

**MAGANG BERBASIS *TEACHING INDUSTRY*
DALAM MENUMBUHKAN *HARD SKILL, SOFT SKILL*, DAN
JIWA KEWIRAUSAHAAN MAHASISWA PROGRAM DIPLOMA
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

DISERTASI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Doktor Pendidikan Seni



Oleh
ANNISA BELA PERTIWI
2104999

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

Magang Berbasis *Teaching Industry* dalam Menumbuhkan *Hard Skill*, *Soft Skill*, dan Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa Program Diploma Desain Komunikasi Visual

Oleh
Annisa Bela Pertiwi

S.Pd. Universitas Pendidikan Indonesia, 2009
M.Pd. Universitas Pendidikan Indonesia, 2012

Sebuah Disertasi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Doktor
Pendidikan (Dr.) pada Fakultas Sekolah Pascasarjana

© Annisa Bela Pertiwi 2025
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Disertasi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

MAGANG BERBASIS *TEACHING INDUSTRY*
DALAM MENUMBUHKAN HARD SKILL, SOFT SKILL, DAN
JIWA KEWIRAUSAHAAN MAHASISWA PROGRAM DIPLOMA
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

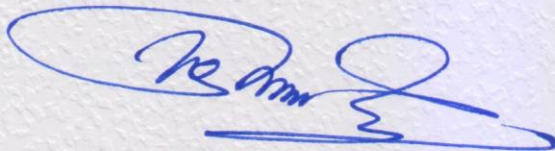
Oleh
ANNISA BELA PERTIWI
2104999

Disetujui dan disahkan oleh:
Promotor



Prof. Juju Masunah, M.Hum., Ph.D.
NIP. 196305171990032001

Ko-Promotor



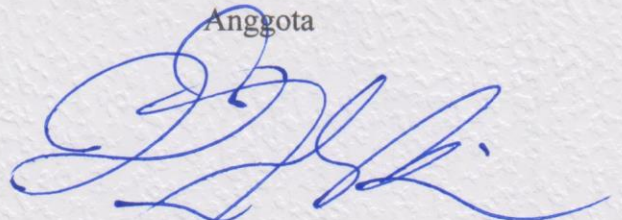
Prof. Dr. Nanang Ganda Prawira, M.Sn.
NIP. 196202071987031002

Penguji Dalam



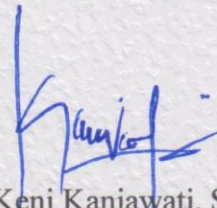
Prof. Dr. Zakarias S. Soeteja, M.Sn.
NIP. 196707241997021001

Anggota



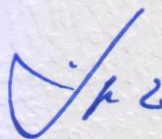
Dr. Tri Karyono, M.Sn.
NIP. 196611071994021001

Penguji Luar



Prof. Dr. Keni Kaniawati, SE., M.Si.
NIP. 1120715372

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Seni
Sekolah Pascasarjana



Prof. Juju Masunah, M.Hum., Ph.D.
NIP. 196305171990032001

MAGANG BERBASIS *TEACHING INDUSTRY* DALAM MENUMBUHKAN *HARD SKILL*, *SOFT SKILL*, DAN JIWA KEWIRAUSAHAAN MAHASISWA PROGRAM DIPLOMA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Abstrak

Penelitian ini menganalisis pelaksanaan magang *Teaching Industry* di Hotel Malaka dalam menumbuhkan *hard skill*, *soft skill*, dan jiwa kewirausahaan mahasiswa Program Diploma, Prodi Desain Grafis, Fakultas Desain Komunikasi Visual. Model magang dikembangkan dalam kerangka *Work-Based Learning* (WBL) yang menyatukan pengalaman kerja nyata dengan pembelajaran akademik melalui lima dimensi: pengalaman kerja autentik, praktik reflektif, bimbingan & supervisi, integrasi teori–praktik, dan pembelajaran kolaboratif. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus, WBL diposisikan sebagai *grand theory* yang memandu analisis. Data utama (wawancara, observasi, dokumen) dianalisis tematik mengikuti Miles & Huberman (reduksi–penyajian–verifikasi). Data kuantitatif skala likert dari mahasiswa dan supervisor digunakan secara terbatas sebagai pendukung dan diringkas dalam crosstabulasi, sementara triangulasi antar penilai (Mahasiswa–Supervisor–Dosen Pembimbing) dipetakan melalui diagram *heatmap* berkode $-1/0/+1$ untuk menonjolkan pola keselarasan maupun perbedaan capaian kompetensi. Hasil penelitian ini menunjukkan—dengan dukungan data Likert sebagai pelengkap—bahwa penilaian mahasiswa terhadap kompetensinya konsisten lebih tinggi daripada supervisor pada tiga ranah: *hard skill* (4,36–4,64 vs 3,09–3,27), *soft skill* (4,18–4,27 vs 3,09–3,27), dan jiwa kewirausahaan (3,91–4,36 vs 2,91–3,09), celah paling nyata tampak pada komunikasi profesional, kreativitas–inovasi, kepemimpinan, dan pengambilan risiko. Secara kualitatif, *heatmap* ($-1/0/+1$) memotret area relatif kuat—ketangguhan, kemandirian dasar, serta penguasaan software menurut mahasiswa—serta area yang masih lemah menurut penilai industri—kreativitas & inovasi, kepemimpinan/kolaborasi, dan keberanian mengambil risiko, sementara menurut dosen pembimbing, penguatan terutama diperlukan pada pemecahan masalah dan adaptasi teknologi/tren (*hard skill*), inisiatif serta kerja sama tim (*soft skill*), serta kepemimpinan/kolaborasi, kreativitas–inovasi, dan ketahanan menghadapi kegagalan (jiwa kewirausahaan). Capaian dan kekurangan tersebut selaras dengan kerangka WBL: pengalaman kerja autentik, praktik reflektif, bimbingan & supervisi, integrasi teori–praktik, dan pembelajaran kolaboratif bertindak sebagai jalur proses yang menghasilkan keluaran *hard skill*, *soft skill*, dan jiwa kewirausahaan. Mekanisme umpan balik dua arah antara industri dan akademik menguatkan proses—industri memperjelas *jobdesk*, indikator kinerja, dan ritme supervisi; akademik menyelaraskan kurikulum dengan kebutuhan proyek digital marketing hotel. Implikasinya, peningkatan mutu paling efektif diarahkan pada penguatan mentoring & supervisi, pembiasaan refleksi terstruktur, dan pengaitan ketat tugas proyek dengan konsep Desain Komunikasi Visual, dengan pemantauan berkelanjutan melalui capaian indikator kinerja, kualitas kolaborasi lintas-divisi, frekuensi/kwaliteit umpan balik, serta portofolio yang tervalidasi mitra.

Kata kunci: *Teaching Industry*, *Work-Based Learning*, magang, Desain Komunikasi Visual, *hard skill*, *soft skill*, jiwa kewirausahaan.

TEACHING INDUSTRY-BASED INTERNSHIP IN DEVELOPING HARD SKILLS, SOFT SKILLS, AND ENTREPRENEURIAL SPIRIT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN DIPLOMA PROGRAM STUDENTS

Abstract

This study analyzes the implementation of Teaching Industry internships at Hotel Malacca in fostering hard skills, soft skills, and entrepreneurial spirit of students of the Diploma Program, Graphic Design Study Program, Faculty of Visual Communication Design. The internship model was developed within a Work-Based Learning (WBL) framework that brings together real work experience with academic learning through five dimensions: authentic work experience, reflective practice, guidance & supervision, theory–practice integration, and collaborative learning. The approach used is qualitative descriptive with a case study design, WBL is positioned as a grand theory that guides the analysis. The main data (interviews, observations, documents) were analyzed thematically following Miles & Huberman (reduction–presentation–verification). Likert scale quantitative data from students and supervisors were used in a limited manner as support and summarized in crosstabulation, while triangulation between assessors (Student–Supervisor–Supervisor–Supervisor) was mapped through a heatmap diagram coded $-1/0/+1$ to highlight patterns of alignment and differences in competency achievements. The results of this study show—with the support of Likert data as a complement—that students' assessments of their competencies are consistently higher than supervisors in three domains: hard skills (4.36–4.64 vs 3.09–3.27), soft skills (4.18–4.27 vs 3.09–3.27), and entrepreneurial spirit (3.91–4.36 vs 2.91–3.09), the most obvious gaps are seen in professional communication, creativity–innovation, leadership, and risk-taking. Qualitatively, the heatmap ($-1/0/+1$) captures the relatively strong areas—resilience, basic independence, and software mastery according to students—as well as the areas that are still weak according to industry assessors—creativity & innovation, leadership/collaboration, and the courage to take risks, while according to the supervisor, reinforcement is mainly needed in problem solving and adaptation of technology/trends (hard skills), initiative and teamwork (soft skills), as well as leadership/collaboration, creativity–innovation, and resilience to failure (entrepreneurial spirit). These achievements and shortcomings are in line with the WBL framework: authentic work experience, reflective practice, guidance & supervision, integration of theory–practice, and collaborative learning act as a process pathway that produces the output of hard skills, soft skills, and entrepreneurial spirit. A two-way feedback mechanism between industry and academia strengthens the process—industry clarifies jobdesks, performance indicators, and supervision rhythms; Academics align the curriculum with the needs of the hotel's digital marketing project. Implicitly, the most effective quality improvement is directed at strengthening mentoring & supervision, habituating structured reflection, and closely associating project tasks with the concept of Visual Communication Design, with continuous monitoring through performance indicator achievements, the quality of cross-divisional collaboration, the frequency/quality of feedback, and the partner-validated portfolio.

Keywords: *Teaching Industry, Work-Based Learning, internship, Visual Communication Design, hard skills, soft skills, entrepreneurial spirit.*

DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxii

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang.....	1
1.2	Rumusan Masalah.....	14
1.3	Tujuan Penelitian.....	14
1.4	Manfaat Penelitian.....	15
1.4.1	Manfaat Teoritis.....	16
1.4.2	Manfaat Praktis.....	16
1.5	Sistematika Penulisan.....	17

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1	Pendidikan Diploma.....	19
2.1.1	Posisi Pendidikan Diploma dalam Sistem Pendidikan Tinggi.....	20
2.1.2	Tantangan Pendidikan Diploma dalam Menjawab Kebutuhan Industri.....	22
2.2	Desain Komunikasi Visual dan Industri Kreatif.....	24
2.2.1	Desain Komunikasi Visual.....	24
2.2.1.1	Pengertian dan Ruang Lingkup Desain Komunikasi Visual.....	25
2.2.1.2	Jenis Profesi dan Lingkup Kerja Desainer Komunikasi Visual.....	28
2.2.1.3	Relevansi DKV dalam Pendidikan Diploma.....	33
2.2.2	Industri Kreatif.....	34

2.2.2.1	Definisi dan Karakteristik Industri Kreatif.....	34
2.2.2.2	Klasifikasi Subsektor Industri Kreatif di Indonesia.....	37
2.2.2.3	Peran Strategis DKV dalam Industri Kreatif.....	40
2.2.3	Indikator Penilaian Karya Desain Komunikasi Visual sebagai Industri Kreatif dalam Sektor Perhotelan.....	42
2.3	Magang Berbasis <i>Teaching Industry</i> sebagai Integrasi <i>Work-Based Learning</i> (WBL) untuk Mengembangkan <i>Hard Skill</i> , <i>Soft Skill</i> , dan Jiwa Kewirausahaan.....	46
2.3.1	Magang.....	46
2.3.2	Skema Penyelenggaraan Magang pada Pendidikan Diploma.....	49
2.3.3	Pembelajaran dan Penerapan <i>Work-Based-Learning (WBL)</i> dalam <i>Teaching Industry</i>	56
2.4	Kompetensi Mahasiswa dalam Pendidikan Diploma: <i>Hard Skill</i> , <i>Soft Skill</i> , dan Jiwa Kewirausahaan.....	64
2.4.1	<i>Hard Skill</i>	64
2.4.2	<i>Soft Skill</i>	65
2.4.3	Jiwa Kewirausahaan.....	67
2.5	Penelitian Terdahulu.....	72
2.6	Kerangka Berfikir (Berlandaskan Teori)	92

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	94
3.2	Subjek dan Lokasi Penelitian.....	96
3.2.1	Subjek Penelitian.....	96
3.2.2	Lokasi Penelitian.....	98
3.3	Populasi dan Sample.....	100
3.3.1	Populasi.....	100
3.3.2	Sampel.....	101
3.4	Instrumen Penelitian.....	103
3.4.1	Pedoman Wawancara.....	106
3.4.2	Lembar Observasi.....	113
3.4.3	Kuesioner.....	115

3.4.4	Dokumentasi.....	118
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	120
3.6	Validasi Instrumen Penelitian.....	120
3.7	Teknik Analisis Data.....	121
3.8	Alur Penelitian.....	122

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

4.1	Program Magang <i>Teaching Industry</i> di FDKV Universitas Widyatama.....	127
4.1.1	Profil FDKV Universitas Widyatama, Program Studi, Kurikulum Berbasis Praktik dan Kebutuhan Industri.....	128
4.1.2	Profil Hotel Malaka sebagai Mitra Industri Strategis Program Magang <i>Teaching Industry</i>	139
4.1.2.1	Struktur Organisasi Hotel Malaka dan Unit Terkait Desain Komunikasi Visual.....	141
4.1.2.2	Kebutuhan Desain Komunikasi Visual di Hotel Malaka.....	144
4.1.2.3	Kontribusi Hotel Malaka dalam Pengembangan Kompetensi Mahasiswa Program Studi Desain Grafis FDKV Universitas Widyatama.....	147
4.2	Proses Pelaksanaan Magang <i>Teaching Industry</i> di Lingkungan Industri Perhotelan.....	148
4.2.1	Latar Belakang Proses Pelaksanaan Magang <i>Teaching Industry</i> di Hotel Malaka.....	150
4.2.2	Perspektif dan Kebijakan FDKV Universitas Widyatama serta Hotel Malaka terhadap Pelaksanaan Magang <i>Teaching Industry</i>	151
4.2.3	Skema Penyelenggaraan Magang <i>Teaching Industry</i>	166
4.2.4	Alur dan Tahapan Pelaksanaan Magang <i>Teaching Industry</i>	171
4.2.5	Implementasi Proyek Digital Marketing Mahasiswa dalam Magang <i>Teaching Industry</i> di Hotel Malaka.....	173

4.2.6	Peran Dosen Pembimbing dalam Penguatan Kompetensi Mahasiswa di Dunia Akademik dan Industri.....	194
4.2.7	Peran Supervisor Industri dalam Menumbuhkan <i>Hard Skill</i> , <i>Soft Skill</i> , dan Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa.....	197
4.2.8	Refleksi Awal terhadap Kesesuaian Proses Magang dengan Kebutuhan Industri.....	199
4.3	Analisis Proses Magang <i>Teaching Industry</i> Berbasis <i>Work-Based Learning</i> (WBL) pada Program Studi Desain Grafis FDKV Universitas Widyatama.....	202
4.3.1	Integrasi dan Penerapan Dimensi <i>Work-Based Learning</i> (WBL) pada Kegiatan Magang <i>Teaching Industry</i> Program Studi Desain Grafis FDKV Universitas Widyatama di Hotel Malaka.....	203
4.3.2	Temuan Alur Proses Magang <i>Teaching Industry</i> dan Mekanisme <i>Feedback</i> pada Program Studi Desain Grafis FDKV Universitas Widyatama di Hotel Malaka.....	206

BAB V EVALUASI HASIL PELAKSANAAN MAGANG BERBASIS *TEACHING INDUSTRY* DI HOTEL MALAKA

5.1	Evaluasi Penguatan Kompetensi Mahasiswa.....	219
5.1.1	Evaluasi Karya Desain Komunikasi Visual Mahasiswa.....	222
5.1.1.1	Analisis Jenis Proyek Desain Mahasiswa.....	222
5.1.1.2	Analisis Relevansi Visual Desain terhadap <i>Branding</i> Hotel.....	227
5.1.2	Evaluasi Capaian <i>Hard Skill</i> Mahasiswa.....	231
5.1.2.1	Analisis Kuantitatif <i>Hard Skill</i> Mahasiswa.....	233
5.1.2.2	<i>Cross-tabulation</i> (Tabulasi Silang) Hasil Analisis Kuantitatif <i>Hard Skill</i>	237
5.1.2.3	Analisis Kualitatif <i>Hard Skill</i> Mahasiswa.....	238
5.1.2.4	<i>Cross-tabulation</i> Hasil Wawancara: <i>Hard Skill</i>	252
5.1.3	Evaluasi Capaian <i>Soft Skill</i> Mahasiswa.....	254
5.1.3.1	Analisis Kuantitatif <i>Soft Skill</i> Mahasiswa.....	255
5.1.3.2	<i>Cross-tabulation</i> Hasil Analisis Kuantitatif <i>Soft Skill</i>	259

5.1.3.3	Analisis Kualitatif <i>Soft Skill</i> Mahasiswa.....	260
5.1.3.4	<i>Cross-tabulation</i> Hasil Wawancara: <i>Soft Skill</i>	271
5.1.4	Evaluasi Capaian Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa.....	273
5.1.4.1	Analisis Kuantitatif Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa.....	275
5.1.4.2	<i>Cross-tabulation</i> Hasil Analisis Kuantitatif Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa.....	279
5.1.4.3	Analisis Kualitatif Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa.....	280
5.1.4.4	<i>Cross-tabulation</i> Hasil Wawancara: Jiwa Kewirausahaan.....	295
5.2	Analisis Evaluasi <i>Hard Skill</i> , <i>Soft Skill</i> , Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa.....	298

BAB VI SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

6.1	Simpulan.....	314
6.2	Implikasi dan Rekomendasi.....	315
6.2.1	Implikasi.....	315
6.2.2	Rekomendasi.....	317

DAFTAR PUSTAKA.....	320
----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	333
----------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Hubungan Pendidikan Diploma dengan Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI).....	20
Tabel 2.2	Perbandingan Karakteristik Lulusan D3 dan D4 dalam Pendidikan Vokasi.....	22
Tabel 2.3	Ruang Lingkup Desain Komunikasi Visual (DKV).....	26
Tabel 2.4	Karakteristik Industri Kreatif.....	35
Tabel 2.5	Indikator Penilaian Karya Desain Komunikasi Visual.....	43
Tabel 2.6	Skema Penyelenggaraan Magang <i>Internship</i> di FDKV Universitas Widyatama.....	49
Tabel 2.7	Aspek Kebaruan Penelitian Disertasi Berjudul “Magang Berbasis <i>Teaching Industry</i> dalam Menumbuhkan <i>Hard Skill</i> , <i>Soft Skill</i> , dan Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa Program Diploma Desain Komunikasi Visual”.....	91
Tabel 3.1	Matriks Analisis SWOT Program Magang Berbasis <i>Teaching Industry</i> antara FDKV Universitas Widyatama dan Hotel Malaka.....	99
Tabel 3.2	Profil Dosen FDKV Universitas Widyatama.....	101
Tabel 3.3	Profil Mahasiswa Peserta Magang Hotel Malaka.....	102
Tabel 3.4	Profil Mitra Industri Hotel Malaka.....	103
Tabel 3.5	Indikator <i>Hard Skill</i> , <i>Soft Skill</i> , Jiwa Kewirausahaan.....	104
Tabel 3.6	Wawancara <i>General Manager</i> (GM) tentang Pelaksanaan Magang <i>Teaching Industry</i> untuk Penguatan <i>Hard Skill</i> , <i>Soft Skill</i> , dan Jiwa Kewirausahaan.....	106
Tabel 3.7	Wawancara <i>Human Resources Management</i> (HRM) tentang Pelaksanaan Magang <i>Teaching Industry</i> untuk Penguatan <i>Hard Skill</i> , <i>Soft Skill</i> , dan Jiwa Kewirausahaan.....	107
Tabel 3.8	Wawancara Struktural FDKV tentang Pelaksanaan <i>Teaching Industry</i> dan Penguatan Kompetensi Mahasiswa DKV.....	108
Tabel 3.9	Wawancara Supervisor Marketing: Evaluasi Pencapaian <i>Hard Skill</i> , <i>Soft Skill</i> , dan Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa dalam Magang <i>Teaching Industry</i>	109

Tabel 3.10 Wawancara Dosen Pembimbing: Evaluasi Pencapaian <i>Hard Skill</i> , <i>Soft Skill</i> , dan Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa dalam Magang <i>Teaching Industry</i>	110
Tabel 3.11 Wawancara Mahasiswa: Evaluasi Pencapaian <i>Hard Skill</i> , <i>Soft Skill</i> , dan Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa dalam Magang <i>Teaching Industry</i>	112
Tabel 3.12 Lembar Observasi Pelaksanaan Magang Berbasis <i>Teaching Industry</i> dalam Pengembangan <i>Hard Skill</i> , <i>Soft Skill</i> , dan Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa.....	113
Tabel 3.13 Lembar Observasi Penilaian Karya Desain Mahasiswa Magang Berbasis <i>Branding</i> Hotel Malaka.....	114
Tabel 3.14 Kuesioner Penilaian Supervisor Terhadap Evaluasi Pencapaian <i>Hard Skill</i> , <i>Soft Skill</i> , dan Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa Magang Berbasis <i>Teaching Industry</i>	115
Tabel 3.15 Kuesioner Evaluasi Pencapaian <i>Hard Skill</i> , <i>Soft Skill</i> , dan Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa Magang Berbasis <i>Teaching Industry</i>	117
Tabel 4.1 Profil Kurikulum Program Studi FDKV Universitas Widyatama...	133
Tabel 4.2 Kurikulum 2019 s/d 2023 Program Studi D4 Desain Grafis.....	134
Tabel 4.3 Kurikulum 2019 s/d 2023 Program Studi D3 Multimedia.....	137
Tabel 4.4 Klasifikasi <i>Jobdesk</i> Magang Digital Marketing di Hotel Malaka.....	147
Tabel. 4.5 Hasil Wawancara Struktural FDKV tentang Pelaksanaan <i>Teaching Industry</i> dan Penguatan Kompetensi Mahasiswa Desain Grafis.....	152
Tabel 4.6 Hasil Wawancara <i>General Manager</i> (GM) tentang Pelaksanaan Magang <i>Teaching Industry</i> dalam Penguatan <i>Hard Skill</i> , <i>Soft Skill</i> , dan Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa Desain Grafis.....	158
Tabel 4.7 Hasil Wawancara <i>Human Resources Management</i> (HRM) tentang Pelaksanaan Magang <i>Teaching Industry</i> dalam Penguatan <i>Hard Skill</i> , <i>Soft Skill</i> , dan Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa Desain Grafis.....	161
Tabel 4.8 Skema Penyelenggaraan Magang <i>Teaching Industry</i> untuk Pendidikan Diploma 4 dan Diploma 3 Berdasarkan Panduan Magang Pendidikan	

Vokasi Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.....	167
Tabel 4.9 Profil Mahasiswa Magang <i>Teaching Industry</i> Program Studi D4 Desain Grafis Universitas Widyatama Berdasarkan Skema Penyelenggaraan Magang Pendidikan Vokasi.....	169
Tabel 4.10 Jenis Pekerjaan dan Proyek yang Dikerjakan Mahasiswa dalam <i>Teaching Industry</i> di Hotel Malaka.....	175
Tabel 4.11 Dosen Pembimbing Magang <i>Teaching Industry</i> Mahasiswa Prodi Desain Grafis – D4 di Hotel Malaka Berdasarkan <i>Batch</i>	195
Tabel 4.12 Pembimbing Lapangan Magang <i>Teaching Industry</i> Mahasiswa Prodi Desain Grafis – D4 di Hotel Malaka Berdasarkan <i>Batch</i>	198
Tabel 4.13 Refleksi Peran Pembimbing Magang Berdasarkan <i>Batch</i>	201
Tabel 4.14 Pemetaan Dimensi <i>Work-Based Learning</i> terhadap Kurikulum Program Studi Desain Grafis Universitas Widyatama.....	204
Tabel 4.15 Hasil analisis wawancara dengan pihak Struktural FDKV, GM, dan HRM.....	206
Tabel 5.1 Hasil Observasi terhadap Kompetensi Mahasiswa Magang <i>Teaching Industry</i>	220
Tabel 5.2 Proyek Hasil Karya Mahasiswa Berdasarkan <i>Jobdesk</i> Utama Magang Digital Marketing Hotel Malaka.....	223
Tabel 5.3. Rekapitulasi Proyek Mahasiswa Berdasarkan Kategori <i>Jobdesk</i>	225
Tabel 5.4. Rekapitulasi Penilaian Karya Desain Mahasiswa Berbasis Branding Hotel Malaka (n = 11).....	229
Tabel 5.5. Rekapitulasi Persentase Jawaban Mahasiswa – <i>Hard Skill</i> (n = 11).....	233
Tabel 5.6 Rekapitulasi Statistik Deskriptif Penilaian <i>Hard Skill</i> Mahasiswa oleh Supervisor Magang <i>Teaching Industry</i> (n = 11).....	235
Tabel 5.7 <i>Cross-tabulation</i> Hasil Analisis Kuantitatif <i>Hard Skill</i> Mahasiswa dan Supervisor pada Program Magang <i>Teaching Industry</i>	237
Tabel 5.8 Hasil Wawancara Supervisor Hotel Malaka tentang <i>Hard Skill</i> Mahasiswa.....	240
Tabel 5.9 Hasil Wawancara Dosen Pembimbing tentang <i>Hard Skill</i> Mahasiswa.....	243

Tabel 5.10	Hasil Wawancara Mahasiswa – <i>Hard Skill</i>	246
Tabel 5.11	<i>Cross-tabulation</i> Hasil Analisis Kualitatif Wawancara Mahasiswa, Supervisor, dan Dosen Pembimbing Magang pada Aspek <i>Hard Skill</i> di Proyek <i>Digital Marketing</i> Hotel.....	252
Tabel 5.12	Rekapitulasi Persentase Jawaban Mahasiswa – <i>Soft Skill</i> (n = 11)...	255
Tabel 5.13	Rekapitulasi Statistik Deskriptif Penilaian <i>Soft Skill</i> Mahasiswa oleh Supervisor Magang <i>Teaching Industry</i> (n = 11).....	257
Tabel 5.14	<i>Cross-tabulation</i> Hasil Analisis Kuantitatif <i>Soft Skill</i> Mahasiswa dan Supervisor pada Program Magang <i>Teaching Industry</i>	259
Tabel 5.15	Hasil Wawancara Supervisor Hotel Malaka tentang <i>Soft Skill</i> Mahasiswa.....	261
Tabel 5.16	Hasil Wawancara Dosen Pembimbing tentang <i>Soft Skill</i> Mahasiswa.....	263
Tabel 5.17	Hasil Wawancara Mahasiswa – <i>Soft Skill</i>	266
Tabel 5.18	<i>Cross-tabulation</i> Hasil Analisis Kualitatif Wawancara Mahasiswa, Supervisor, dan Dosen Pembimbing Magang pada Aspek <i>Soft Skill</i>	271
Tabel 5.19	Rekapitulasi Persentase Jawaban Mahasiswa – Jiwa Kewirausahaan (n = 11).....	275
Tabel 5.20	Rekapitulasi Statistik Deskriptif Penilaian Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa oleh Supervisor Magang (n = 11).....	277
Tabel 5.21	<i>Cross-tabulation</i> Hasil Analisis Kuantitatif Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa dan Supervisor pada Program Magang <i>Teaching Industry</i>	279
Tabel 5.22	Hasil Wawancara Supervisor Hotel Malaka tentang Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa.....	282
Tabel 5.23	Hasil Wawancara Dosen Pembimbing tentang Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa.....	285
Tabel 5.24	Hasil Wawancara Mahasiswa – Jiwa Kewirausahaan.....	289
Tabel 5.25	<i>Cross-tabulation</i> Hasil Analisis Kualitatif Wawancara Mahasiswa, Supervisor, dan Dosen Pembimbing Magang pada Aspek Jiwa Kewirausahaan	295

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Pelaksanaan Magang Terintegrasi dalam Kurikulum....	51
Gambar 2.2	Kerangka Pelaksanaan Magang MBKM.....	53
Gambar 2.3	Prosedur Pelaksanaan Magang IDUKA yang Dikelola oleh Perguruan Tinggi.....	54
Gambar 2.4	Prosedur Pelaksanaan Magang <i>Teaching Industry</i>	55
Gambar 2.5	Kerangka Berpikir Magang Berbasis <i>Teaching Industry</i> dalam Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan, <i>Hard Skill</i> , dan <i>Soft Skill</i> Mahasiswa Program Diploma 4 Desain Komunikasi Visual.....	92
Gambar 3.1	Desain Penelitian Magang Berbasis <i>Teaching Industry</i> pada Mahasiswa Diploma DKV.....	95
Gambar 3.2	Bagan Alir Penelitian.....	123
Gambar 4.1	Struktur Organisasi FDKV Universitas Widyatama.....	130
Gambar 4.2	Logo Hotel Malaka Bandung.....	140
Gambar 4.3	Struktur Organisasi Hotel Malaka Bandung.....	143
Gambar 4.4.	Alur Pelaksanaan Magang <i>Teaching Industry</i> di Hotel Malaka...	172
Gambar 4.5	Dokumentasi Kegiatan <i>Meeting</i> , <i>Wedding</i> , <i>Gathering</i> Oleh Agung Sukmana.....	176
Gambar 4.6	Video <i>Reels</i> Promosi Menu Baru di <i>Kozi Coffee</i> , Desain Pemesanan Hotel di Website, Branding Visual Kamar Hotel Karya Agung Sukmana	177
Gambar 4.7	Video <i>Reels</i> Konten Harian: Seri <i>Monday Night With Tea</i> , <i>Comedy Staff</i> , <i>Jum'at Berkah</i> , Dan <i>Daily Activity</i> Karya Agung Sukmana	177
Gambar 4.8	Dokumentasi <i>Meeting</i> dan <i>Gathering</i> Karya Agung Sukmana....	178
Gambar 4.9	Dokumentasi Kegiatan Pengajian Pra-Nikah dan Bazar Karya Lynda Pooja Kusmawara.....	178
Gambar 4.10	Dokumentasi Kegiatan Keagamaan di Hotel Malaka Karya Lynda Pooja Kusmawara.....	179
Gambar 4.11	Dokumentasi Kegiatan <i>Wedding</i> di Hotel Malaka Karya Diaz Akbar Al-Barokah.....	179

Gambar 4.12	Desain Poster Promosi dan <i>Event</i> Hotel Malaka Karya Diaz Akbar Al-Barokah.....	180
Gambar 4.13	Desain Poster Instagram <i>Story</i> Bertema Hari Besar seperti Hari Buruh dan Hari Raya Karya Diaz Akbar Al-Barokah.....	180
Gambar 4.14	Desain Spanduk <i>Event</i> Sosial Ramadhan dan <i>Sign</i> Informasi Hotel Malaka Karya Diaz Akbar Al-Barokah.....	181
Gambar 4.15	Desain <i>ID Card</i> dan Desain Menu untuk <i>Kozi Coffee</i> Hotel Malaka Karya Diaz Akbar Al-Barokah.....	181
Gambar 4.16	Desain <i>Photobooth</i> untuk <i>Event</i> Buka Bersama di Hotel Malaka oleh Galang Putra Pratama Siregar.....	182
Gambar 4.17	Logo <i>One Day One</i> Hadist Karya Galang P. Pratama Siregar....	182
Gambar 4.18	Desain Poster Hari Besar dan <i>Social Event</i> Karya Galang Putra Pratama Siregar	182
Gambar 4.19	Desain Katalog <i>Wedding Package</i> Hotel Malaka Karya Galang Putra Pratama Siregar	183
Gambar 4.20	Desain Testimoni dengan Background Kamar untuk Instagram Hotel Malaka oleh Galang Putra Pratama Siregar.....	183
Gambar 4.21	Desain Interior Ornament Bertema Etnik Dayak untuk Hiasan Kamar Hotel Malaka oleh Susi Sukaesih.....	183
Gambar 4.22	Desain <i>Merchandise</i> Hotel dan <i>Stationery Kit</i> Hotel Malaka Karya Susi Sukaesih	184
Gambar 4.2.3	Desain Label Produk Hotel (<i>Shampoo</i> dan Sabun) Hotel Malaka Karya Rina Anggraini.....	184
Gambar 4.24	Desain <i>Signage</i> Visual Informasi Hotel Malaka Karya Rina Anggraini.....	184
Gambar 4.25	Desain <i>Guidebook</i> Hotel Malaka Karya Deborah S. Rupidara....	185
Gambar 4.26	Video <i>Reels One Day One Hadist</i> Karya Agung Sukmana.....	186
Gambar 4.27	Video <i>Reels</i> Konten Kreatif dan Makanan dan minuman harian Kozi Coffee hotel Malaka Karya Muhammad Taufiq Akmal.....	187
Gambar 4.28	Video Kegiatan Halal Bi Halal dan Berbuka Puasa Hotel Malaka Karya Muhammad Taufiq Akmal.....	187

Gambar 4.29	Kegiatan <i>Copywriting</i> dan <i>Scheduling</i> oleh Muhammad Taufiq Akmal.....	188
Gambar 4.30	Video Reels, Fotografi, dan Dokumentasi <i>Event</i> Hotel Malaka Karya M. Tamageral Putrawan.....	188
Gambar 4.31	Door Sign Untuk Kamar Hotel dan Voucher Digital Hotel Malaka Karya Bobby Fioneri.....	189
Gambar 4.32	Desain Totebag dan Kaos Untuk Merchandise Hotel Malaka Karya Bobby Fioneri.....	189
Gambar 4.33	Desain Digital <i>Motion Graphic</i> untuk Instagram <i>Story</i> Hotel Malaka tentang Hari Ibu Internasional Karya Diaz Akbar Al-Barokah.....	189
Gambar 4.34	desain promo “Free Meals for 1st Customer” Hotel Malaka Karya Diaz Akbar Al-Barokah.....	190
Gambar 4.35	Desain Promo <i>Kozi Coffee</i> Hotel Malaka oleh Diaz Akbar Al-Barokah.....	190
Gambar 4.36	Desain <i>Direct Booking</i> Untuk Feeds Instagram Malaka Hotel oleh Diaz Akbar Al-Barokah.....	190
Gambar 4.37	Video <i>Reels</i> dan <i>Story</i> Instagram tentang Konten Harian Makanan dan Minuman <i>Kozi Coffee</i> Hotel Malaka Karya M. Fajar.....	191
Gambar 4.38	Konten Harian Makanan <i>Kozi Coffe</i> dan Konten Kreatif Berupa Video <i>Reels</i> dan <i>Story</i> , dengan Segment “Before & After Karya Muhammad Taufiq Akmal	191
Gambar 4.39	Video <i>Reels</i> dan <i>Story Event Wedding</i> Karya M. Taufiq.....	192
Gambar 4.40	Video <i>Event Sweet 17th</i> Karya Muhammad Taufiq Akmal.....	192
Gambar 4.41	Video <i>Event Young Voiges of Wisdom</i> Karya Muhammad Taufiq Akmal.....	192
Gambar 4.42	Video <i>Reels</i> dan <i>Story</i> Eksplorasi Hotel Malaka Karya Muhammad Taufiq Akmal.....	193
Gambar 4.43	Konten Video untuk Keperluan Promosi dan Dokumentasi Karya Muhammad Taufiq Akmal.....	193
Gambar 4.44	<i>Behind The Scenes</i> Foto/Video Makanan dan Minuman oleh Muhammad Taufiq Akmal.....	193

Gambar 4.45	Konten Harian Makanan dan Minuman Berupa Video <i>Reels</i> dan <i>Story</i> Untuk <i>Kozi Coffee</i> Hotel Malaka Karya Muhammad Taufiq Akmal.....	194
Gambar 4.46	Kegiatan <i>Teaching Industry</i> mahasiswa DKV di FDKV Universitas Widyatama bersama dosen pembimbing.....	195
Gambar 4.47	Kegiatan <i>Teaching Industry</i> mahasiswa DKV di Hotel Malaka bersama Supervisor Marketing.....	197
Gambar 4.48	Dosen Pembimbing Drs. Budiman, M.M.Pd. dan Mario Rinaldi, S.ST., M.Sn., serta Supervisor Marketing Hotel Malaka, Dinda Dhia Salsabila, dan HRM Hotel Malaka, Juju Juliyawaty dalam Kegiatan Presentasi Mahasiswa Magang.....	200
Gambar 4.49	Kegiatan Presentasi Mahasiswa Magang.....	201
Gambar 4.50	Bagan Alur Proses Magang <i>Teaching Industry</i> Berbasis <i>Work-Based Learning</i> (WBL) dan Mekanisme <i>Feedback</i> terhadap Kurikulum dan Proses Magang.....	209
Gambar 5.1	Perbandingan Nilai Kuantitatif <i>Hard Skill</i> Mahasiswa vs Supervisor.....	237
Gambar 5.2	Triangulasi Kualitatif <i>Hard Skill</i> (Mahasiswa–Supervisor–Dosen).....	253
Gambar 5.3	Perbandingan Nilai Kuantitatif <i>Soft Skill</i> Mahasiswa vs Supervisor.....	259
Gambar 5.4	Triangulasi Kualitatif <i>Soft Skill</i> (Mahasiswa–Supervisor–Dosen).....	272
Gambar 5.5	Perbandingan Nilai Kuantitatif Jiwa kewirausahaan Mahasiswa vs Supervisor.....	279
Gambar 5.6	Triangulasi Kualitatif Jiwa Kewirausahaan (Mahasiswa–Supervisor–Dosen).....	296
Gambar 5.7	Kerangka Evaluasi Integratif Pencapaian <i>Hard Skill</i> , <i>Soft Skill</i> , dan Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa Program Diploma Desain Komunikasi Visual Melalui Magang <i>Teaching Industry</i> di Industri Perhotelan.....	299

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	SK Pembimbing.....	333
Lampiran 2	Surat Pengantar Penelitian.....	336
Lampiran 3	Surat Keterangan Publikasi Ilmiah.....	338
Lampiran 4	Surat Keterangan <i>Similiarity Index</i> Turnitin.....	339
Lampiran 5	Surat Pernyataan Perbaikan Review Disertasi.....	340

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M. I. S. (2022). Pendidikan Kewirausahaan Formal, dalam Pendidikan Kewirausahaan. *Penerbit Tahta*, 213. Retrieved from <https://repository.penerbiteureka.com/ms/publications/559507/pendidikan-kewirausahaan%0Ahttps://repository.penerbiteureka.com/media/publications/559507-pendidikan-kewirausahaan-905bf60f.pdf>
- Aji, Daru Tunggul, et al. (2021). Prosiding Seminar Nasional Desain Komunikasi Visual: Multi Peran Desain Komunikasi Visual dalam Perkembangan Disiplin Ilmu dan Teknologi. In Daru Tunggul Aji (Ed.), *Multi Peran Desain Komunikasi Visual dalam Perkembangan Disiplin Ilmu dan Teknologi* (1st ed., p. 204). Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta. Retrieved from <http://lib.isi.ac.id>
- Alexandra, Yoanita, et al. (2023). Entrepreneurship Education in Hospitality and Tourism: Insights from Graduated Hospitality Students as Entrepreneurs. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 13(5), 240–258. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v13-i5/17017>
- Alfiatuzzahro, & Eko Pujiyanto, W. (2023). Pengaruh Job Discription Dan Kompetensi Sumber Daya Manusia Terhadap Kualitas Kerja Melalui Emotional Intelligence Cv.Green Lestari Indah. *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Kewirausahaan*, 2(1), 70–81. <https://doi.org/10.55606/jimak.v2i1.941>
- Anatan, L. (2008). KOLABORASI UNIVERSITAS-INDUSTRI : TINJAUAN KONSEPTUAL MEKANISME TRANSFER Kolaborasi. *Jurnal Manajemen*, 8(1), 26–37.
- Ashari, Bella Harum, et al. (2017). Analisis Deskriptif dan Tabulasi Silang pada Universitas di Kota Surabaya). *JURNAL SAINS DAN SENI ITS*, 6(1), 17–21.
- Azwar, E. (2019). Program Pengalaman Lapangan (Magang) Terhadap Kepercayaan Diri Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi. *Jurnal Penjaskesrek*, 6(9), 211–221.
- Badan Pusat Statistik. (2015). *Kbji 2014 Kbji 2002*. Jakarta: CV. Nario Sar.
- Bahl, A., & Dietzen, A. (2019). *Work-based Learning as a Pathway to Competence-based Education. Management*. Retrieved from

- <https://www.mmulder.nl/wp-content/uploads/2011/11/2019-Mulder-Global-Need-for-Competence.pdf>
- Barr, M. et al. (2025). The Development of Reflective Practice on a Work-Based Software Engineering Program: A Longitudinal Study. *Software Engineering Education Conference, Proceedings*, 53–61. <https://doi.org/10.1109/CSEET66350.2025.00012>
- BPHN Kementerian Hukum. (2024). *LAPORAN AKHIR ANALISIS DAN EVALUASI HUKUM INDUSTRI KREATIF*. Jakarta. Retrieved from https://bphn.go.id/data/documents/a5_laporan_akhir_industri_kreatif_print.pdf
- Brojonegoro, Satryo Soemantri, et al. (2025). *Inovasi Visioner Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Membangun Kampus Transformatif dan Berdampak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi. Retrieved from <https://kemdiktisaintek.go.id/wp-content/uploads/2025/05/Inovasi-Visioner-Pendidikan-Tinggi-Sains-dan-Teknologi-2.pdf>
- Budiarti, Audila Trima, et al. (2022). Analisis Pengaruh User Experience Terhadap Kepuasan Pengguna Pada Aplikasi Gojek Menggunakan UX Honeycomb. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (JUSIFOR)*, 1(2), 104–111. <https://doi.org/10.33379/jusifor.v1i2.1634>
- Creswell, J. W. & J. D. (2022). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches* (5th ed.). United States of America: SAGE Publications, Inc.
- Damanik, D. N. & A. (2025). Pengaruh Desain Konten Visual terhadap Brand Awareness dengan Mediasi Engagement pada Akun Instagram @Richofsecondshoes. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(3), 3395–3404.
- DIKTI. (2020). Buku Panduan Merdeka Belajar Kampus Merdeka, 42.
- Ditjen Diksi. (2020). *Panduan Magang Pendidikan Tinggi Vokasi. Panduan Magang Pendidikan Tinggi Vokasi*. Retrieved from <https://lldikti3.kemdikbud.go.id/v6/wp-content/uploads/2021/08/Panduan-Magang-Pendidikan-Tinggi-Vokasi.pdf>
- Djamaluddin, A. & W. (2019). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. (A. S. Penata, Ed.), CV. KAAFFAH LEARNING CENTER (1st ed.). Parepare, Sulawesi Selatan: CV. KAAFFAH

LEARNING CENTER.

- Effrisanti, Y. (2015). Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Program Magang Sebagai Upaya Peningkatan Soft Skills Mahasiswa. *Eksis: Jurnal Riset Ekonomi Dan Bisnis*, 10(1). <https://doi.org/10.26533/eksis.v10i1.52>
- Famila, Ghanaya Catur, et al. (2021). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan dan Lingkungan Keluarga terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa Kota Samarinda. *Eklektik : Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan*, 4(2), 88. <https://doi.org/10.24014/ekl.v4i2.14086>
- FDKV Widyatama. (2024). Fakultas Desain Komunikasi Visual Universitas Widyatama. Retrieved from <https://dkv.widyatama.ac.id/tentang-kami/>
- Fitria. (2021). Ekonomi Kreatif Berbasis Budaya Lokal. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 2(1), 27–34. <https://doi.org/10.36908/akm.v2i1.300>
- Glăveanu, V. (2021). *Creativity: A Very Short Introduction*. Great Clarendon Street., Inggris: Oxford University Press. Retrieved from https://books.google.co.id/books/about/Creativity.html?id=IRUuEAAAQBAJ&redir_esc=y
- Hafsari, A. H. &, & Rachman, R. (2025). Student competency development in MSIB internship at SEAMEO QITEP language library. *Dedicated: Journal of Community Services (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(1), 31–46.
- Halizah, S. N. (2024). Kesenjangan Kurikulum Smk Dengan Kebutuhan Industri. *Adiba: Journal of Education*, 4(2), 227–233.
- Hanifah, R. D. (2019). Evaluasi Kinerja Mahasiswa Magang Di Hotel Bintang 5 (*****). *Sadar Wisata: Jurnal Pariwisata*, 2(2), 81. <https://doi.org/10.32528/sw.v2i2.2681>
- Hasani, R., & Alam, I. A. (2025). Pengaruh Motivasi Memasuki Dunia Kerja dan Soft Skills Terhadap Kesiapan Kerja Pada Mahasiswa Manajemen Universitas Bandar Lampung. *ECo-Buss*, 7(3), 1774–1785. <https://doi.org/10.32877/eb.v7i3.2047>
- Hendarman. (2011). Kajian Kebijakan PMW (Program Mahasiswa Wirausaha). *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 17(6), 635–646. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v17i6.55>
- Hikmah, et al. (2023). Soft Skill Dan Hard Skill Terhadap Kinerja : Pengaruh Dan

- Pada Karyawan Bank Sulselbar Makassar. *Accounting Profession Journal (APAJI)*, 2(5), 142–143.
- Howkins, J. (2001). *The Creative Economy*. USA: Penguin Group (USA) Incorporated.
- Hulfa, Ihyana, et al. (2022). *Manajemen Perhotelan dan Pariwisata*. (M. P. Anak Agung Gede Wijaya, SST.Par., Ed.). Bali: PENERBIT INTELEKTUAL MANIFES MEDIA.
- Indonesia, K. P. R. (2019). *Making Indonesia*. Kementerian Perindustrian Republik Indonesia. <https://doi.org/10.7591/9781501719370>
- Jackson, D. (2015). Employability skill development in work-integrated learning: Barriers and best practice. *Studies in Higher Education*, 40(2), 350–367. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/03075079.2013.842221>
- Jannah, H. I. (2025). *STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN UNTUK MENINGKATKAN BRAND POSITIONING KAFE LAMIAO CAT PADA KONSUMEN DI KOTA SEMARANG*. UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG. Retrieved from <https://www.city.kawasaki.jp/500/page/0000174493.html>
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2017). Models of teaching (9th ed.). *Pearson*, 11(1), 1–14. Retrieved from http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUS_AT_STRATEGI_MELESTARI
- Kanafiah, et al. (2021). Pengaruh Kompetensi (Hard skill) Dan Pelatihan Terhadap Kinerja Pelaksana Teknis Melalui Kepuasan Kerja Sebagai Variabel Intervening (Studi Pada Pelaksana Teknis Dinas PUPR Kabupaten Serang). *Jurnal Riset Bisnis Dan Manajemen Tirtayasa*, 5(2), 186–199. <https://doi.org/10.48181/jrbmt.v5i2.13178>
- Kaniawati, Keni, et al. (2018). Penerapan Digital Marketing dan Personal Finance Sebagai Pengembangan Usaha Jus Honje di Desa/Kecamatan Mangunjaya Kabupaten Pangandaran. *Charity: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 01(04), 30–39. Retrieved from <https://journals.telkomuniversity.ac.id/charity/>

article/view/1576

- Karsikah, et al. (2025). Sinergi SMK dan Dunia Usaha Melalui Perencanaan SDM Berbasis Kebutuhan Industri. *Journal Lebah*, 18(3), 199–208. Retrieved from <https://plus62.isha.or.id/index.php/abdimas/article/view/317/237>
- Karyono, T. (2019). Era Cyberspace sebagai Prospek dan Tantangan Pendidikan Karakter Bangsa. *Jurnal Budaya Nusantara*, 2(2), 281–296.
- Kemenaker RI. (2018). Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Nomor 6 Tahun 2020 Tentang Peyelenggaraan Pemagangan di Dalam Negeri. *Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Nomor 6 Tahun 2020 Tentang Peyelenggaraan Pemagangan Di Dalam Negeri*, 5, 11. Retrieved from https://jdih.kemnaker.go.id/asset/data_puu/Permen_5_2018.pdf
- Kemendikbud. (2020). Panduan Magang Pendidikan Tinggi Vokasi. *Panduan Magang Pendidikan Tinggi Vokasi*, 1–5. Retrieved from <https://lldikti3.kemdikbud.go.id/v6/wp-content/uploads/2021/08/Panduan-Magang-Pendidikan-Tinggi-Vokasi.pdf>
- Kemendikdasmen. (2021). Transformasi Vokasi: Program Diploma Tiga Ditingkatkan menjadi Sarjana Terapan. Retrieved June 3, 2025, from <https://www.kemendikdasmen.go.id/siaran-pers/6748-transformasi-vokasi-program-diploma-tiga-ditingkatkan-menjad>
- Kemensetneg. (2018). Siaran Pers Kemenperin: Luncurkan Roadmap Implementasi Industri 4.0. Retrieved from https://setneg.go.id/baca/index/siaran_pers_kemenperin_luncurkan_roadmap_implementasi_industri_40
- Kementrian Hukum dan HAM. (2012). UU RI No. 12/2012 tentang Pendidikan Tinggi. *Undang Undang*, 18.
- Kominfo. (2022). Pemerintah Dorong Optimalisasi Pertumbuhan Industri Kreatif Indonesia.
- Krisdianto, Nova, et al. (2024). Optimalisasi Visual Identity dalam Memperkuat Eksistensi NYCKI Group. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(8), 850–865. <https://doi.org/10.17977/um064v4i82024p850-865>
- Latifah, Siti Imroatul, et al. (2024). Analisis Dampak Pemilihan Metode Penelitian terhadap Hasil Kualitas Data. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 45442–45450.

- Leiwakabessy, A., & Pormes, L. (2023). Model Pengembangan Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa (Studi Kasus pada Politeknik Negeri Ambon). *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5917–5922. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i1.1588>
- Lester, S., & Costley, C. (2010). Studies in Higher Education Work - based learning at higher education level. *Studies in Higher Education*, 35(5), 561–575.
- Listria. (2022). *Pengaruh Program Magang Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa Manajemen Pendidikan Uin Syarif Hidayatullah Jakarta. Skripsi. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SYARIF HIDAYATULLAH.*
- Lockwood, T. (2010). *Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience and Brand Value*. New York, USA: Allworth Press. Retrieved from https://books.google.co.id/books/about/Design_Thinking.html?id=I36xZ9WJToEC&redir_esc=y
- Lutfia, D. D., & Rahadi, D. R. (2020). Analisis Internship Bagi Peningkatan Kompetensi Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*, 8(3), 199–204. <https://doi.org/10.37641/jimkes.v8i3.340>
- Mahfud, T, et al. (2024). The Role of Work-Based Learning in Enhancing Career Adaptability: An Empirical Study from Vocational Students in Indonesian and Malaysian Universities. *Integration of Education*, 28(3), 436–453. <https://doi.org/10.15507/1991-9468.116.028.202403.436-453>
- Malaka Hotel Bandung. (2024). Malaka Hotel Bandung. Retrieved from <https://www.malakahotel.com/en/>
- Malinauskas, J. (2018). Evolution of Gestalt Principles in Contemporary Graphic Design, (Figure 1), 525–531. <https://doi.org/10.24867/grid-2018-p63>
- Mamis, S. et al. (2023). *Desain Komunikasi Visual*. (A. Asari, Ed.) (1st ed.). Solok, Sumatera Barat: PT MAFY MEDIA LITERASI INDONESIA ANGGOTA. Retrieved from <https://repository.um.ac.id/5594/1/fullteks.pdf>
- Masunah, Juju, et al. (2021). Pembinaan Wirausaha Mahasiswa Melalui Produksi Tari Dan Permainan Anak-Anak. *Jurnal Kewirausahaan Dan Bisnis*, 26(2), 83. <https://doi.org/10.20961/jkb.v26i2.47244>
- Maulina, L. (2023). Revitalisasi Industri Perhotelan Dengan Inovasi Te. *JIMEA | Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, Dan Akuntansi)*, 7(1), 504–519.

- Maydatullaela. (2023). *MEMBANGUN KEMITRAAN DENGAN DUNIA USAHA DAN DUNIA INDUSTRI (DUDI) SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MUTU LULUSAN DI SMK PGRI 2 PONOROGO*. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PONOROGO.
- Meggs, P. B. & Purvis, A. W. (2016). *History of Graphic Design*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Melati, R. (2023). Pengaruh Hard Skill dan Soft Skill Terhadap Kinerja Pegawai Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Kepulauan Riau. *STIE Tanjungpinang*, 6(2), 223–238. Retrieved from <https://repo.stie-pembangunan.ac.id/id/eprint/422/1/18612247.pdf>
- Mendikbud RI. (2020). *Permendikbud No.3 Tahun 2020*.
- Mudrik, Nizar & Fawwaz, Z. E. I. (2024). Komunikasi Lintas Budaya : Konsep , Tantangan , Dan Strategi Pengembangannya. *Selasar KPI : Referensi Media Komunikasi Dan Dakwah Vol.*, 4(2), 168–181.
- Muzayin, A. F. (2022). Pengertian Program Magang MBKM untuk Mahasiswa.
- Nastiti, H. K. (2018). *ANALISIS TINGKAT INOVASI INDUSTRI KREATIF MENGGUNAKAN METODE MODIFIED MULTIDIMENSIONAL INNOVATION INDEX (MMII) (STUDI KASUS PADA UKM SEKTOR KULINER)*. <https://repository.its.ac.id>. INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA. Retrieved from https://repository.its.ac.id/56924/1/09111440000005_UNDERGRADUATE_THESES.pdf
- Ningrum, M. (2025). Jurnal Ilmu Manajemen dan Pendidikan Efektivitas Kebijakan Link and Match dalam Pendidikan Vokasi : Menakar Kesiapan Lulusan Memasuki Dunia Kerja. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan E-ISSN:*, 5(1), 51–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.30872/jimpian.v5i1.4729> *
- Nugraheni, D. &, & Sinatra Wijaya, L. (2017). Pelaksanaan Program Internship Dalam Upaya Meningkatkan Citra Lembaga Pendidikan. *Scriptura*, 7(2), 47–56. <https://doi.org/10.9744/scriptura.7.2.47-56>
- Nugroho, B. B., & Naryoso, A. (2025). Upaya Meningkatkan Brand Awareness Artotel Gajahmada Melalui Brand Attribute Seni Pada Segmentasi Generasi Z Di Kota Semarang, Jawa Tengah Sebagai Media Planner, Marketing, Publikasi Dan Dokumentasi. *Interaksi Online*, 13(1), 1–20. Retrieved from

<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/download/48904/32978>

- Nur, D., & Isnaini, R. (2024). Analisis Strategi Branding melalui Konten Kreatif di Media Sosial Tiktok @ azawear. In *Prosiding Konferensi Media dan Komunikasi* (pp. 1–90). Surabaya: Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Pantih, S., & Sos, S. (2024). *Optimalisasi Sumber Daya Manusia Di Lingkungan Akademik Kampus*. Medan: PT. Media Penerbit Indonesia. Retrieved from [http://repository.mediapenerbitindonesia.com/295/1/\(%2BISBN\)T](http://repository.mediapenerbitindonesia.com/295/1/(%2BISBN)T) 313
- Optimalisasi Sumber Daya Manusia di Lingkungan Akademik Kampus.pdf
- Peraturan Presiden RI. (2022). Perpres No 2 Tahun 2022 Tentang Pengembangan Kewirausahaan Nasional Tahun 2021-2024. *Peraturan Presiden RI*, (046171), 1–16. Retrieved from <https://jdih.maritim.go.id/cfind/source/files/perpres/2022/perpres-2/salinan-perpres-nomor-2-tahun-2022.pdf>
- Pertiwi, Annisa Bela, et al. (2024). Implementasi Kegiatan Magang Internship di Fakultas Desain Komunikasi Visual Universitas Widyatama. *Jurnal Pendidikan*, 12(02), 174–187.
- PP No. 57. (2021). *Standar Nasional Pendidikan*.
- Prasetyo, Faiz Irsyad, et al. (2025). Pengaruh Kemampuan Literasi Hard Skill dan Soft Skill terhadap Self Efficacy Mahasiswa pada Pengguna Platform Digital Job Seeker (Study Kasus Mahasiswa Aktif dan Alumni Universitas Pancasakti Tegal). *Journal Scientific of Mandalika*, 6(4), 834–844.
- Pratama, A. F. (2021). *Pengaruh Implementasi Program Magang Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa Program Studi Pendidikan Manajemen Perkantoran Universitas Pendidikan Indonesia (Survey Pada Mahasiswa Konsentrasi Manajemen Kearsipan)*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Pratama, R. F. (2025). Pengaruh Estetika Desain terhadap Persepsi Merek dan Keputusan Pembelian Konsumen di Pasar Internasional. *Design Journal*, 3(1), 31–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.58477/dj.v3i1.199>
- Prawira, Nanang Ganda, et al. (2022). Implementasi Case Based Method dan Team Based Project pada perancangan desain kemasan UMKM Kota Cimahi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 2838–2846.

- Pudjiarti, Emiliana Sri, et al. (2023). *MODEL KEBIJAKAN BISNIS: UNIVERSITAS DAN INDUSTRI MENJAWAB TANTANGAN INOVASI TERBUKA*. (H. R. D. Putranti, Ed.). Semarang: Badan Penerbit STIEPARI Press.
- Purnamawati, et al. (2021). *Model Pembelajaran Elektronika Industri Berbasis Teaching Industry*. Retrieved from [https://eprints.unm.ac.id/21723/3/Buku_Model Pembelajaran Teaching Industry_Purnamawati dkk.pdf](https://eprints.unm.ac.id/21723/3/Buku_Model_Pembelajaran_Teaching_Industry_Purnamawati_dkk.pdf)
- Purnamawati, et al. (2022). *MODEL PEMBELAJARAN VOKASI KETEKNIKAN ABAD 21 Penulis*. Makassar: CV. Tohar Media.
- Pusdatin. (2021). Mendikbud Ristek Minta Siswa SMK Memiliki Profil Pelajar Pancasila. Retrieved from <https://bpip.go.id/artikel/mendikbud-ristek-minta-siswa-smk-memiliki-profil-pelajar-pancasila>
- Pusdatin. (2022). *Statistik Industri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2020*.
- PUTRI, A. R. (2021). *PERANCANGAN ULANG COMPANY PROFILE STUDYFRANCE SEBAGAI PENINGKATAN CITRA BAIK*. POLITEKNIK NEGERI JAKARTA.
- Rahmawati, A., Auralia, L., & Sarma, Y. H. (2025). DARI SENI KE BISNIS : “BAGAIMANA INDUSTRI KREATIF MENGUBAH WAJAH EKONOMI GLOBAL” (Vol. 4, pp. 383–389).
- Robin, L. (2017). *Graphic Design Solutions 06 Edition*. United States of America: Cengage Learning.
- Robiyanto, T. (2020). *KOMUNIKASI ORGANISASI DI HOTEL (Analisis Deskriptif Kualitatif Komunikasi Organisasi Di Hotel Malaka Bandung)*. UNIVERSITAS SANGGABUANA YPKP BANDUNG.
- Rony, Zahara Tussoleha., et al. (2023). *PEDOMAN PENGEMBANGAN JEJARING KERJA SAMA. PEDOMAN PENGEMBANGAN JEJARING KERJA SAMA*. Jakarta.
- Rosmadi, M. (2014). Industri Kreatif dalam Menghadapi Pasar Bebas ASEAN Tahun 2015. *Jurnal Wawasan Hukum*, 30(1), 97–105.
- Rowe, A. D., & Zegwaard, K. E. (2017). Developing graduate employability skills and attributes: Curriculum enhancement through work-integrated learning. *Asia-Pacific Journal of Cooperative Education*, 18(2), 87–99.

- S, Endah Dwi, et al. (2024). Tata Kelola Industri Kreatif di Indonesia dalam Perspektif Sound Governance. *Jurnal Ilmu Administrasi Negara ASIAN (Asosiasi Ilmuwan Administrasi Negara)*, 12(1), 1–10. <https://doi.org/10.47828/jianaasian.v12i1.154>
- Sailah, I. (2008). *Pengembangan Soft Skill dalam Proses Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Direktorat Akademik Jendral Pendidikan Tinggi. Jakarta: Direktorat Akademik Jendral Pendidikan Tinggi. Retrieved from <http://www.isailah.50webs.com/BUKU PENGEMBANGAN SOFTSKILLS 2008.pdf>
- Saldana., M. & H. (2014). *Qualitative Data Analysis*. America: Sage Publications, Inc.
- Sanatang. (2020a). Implementasi Teaching Factory Pada Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 5 Makassar Sulawesi Selatan. *Jurnal MediaTIK*, 3(3), 19. <https://doi.org/10.26858/jmtik.v3i3.15175>
- Sanatang, S.-. (2020b). Implementasi Teaching Factory Pada Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 5 Makassar Sulawesi Selatan. *Jurnal MediaTIK*, 3(3), 19. <https://doi.org/10.26858/jmtik.v3i3.15175>
- Saptadi, Tri Suswanto, et al. (2025). *Pendidikan Vokasional : Teori dan Praktik*. Kab. Serang-Banten.
- Saraswati, R. A. D., & Setiadi, G. D. (2020). Analisis Kesesuaian Lulusan Dkv Strata Satu Dengan Bidang Pekerjaan. *Serat Rupa Journal of Design*, 4(2), 67–90. <https://doi.org/10.28932/srjd.v4i2.2470>
- Savitri, C., & Wanta. (2018). UPAYA MENUMBUHKAN MINAT BERWIRSAUSAHA PADA MAHASISWA PRODI MANAJEMEN DI UBP KARAWANG. *Jurnal Manajemen & Bisnis Kreatif*, 3(1), 93–112.
- Sembiring, Lenny Dermawan., et al. (2022). *Mengelola Minat Kewirausahaan: Tren UMKM DI Era Digital*. (Mutolib, Ed.). Purwokerto Selatan: PT. PENA PERSADA KERTA UTAMA. Retrieved from penapersada.id.
- Simamora, Virgo, et al. (2024). Analisis SWOT Untuk Industri Nikel Indonesia. *Management Studies and Entrepreneurship Journal*, 5(2), 9608–9621. Retrieved from <http://journal.yrpiiku.com/index.php/msej>
- Simon, Catherine A., S. W. (2019). *A Student's Guide to Education Studies* (4th

- Editio). London: Routledge. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9780429297212>
- Soeteja, Zakarias S., et al. (2024). Design of Web-Based Digital Module for Improving Student Understanding and Skills in Graphic Design Lessons in Vocational School. *Journal of Engineering Science and Technology*, 19(4), 1535–1570.
- Sopari, RM, et al. (2024). Pengaruh Visual Content Marketing Dan Copywriting Terhadap Tingkat Engagement Pengguna Instagram Di Kota Bandung. *IKRAITH-EKONOMIKA*, 7(3), 356–369. <https://doi.org/10.37817/IKRAITH-EKONOMIKA>
- Steven Heller, V. V. (2015). *Becoming a Graphic and Digital Designer: A Guide to Careers in Design*. United States of America: John Wiley & Sons. Retrieved from https://books.google.co.id/books/about/Becoming_a_Graphic_and_Digital_Designer.html?id=WxrWBgAAQBAJ&redir_esc=y
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731.
- Sugiarto, M. D. (2023). *KEABSAHAN PERJANJIAN MAGANG (INTERNSHIP) TANPA BATAS WAKTU KERJA DITINJAU DARI PERATURAN MENTERI KETENAGAKERJAAN NOMOR 6 TAHUN 2020*. Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. Retrieved from https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/167638/341506.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/8314/LOEBLEIN%2C_LUCINEIA_CARLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://antigo.mdr.gov.br/saneamento/proees
- Suherman, Maman, et al. (2024). Peran Pendidikan Vokasi dalam Melahirkan Wirausahawan (Studi Kasus Peserta Didik SMK Negeri 1 Cikalongkulon Kabupaten Cianjur). *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 2401–2410.
- Sulaeman, Zelika Meilani, et al. (2024). Implemetasi Kurikulum Pusat Keunggulan Melalui Program Magang Industri di SMK 1 Cikarang Selatan. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), 29–35. <https://doi.org/10.31004/>

irje.v4i2.476

- Suryana. (2013). *Kewirausahaan Kiat dan Proses Menuju Sukses*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sutihat, Aat, et al. (2025). Pemanfaatan Desain Komunikasi Visual dalam Mendorong Perekonomian Kreatif di SMK Techno Media Tangerang Selatan. *Jurnal PKM Manajemen Bisnis*, 5(2), 706–714.
- Sutinah, C., Puspita, R. D., & Fitria, A. (2025). Deep learning for deep learners: Integrasi dalam perangkat ajar. *Abdimas Siliwangi*, 8(2), 466–478. <https://doi.org/10.22460/as.v8i2.27148>
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE, Desain Komunkiasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. CAPS: Creator for Academic Publishing Service. Yogyakarta. Retrieved from https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=zDi4EAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA154&dq=Desain+komunikasi+visual&ots=cSzCkUf9SP&sig=ywSnGMMnWfp7nzY_l8T5E7V4k18
- Triana, P. et al. (2024). Implementasi Dan Dampak MBKM Untuk Meningkatkan Kompetensi Hard Skills Dan Soft Skills Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis UPN Veteran Jakarta. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(4), 626–644.
- Ufia, Silfi, et al. (2024). Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa melalui Program Magang Sebagai Upaya Peningkatan Hard Skill dan Soft Skill. *Journal of Knowledge and Collaboration*, 1(2), 39–47. <https://doi.org/10.59613/97dmmj73>
- Utomo, Pramudi, et al. (2017). DESIGNING INDUCTION MODEL OF PROFESSIONAL DEVELOPMENT FOR NOVICE VOCATIONAL TEACHERS IN INDONESIA. In *10th annual International Conference of Education, Research and Innovation*. Seville (Spain): <https://library.iated.org>. <https://doi.org/10.21125/iceri.2017.1360>
- Vokasi, P. T. (2020). *Sosialisasi Panduan Magang, Implementasi “Link and Match” Pendidikan Tinggi Vokasi (PTV) dengan Industri, Dunia Usaha, dan Kerja (IDUKA)*. Jakarta: Kemdikbud.go.id.
- Wahyuni, M. (2020). *STATISTIK DESKRIPTIF UNTUK PENELITIAN OLAH DATA MANUAL DAN SPSS VERSI 25*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani

(CV.

- Wardhani, P. S. N. & D. N. (2023). Implementasi pendidikan kewirausahaan dalam menumbuhkan minat berwirausaha mahasiswa. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 177–191.
- Wheeler, A. & R. M. (2024). *Designing Brand Identity* (6th ed.). Hoboken, New Jersey.: John Wiley & Sons, Inc. Retrieved from <https://dokumen.pub/designing-brand-identity-9781119984818-9781119984825-9781119984979.html>
- Zukna, I. (2024). PROSPEK SISTEM PENDIDIKAN VOKASI DI INDONESIA ABAD-21 Irawan. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1578–1588. <https://doi.org/https://doi.org/10.55681/nusra.v5i4.3254>
- Zulfirman, R. (2022). Implementasi Metode Outdoor Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Agama Islam di MAN 1 Medan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(2), 147–153. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.11758>