusan Masalah

Penelitian ini berupaya untuk menganalisis permasalahan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana program magang berbasis *Teaching Industry* melalui pendekatan *Work-Based Learning* (WBL) di Universitas Widyatama dirancang dan dilaksanakan untuk menumbuhkan *hard skill*, *soft skill*, dan jiwa kewirausahaan mahasiswa Program Diploma Desain Komunikasi Visual?
- 2) Bagaimana proses pelaksanaan magang berbasis *Teaching Industry* dalam industri perhotelan dalam mengembangkan *hard skill*, *soft skill*, dan jiwa kewirausahaan mahasiswa?
- 3) Bagaimana evaluasi pencapaian *hard skill*, *soft skill*, dan jiwa kewirausahaan mahasiswa program diploma Desain Komunikasi Visual setelah mengikuti magang berbasis *Teaching Industry*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Mendeskripsikan dan menganalisis program magang berbasis *Teaching Industry* melalui pendekatan WBL di Universitas Widyatama dalam menumbuhkan *hard skill*, *soft skill*, dan jiwa kewirausahaan mahasiswa Program Diploma Desain Komunikasi Visual.

- 2) Mengkaji proses pelaksanaan magang berbasis *Teaching Industry* dalam industri perhotelan, khususnya dalam proyek desain komunikasi visual untuk pemasaran digital, serta mengembangkan *hard skill*, *soft skill*, dan jiwa kewirausahaan mahasiswa
- 3) Menganalisis dan mengevaluasi hasil pengembangan *hard skill*, *soft skill*, dan jiwa kewirausahaan mahasiswa program diploma Desain Komunikasi Visual setelah mengikuti magang berbasis *Teaching Industry* dalam mengembangkan *hard skill*, *soft skill*, dan jiwa kewirausahaan mahasiswa.

Berdasarkan tujuan-tujuan tersebut, asumsi utama penelitian ini adalah:

Berdasarkan rumusan dan tujuan penelitian yang telah dijabarkan, asumsi utama dalam penelitian ini mencakup tiga fokus utama sesuai dengan arah kajian, yaitu:

- 1) Program magang berbasis *Teaching Industry* melalui pendekatan WBL di lingkungan institusi pendidikan diyakini dirancang secara strategis untuk menumbuhkan *hard skill*, *soft skill*, dan jiwa kewirausahaan mahasiswa Program Diploma Desain Komunikasi Visual.
- 2) Pelaksanaan magang *Teaching Industry* di lingkungan industri perhotelan diasumsikan mampu memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan aplikatif dalam proyek-proyek desain komunikasi visual, sehingga dapat mengembangkan kompetensi mahasiswa secara menyeluruh, baik dari aspek keterampilan teknis, kolaborasi, maupun mentalitas kewirausahaan.
- 3) Evaluasi pencapaian hasil magang diyakini akan memberikan gambaran yang objektif mengenai tingkat penguasaan *hard skill*, *soft skill*, dan jiwa kewirausahaan mahasiswa setelah mengikuti program magang, serta membuka peluang untuk merumuskan konsep dan strategi pembelajaran vokasional yang lebih adaptif terhadap kebutuhan industri kreatif yang dinamis dan kompetitif.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat konseptual maupun praktis bagi pengembangan pendidikan vokasi dan industri kreatif, khususnya dalam konteks penguatan *hard skill*, *soft skill*, dan jiwa kewirausahaan mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini memperkaya pemahaman teoritis mengenai konsep magang berbasis *Teaching Industry* yang mengintegrasikan pendekatan WBL dalam konteks pendidikan vokasi DKV di industri perhotelan. Hasilnya dapat menjadi rujukan bagi studi lanjutan tentang penguatan *hard skill*, pengembangan *soft skill*, dan pembentukan jiwa kewirausahaan mahasiswa melalui pengalaman kerja nyata, sekaligus memperluas literatur di bidang pendidikan vokasi dan industri kreatif.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

- 1) Bagi Peneliti dan Akademisi: Memberikan data empiris dan referensi konseptual tentang bagaimana magang berbasis *Teaching Industry* berkontribusi pada peningkatan kompetensi teknis (*hard skill*) dan kompetensi non-teknis (*soft skill* dan jiwa kewirausahaan) mahasiswa vokasi.
- 2) Bagi Mahasiswa Diploma DKV: Memberikan pengalaman langsung dalam proyek desain nyata di industri perhotelan yang memperkuat *hard skill* (desain komunikasi visual), mengembangkan *soft skill* (komunikasi profesional, kerja sama, manajemen waktu), dan menumbuhkan jiwa kewirausahaan yang relevan di dunia kerja kreatif.
- 3) Bagi Dosen dan Perguruan Tinggi: Memperkuat peran perguruan tinggi dalam kolaborasi industri melalui pembimbingan yang mendukung peningkatan *hard skill*, *soft skill*, dan jiwa kewirausahaan mahasiswa secara terstruktur dan kontekstual.
- 4) Bagi Industri Perhotelan: Memberikan akses terhadap talenta desain muda yang terampil (*hard skill*), adaptif dalam kerja sama dan komunikasi (*soft skill*), serta memiliki inisiatif dan kreativitas (jiwa kewirausahaan) untuk mendukung pengembangan konten visual dan branding hotel.
- 5) Bagi Pemerintah: Memberikan masukan dalam merumuskan kebijakan pendidikan vokasi berbasis industri yang mendorong lulusan vokasi yang siap kerja, kompeten dalam *hard skill* dan *soft skill*, serta berjiwa wirausaha.

- 6) Bagi Masyarakat: Mendorong lahirnya lulusan vokasi yang produktif dan berdaya saing, yang mampu memberikan kontribusi pada pertumbuhan industri kreatif lokal melalui penguasaan *hard skill*, *soft skill*, dan jiwa kewirausahaan.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disertasi ini disusun secara runtut dalam enam bab utama, dengan tujuan memberikan gambaran yang sistematis dan terstruktur mengenai seluruh proses penelitian. Berikut uraian singkat setiap bab dalam disertasi ini:

BAB I Pendahuluan

Bab ini memuat latar belakang yang menguraikan urgensi penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian baik dari sisi teoretis maupun praktis, serta sistematika penulisan yang menjelaskan alur penyusunan keseluruhan disertasi.

BAB II Kajian Pustaka

Bab ini membahas kerangka teoretis yang menjadi landasan penelitian, meliputi: pendidikan diploma, desain komunikasi visual dan industri kreatif, konsep magang berbasis *Teaching Industry* yang dikaitkan dengan WBL, serta indikator kompetensi mahasiswa (*hard skill*, *soft skill*, dan jiwa kewirausahaan) dalam pendidikan diploma.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan secara rinci pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, subjek dan lokasi penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian (pedoman wawancara, lembar observasi, kuesioner, dan dokumentasi), teknik pengumpulan data, teknik analisis data (termasuk *cross tabulation*), serta alur pelaksanaan penelitian.

BAB IV Program dan Proses Pelaksanaan Magang Berbasis *Teaching Industry* dalam Penguatan *Hard Skill*, *Soft Skill*, dan Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa Diploma Desain Grafis Fakultas Desain Komunikasi Visual

Bab ini menguraikan secara komprehensif program dan proses pelaksanaan magang berbasis *Teaching Industry* di lingkungan industri perhotelan, yang

bertujuan menjawab rumusan masalah pertama dan kedua. Pembahasan mencakup profil institusi, mitra industri, rancangan program magang, tahapan pelaksanaan, serta analisis peran dosen pembimbing dan *supervisor* industri dalam penguatan profesionalisme dan kompetensi mahasiswa.

BAB V Evaluasi Hasil Pelaksanaan Magang Berbasis *Teaching Industry* di Hotel Malaka

Bab ini menyajikan hasil evaluasi capaian mahasiswa baik secara kuantitatif maupun kualitatif, melalui analisis *hard skill*, *soft skill*, dan jiwa kewirausahaan. Di dalamnya juga terdapat pembahasan *cross tabulation*, analisis hasil wawancara, dan pemaparan konsep temuan utama dari penelitian.

BAB VI Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab terakhir ini memuat simpulan utama penelitian yang merangkum temuan proses dan evaluasi capaian kompetensi mahasiswa, serta implikasi dan rekomendasi hasil penelitian terhadap pengembangan kebijakan kurikulum, model pembelajaran, dan arah penelitian selanjutnya di bidang desain komunikasi visual dan industri kreatif.