

Pendidikan Desain Komunikasi Visual dalam Era Society 5.0

Pungky Febi Arifianto

Prodi Desain Komunikasi Visual
Universitas Hayam Wuruk Perbanas
Email: Pungky.arifianto@perbanas.ac.id

ABSTRAK

Tatanan masyarakat dunia telah mengalami revolusi seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin masif. Seluruh aspek kehidupan diisi oleh pergerakan komunikasi melalui media siber yang berguna untuk melintasi batas-batas ruang dan waktu. Revolusi ini kemudian membawa banyak kemudahan dalam menghubungkan hubungan lintas komunitas atau menciptakan ruang komunitas baru dalam jaringan internet. Media komunikasi ini menghasilkan banyak data sehingga dapat digunakan oleh beberapa pengguna lain sebagai acuan dalam memetakan kebiasaan masyarakat yang dapat dikordinasikan oleh komunitas tertentu untuk mempermudah permasalahan yang ada. Keterlibatan kehidupan masyarakat dan media teknologi informasi berbasis internet inilah yang disebut dengan revolusi Society 5.0. Sebagai pendidikan berbasis *problem solving*, Desain Komunikasi Visual yang memanfaatkan media sebagai alat komunikasi harus mampu menyatu dalam ruang. Tulisan ini mencoba mendeskripsikan peran pendidikan DKV dalam masyarakat Society 5.0. Metode yang digunakan adalah studi pustaka dari berbagai sumber kajian, baik dari penelitian maupun dari pemikiran penulis lain. Sehingga akan diperoleh ide-ide baru dalam membuka wawasan baru untuk menghasilkan prestasi lulusan yang dapat bermanfaat bagi Society 5.0.

Kata-kata kunci: Desain komunikasi visual, pendidikan, Society 5.0

ABSTRACT

The world community order has undergone a revolution along with the development of increasingly massive information and communication technology. All aspects of life are filled by the movement of communication through cyber media that is useful for crossing the limitations of space and time. This revolution then brought a lot of convenience in connecting cross-community relations or creating new community spaces in the internet network. This communication media produces a lot of data so that it can be used by several other users as a reference in mapping people's habits that can be coordinated by certain communities to facilitate the problems that are present. The involvement of people's lives and Internet-based information technology media is called revolution Society 5.0. As a problem solving-based education, Visual Communication Design that utilizes media as a means of communication must be able to blend in the space. This paper attempts to describe the role of DKV education in the society of Society 5.0. The method used is a literature review from various study sources, both from research and from the thoughts of other authors. So that new ideas will be obtained in opening new insights to produce Graduate Achievements that can be useful for the Society 5.0.

Keyword: Education, Society 5.0, visual communication design

Pendahuluan

DKV dalam Pusaran Era Society 5.0

Pendidikan resmi di Indonesia memiliki tataran yang diatur oleh negara agar lulusannya sesuai kebutuhan masyarakat pada suatu era. Pada abad ke-21 ini sistem pendidikan mengalami pergeseran. Dalam UU No 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa pendidikan nasional memiliki tujuan dalam membentuk manusia Indonesia yang memiliki Iman dan Takwa (IMTAQ), dimana dewasa ini pendidikan kita bergeser pada pendidikan yang menekankan penguasaan atas keilmuan yang berbasis pada Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni (IPTEKS). Dengan adanya pergeseran tersebut pendidikan kita mengarah pada sebuah komoditas yang sifatnya pragmatis dan materialis (Penyusun, 2020). Pergeseran tersebut memberikan sebuah gambaran akan dunia pendidikan yang dituntut mencetak anak didik supaya mengikuti kebutuhan dunia industri dan kebutuhan pasar kerja sehingga terjadilah krisis jati diri dan karakter bangsa pada aspek pendidikan kita sekarang ini. Keadaan ini menjadikan pendidikan kita melupakan cara pengajaran yang lebih menekankan pada semangat kebangsaan, keadilan sosial, serta nilai-nilai kemanusiaan yang diimbangi oleh kebutuhan akan moral luhur yang melekat pada diri kebangsaan Indonesia.

Pergolakan tersebut terjadi karena perkembangan dunia kian pesat pada era Industri 4.0. Segala sesuatu pun terhubung dalam jaringan yang seringkali menghilangkan sifat dasar manusia dalam bermasyarakat. Kebutuhan akan kecepatan yang sifatnya pragmatis dan materialis tersebut mengharuskan segala sesuatu bekerja secara simultan dan *automous*. Pekerjaan yang dilakukan oleh manusia diganti oleh sistem cerdas berbasis internet (*IOT/Internet of Thing*). Sistem cerdas tersebut terkoneksi satu sama lainnya sehingga membuat jalinan baru yang saling mengerti satu sama lainnya sehingga keberadaan manusia kurang dibutuhkan karena kecepatan dalam ruang dan waktu dikalahkan oleh mereka. Keberadaan sistem seperti ini juga berlaku dalam sistem pendidikan saat ini. Lantas diperlukan sistem pendidikan yang mampu menghadapi tatanan dunia yang baru.

Pemerintah Jepang melalui Kantor PM Jepang secara simultan juga meluncurkan *roadmap* yang mirip dengan Industri 4.0 namun lebih humanis. *Roadmap* tersebut berbasis teknologi namun berpusat kepada manusia. *Roadmap* tersebut disebut *super-smart Society* atau lebih dikenal sebagai Society 5.0. Sebagai catatan Society 5.0 didahului oleh era Society 1.0 (berburu), Society 2.0. (Pertanian), Society 3.0 (Industri), dan Society 4 (Teknologi Informasi). Melalui deklarasi tersebut Jepang ingin memperhatikan aspek kemanusiaan dalam mentransformasikan jutaan data yang dikumpulkan di internet pada segala lini kehidupan.

Dalam Industri 4.0 dikenal dengan adanya *cyber-physical sistem* (CPS) yang merupakan integrasi *physical sistem*, komputasi, dan juga komunikasi. Sedangkan Society 5.0 merupakan

penyempurnaan dari CPS menjadi *cyber-physical-human systems*, dimana manusia tidak hanya menjadi objek pasif, tetapi berperan aktif sebagai subjek aktif yang bekerja bersama *physical system* dalam mencapai sebuah tujuan tertentu (Sabri 2019). Oleh karenanya hubungan antara mesin dan manusia tetap diperlukan satu sama lainnya.

Desain komunikasi visual sebagai salah satu disiplin ilmu sosial terapan yang mengedepankan visual dalam menjembatani problematika permasalahan komunikasi berperan penting dalam kehidupan bermasyarakat. Kebutuhan akan kelimuan ini melebur menjadi satu dalam setiap lini kehidupan bermasyarakat pada segala era dari Industri 1-4 dan Society 1-5 saat ini. Pada era Industri 1.0, merancang komunikasi visual dikerjakan oleh desainer grafis menggunakan perangkat kerja manual disertai dengan proses yang panjang dan rumit. Era selanjutnya di Industri 2.0, ditemukannya *movable type* berupa mesin cetak lino yang mampu memproduksi karya grafis dengan skala banyak. Pada era Industri 3.0, hadirnya teknologi komputer menjadikan tahapan dan proses kerja merancang desain berkurang drastis, sehingga efisiensi waktu dan dana juga menurun. Di Industri 4.0 ini, menjadi tantangan terberat bagi perancang grafis. Perkembangan pesat membuat karya perancang grafis mengalami pergeseran. Karya rancangan yang cerdas (*smart*) terstruktur dalam sistem siber fisik (*cyber physical sistem*) yang terkoneksi dalam jaringan berbasis *internet of thing* dan komputasi awan (Harsanto 2019). Sering ditemukan *website* komunitas yang menawarkan jasa desain dengan berbagai penyelesaian permasalahan masyarakat dalam satu waktu dan bisa digunakan oleh siapa saja.

Melalui pemaparan ketiga aspek di atas dampak nyata yang dihadapi pada era Industri 4.0 dan Society 5.0 ini yakni banyaknya aktivitas dan pekerjaan manusia yang tergantikan oleh mesin atau teknologi informasi dalam sistem *Internet of Thing*. Kehadiran era disruptif tersebut diprediksi akan ada sekitar 1 sampai 1.5 miliar pekerjaan yang hilang sepanjang tahun 2015-2025 (Irawan 2020). Artinya, sistem pendidikan kita juga harus mengadopsi perkembangan era tersebut dan menghasilkan lulusan yang mampu bersaing di era Industri 4.0 dan Society 5.0. Kurikulum sebagai pondasi utama pendidikan, diwajibkan berubah dan bertransformasi menghadapi tuntutan dunia pada era baru ini. Produk kurikulum harus membaur, bukan saja melihat gejala global namun juga lokal. Kurikulum yang bukan saja melihat problematika pragmatis dan materialis namun juga humanis, agar manusia Indonesia terdidik oleh sistem yang lebih layak dalam memanusiakan manusia dengan memanfaatkan teknologi.

Kurikulum di Indonesia

Jika membicarakan kurikulum yang ada di Indonesia kita harus menengok falsafah pendidikan yang disampaikan oleh bapak pendidikan nasional yakni Ki Hadjar Dewantara. Pada hakekatnya, pendidikan yang ada disesuaikan dengan budaya Indonesia itu sendiri. Tiga prinsip yang disebut dengan Trikon, yakni Kontinyu, Konvergen, dan Konsentris, bahwa pendidikan

bukan saja dilaksanakan di dalam sebuah ruang kelas namun merupakan sebuah proses panjang yang memerlukan waktu yang berkesinambungan sepanjang hayat. Prinsip ini memadukan ilmu pengetahuan dari dalam dan luar negeri. Bagi Ki Hadjar Dewantara mendidik adalah proses memanusiakan manusia (humanisasi). Membina peserta didik untuk selalu tumbuh dan berkembang baik secara lahir maupun batin sesuai dengan kodratnya. Metode tersebut kemudian diterapkan dan dikenal sebagai *Among-Method*. Konsep ini sendiri dapat dicapai dengan dua dasar utama yaitu, kodrat alam sebagai salah satu syarat konsep kemajuan yang dilaksanakan sebaik-baiknya dan secepat-cepatnya. Kedua, kemerdekaan sebagai sebuah syarat dinamisasi akan sebuah kekuatan dalam mempersiapkan lahir dan batin anak didik agar memiliki pribadi yang kuat dengan tindakan dan pikiran yang merdeka dari segala tuntutan dan tekanan dalam rangka menciptakan dan menggali potensi diri pribadi. Prinsip tersebut kemudian dijadikan patokan bagi pengajar untuk memimpin peserta didik agar mampu memberikan pengaruh, dorongan, membangkitkan pemikiran-pemikiran peserta didik untuk berkembang. Di sisi lain pengajar juga diharapkan mampu memberikan contoh yang baik dan menjadi inspirasi dalam berkarya di depan peserta didik (Wardhana, S, and Pratiwi 2020). Konsep mendasar dalam asas pengajaran itu kemudian dibuat semboyan Tut Wuri Handayani yang artinya dibelakang memberi dorongan, dan semboyan tersebut hingga sekarang digunakan sebagai slogan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Perkembangan kurikulum di Indonesia dapat dilihat dari lima aspek, yang **pertama** adalah aspek filosofis. Aspek ini dapat dilakukan dengan mengkaji dan mempelajari dengan merancang pelaksanaan serta meningkatkan kualitas pendidikan dengan memahami hakikat hidup untuk meningkatkan kualitas peserta didik baik secara seorang individu maupun seseorang didalam masyarakat. **Kedua**, landasan sosiologis. Aspek ini memberikan gambaran kepada peserta didik bagaimana melihat perkembangan masyarakat ditinjau dari aspek kebudayaan lokal terhadap perkembangan global sehingga memunculkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mampu membentengi kebudayaan dari pengaruh kebudayaan lain. Pada tahap ini peserta didik diharapkan memiliki tiga kompetensi yaitu minimasi budaya (pemahaman dan kemampuan dalam mengontrol diri dan penyesuaian pada standar kerja dalam tataran internasional), adaptasi budaya, serta integrasi budaya. **Ketiga**, landasan psikologis yang mampu menghantarkan peserta didik kepada dorongan untuk terus belajar dan menyadari fungsi dirinya dalam berpikir kritis dan penalaran tinggi untuk meningkatkan kualitas diri yang merdeka, memiliki nilai tanggung jawab, percaya diri, berkolaborasi dengan moral yang baik, toleransi tinggi dan mampu berkontribusi kedalam masyarakat luas sesuai dengan cita-cita bangsa dalam pembukaan UUD 1945. **Keempat**, landasan historis dimana pembuatan kurikulum mampu memberikan fasilitas kepada peserta didik sesuai dengan perkembangan jaman dan dapat memberikan kontribusi dalam melestarikan dan mewariskan nilai budaya bangsa, dan mentransformasikan sejarah keemasan bangsa-bangsa di masa lalu ke era peserta didik belajar saat ini. Hal ini diharapkan peserta didik mampu berperan aktif dan membaca tanda-tanda perkembangan jaman. **Kelima**, landasan yuridis, dimana negara kita yang

berlandaskan hukum agar tercipta nilai dan norma yang dapat dijadikan tahapan dalam perencanaan, pemuktahiran, penyusunan dan evaluasi dalam upaya meningkatkan penjaminan mutu pendidikan tinggi yang ada di Indonesia (Penyusun, 2020).

Pendidikan DKV di era *Society* 5.0

Secara yuridis kurikulum pendidikan desain komunikasi visual dapat dilihat dari peraturan perguruan tinggi secara menyeluruh. Dalam Undang-undang No. 12 Tahun 2012 pada pasal 35 ayat 1 disebutkan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan yang memuat tujuan, isi dan penggunaan bahan ajar disertai dengan cara yang digunakan sebagai pedoman dalam rangka penyelenggaraan kegiatan dalam mencapai tujuan pembelajaran pada pendidikan tinggi. Demi mewujudkan tujuan tersebut maka kurikulum yang dikembangkan pada sebuah program studi harus memiliki standar kompetensi yang telah ditetapkan oleh Kementerian.

Pada undang-undang Pendidikan Tinggi Pasal 29 telah dinyatakan bahwa penetapan kompetensi lulusan Pendidikan Akademik, Pendidikan Vokasi dan Pendidikan Profesi dinyatakan dalam acuan pokok yang disebut dengan KKNi (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia). Dimana kurikulum harus mengacu pada Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia dalam Permendikbud no. 73 Tahun 2013. Kerangka kualifikasi tersebut bertujuan untuk menyandingkan, menyetarakan, dan mengintegrasikan segala bidang pendidikan maupun pelatihan kerja dalam suatu kerangka yang selanjutnya akan mendapatkan pengakuan kompetensi kerja sesuai dengan tingkatan pekerjaan pada berbagai sektor.

KKNi dirancang dengan memperhatikan enam parameter utama yaitu (a) ilmu pengetahuan (*science*), (b) pengetahuan (*knowledge*), (c) pengetahuan praktis (*know-how*), (d) keterampilan (*skill*), (e) afeksi (*affection*), dan (f) kompetensi (*competency*). Seluruh parameter tersebut terdapat dalam masing-masing jenjang yang disusun dalam bentuk deskripsi yang disebut Deskriptor Kualifikasi. Oleh sebab itu sembilan jenjang kualifikasi pada kerangka kualifikasi tersebut memuat deskriptor-deskriptor yang berfungsi dalam menjelaskan kemampuan masing-masing peserta didik di bidang kerja dengan lingkup pekerjaan sesuai dengan pengetahuan yang dikuasai dan kemampuan manajerial yang dimiliki (Arifianto, 2019).

Demi mendukung dan menyiapkan lulusan yang siap bekerja di Industri 4.0 dan Society 5.0 Pemerintah melalui aturan baru mengganti Permenristekdikti No 44 tahun 2015 mengenai Standar Nasional Pendidikan Tinggi dengan memberlakukan Permendikbud No. 03 Tahun 2020. Gambar 1 menunjukkan serangkaian landasan yuridis, beberapa kebijakan nasional, serta institusional terkait kebijakan dalam pengembangan kurikulum Pendidikan Tinggi. Standar

tersebut mengikuti standar proses yang terdapat dalam SN-Dikti untuk dijadikan dasar kebijakan dalam membangun kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka Perguruan Tinggi. Diharapkan dengan adanya proses restrukturisasi kurikulum Perguruan Tinggi tersebut dapat memberikan kesempatan bagi mahasiswa dalam mendapatkan pengalaman belajar di luar prodinya sehingga akan mendapatkan sebuah keterampilan khusus yang diperlukan dalam era *industry* 4.0. Keterampilan tersebut dapat membantu mahasiswa untuk menggali potensi komunikasi, kolaborasi, kritis, kreatif, dengan logika komputasi, namun tetap dengan rasa toleransi dan moral yang baik. Hal tersebut sejalan dengan pemikiran bapak pendidikan Indonesia, Ki Hadjar Dewantara (Penyusun 2020).



Gambar 1. Landasan Hukum, Kebijakan Nasional dan Instiusional Pengembangan Kurikulum Pendidikan Tinggi
Sumber: Buku Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi



Gambar 2. Proses pembelajaran dalam satu semester pada program MBKM
Sumber: Buku Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi

Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) menjadi angin baru dalam kegiatan pendidikan tinggi di Indonesia. Kemerdekaan belajar berarti membebaskan para peserta didik untuk dapat bebas belajar dan memilih bidang yang mereka sukai. Ada pun berbagai bentuk kegiatan pembelajaran di luar prodi tertulis dalam Permendikbud No3 Tahun 2020 Pasal 15 ayat 1 meliputi: pertukaran pelajar, magang atau praktik kerja, asistensi mengajar di suatu pendidikan, Penelitian atau riset, Proyek kemanusiaan, kegiatan kewirausahaan, studi /proyek independen, dan membangun desa atau KKN Tematik yang kesemua sistem pembelajaran tersebut dapat dikonversi dalam SKS yang dimiliki oleh mahasiswa.

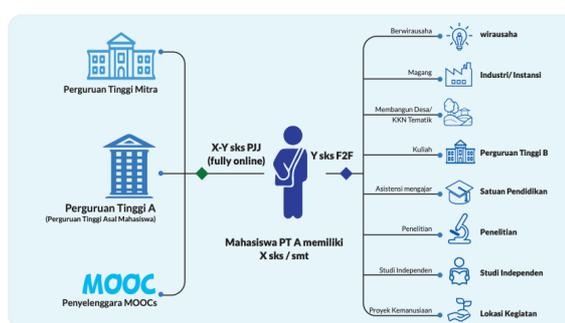
Arah pendidikan Desain Komunikasi Visual sebagai pendidikan yang bersifat pragmatis sehingga capaian pembelajarannya bersifat sebuah produk desain yang memiliki nilai bermanfaat dan ekonomi. Jika melihat produk pembelajaran yang dikemukakan oleh Permendikbud di atas maka banyak sektor yang dapat dijadikan mode pembelajaran yang langsung mengarah pada permasalahan komunikasi yang ada dalam masyarakat. Sebagai contoh bahwa magang atau kerja praktik yang mewajibkan peserta didik untuk terjun ke dalam

Industri berkaitan dengan desain yang hanya dikonversi dalam satu mata kuliah yang paling banyak terdiri dari 3 SKS. Sedangkan dalam MBKM kegiatan magang/kerja praktik dapat dikonversi kedalam berbagai SKS yang berkaitan dengan CPL yang sesuai dengan mata kuliah tertentu. Ruang ekspresi peserta didik tidak terkekang dalam lingkup kecil SKS dalam sistem mata kuliah namun bisa lebih luas dengan memperlihatkan kesesuaian pembelajaran saat magang atau kerja praktik. Hal ini menjadikan kurikulum MBKM memperhatikan aspek kemanusiaan peserta didik sebagai objek dan subyek sesuai dengan keperluan yang diharapkan. Bagaimana peserta didik mampu mengembangkan diri, tanpa harus terkekang oleh peraturan itu sendiri.



Gambar 3. Proses Pembelajaran dalam satu semester pada program MBKM

Sumber: Buku Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi



Gambar 4. Skenario pembelajaran dalam satu semester program MBKM

Sumber: Buku Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi

Di sisi lain sistem pengajaran saat ini lebih ditekankan pada aspek penguasaan teknologi informasi dan komunikasi. Kesempatan memperoleh ilmu lebih luas tanpa batas ruang dan waktu. Sejak pandemi Covid-19 kelas tatap muka ditiadakan dan diganti dengan tatap maya menggunakan sistem daring/dalam jaringan. Jaringan internet dan komputer menjadi sebuah alat bantu proses belajar mengajar secara daring. Dengan kehadiran seperangkat alat tersebut menjadikan kecepatan berjelajah teoritis, konsep dan praktik secara virtual semakin masif. Kecepatan memperoleh data yang semakin mudah melahirkan definisi gerakan literasi digital. Banyaknya berita bohong akan memunculkan kemampuan belajar dan membaca secara baik dan benar untuk menghindari *hoax* sehingga muncullah disrupsi literasi digital. Sebagai penunjang sistem pembelajaran dan untuk memberikan konsep penguasaan Industri 4.0 para pendidik dapat menerapkan model pengajaran secara *hybrid/blended learning*. Yang dimaksud dengan *blended learning* yakni sebuah metode pembelajaran yang menggabungkan tatap muka yang dilakukan di ruang kelas dengan pembelajaran di dalam jaringan (*daring/online*). Pembelajaran seperti ini biasanya menggunakan jaringan internet dan seperangkat alat komputer dengan jaringan *learning manajemen system* (LMS). Sistem ini dapat memberi

kemudahan akses dalam proses pembelajaran. Oleh karena sistemnya dibuat *online* maka seluruh kegiatan belajar mengajar yang memerlukan diskusi, ujian, dan bahan materi disampaikan secara *online* dan dapat diunduh secara *online* juga. Kemudahan sistem ini dapat dilakukan di mana saja, kapan saja asalkan terdapat jaringan internet (Faulinda and Aghni Rizqi Ni'mal 2020).

Sistem pembelajaran seperti ini memungkinkan peserta didik untuk dapat melakukan kegiatan pembelajaran diluar program studi secara mudah. Pada Gambar 3 terdapat contoh yang memperlihatkan dalam satu semester mahasiswa dapat memiliki kesempatan dalam mengikuti proses pembelajaran yang lain sesuai dengan jumlah maksimal beban SKS. Pada Gambar 4, terdapat juga contoh bahwa mahasiswa yang berasal dari PT A pada satu suatu semester memiliki jumlah maksimum 21 SKS. Mahasiswa tersebut ingin mengambil satu mata kuliah dengan menambahkan 3 SKS dari PT B secara tatap muka. Sisa 18 SKS masih dapat diikuti oleh mahasiswa dengan mengambil beberapa kuliah dari PT A (Perguruan Tinggi asal) secara *daring/online*. Begitu sebaliknya, jika Y SKS akan diambil secara *online* dari PT B atau dengan cara mengambil perkuliahan dari penyelenggara MOOCs (*Massive Open Online Course*), maka mahasiswa diperbolehkan mengikuti sejumlah perkuliahan X-Y SKS secara tatap muka di PT A. Untuk mendapatkan kesempatan tersebut diperlukan kesiapan oleh program studi atau perguruan tinggi penyelenggara dan yang akan ditunjuk oleh mahasiswa. Terutama dengan kesiapan terhadap teknologi secara *online* dengan menggunakan *website* ataupun aplikasi sejenis yang memada untuk mempermudah mahasiswa dalam mengakses serta mengikuti pembelajaran secara *daring*.

Kesimpulan

Desain Komunikasi Visual merupakan ilmu terapan yang digunakan oleh masyarakat luas dalam mengatasi permasalahan komunikasi melalui tampilan visual. Pemanfaatan karya DKV sebagai produk jasa, menjadikan masyarakat sebagai objek utama dalam merancang desain. Perkembangan kelimuan DKV yang dulunya masih bersifat desain statis menjadi *moving image* yang dinamis tidak luput dari peran teknologi sebagai sebuah media perancangan. Dinamika tersebut akhirnya juga turut mempengaruhi laju kurikulum untuk dapat menghasilkan CPL yang sesuai dengan tuntutan jaman. Kurikulum kemudian diciptakaan sebagai komoditas yang lebih menekankan penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (ipteks) yang memiliki sifat pragmatis dan materialis. Hal ini yang menyebabkan pendidikan DKV terkurung dalam sebuah ruang kelas, berpusat kepada dosen sebagai pengajar, serta menaati birokrasi kampus dalam membentuk mahasiswa sebagai individu.

MBKM sebagai kurikulum baru yang mengabdopsi *among method* membebaskan mahasiswa memilih cara pembelajaran dan melihat pola pembelajaran di luar prodinya. Metode ini juga

sebagai perwujudan pembelajaran yang memusatkan pada mahasiswa sebagai objek pembelajaran (SCL/Studen Centered Learning). Pembelajaran bauran juga sesuai dengan gaya belajar generasi millennial dan generasi Z untuk melakukan penelusuran informasi berbasis *big data* untuk memperkuat literasi digital dan literasi teknologi dengan melihat perkembangan pada aspek teknologi untuk memudahkan kehidupan manusia. Diciptakannya kurikulum tersebut diharapkan mampu menyiapkan sumber daya manusia Indonesia yang kompeten dibidang DKV dengan kemampuan teknologi yang kuat serta menjalankan profesinya secara digital sehingga mampu menghantarkan mahasiswa DKV kepada dorongan untuk terus belajar dan menyadari fungsi dirinya dalam berpikir kritis dan penalaran tinggi untuk meningkatkan kualitas diri yang bebas, bertanggung jawab, percaya diri, bermoral mampu berkolaborasi, toleran serta berkontribusi dalam hidup bermasyarakat sesuai dengan cita-cita dalam Pembukaan UUD 1945.

Daftar Pustaka

- Arifianto, Pungky Febi. 2019. "Pendidikan Desain Komunikasi Visual Dan Upaya Pemajuan Kebudayaan Indonesia." *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA), Vol. 2* 2:120–30.
- Faulinda, Ely Nastiti, and 'Abdu Aghni Rizqi Ni'mal. 2020. "Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0." *Edcomtech : Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5(1):61–66.
- Harsanto, Prayanto Widy. 2019. "Desain Komunikasi Visual (DKV) Dalam Era Revolusi Industri 4.0." *Sandyakala: Prosiding Seminar Nasional Seni, Kriya, Dan Desain*. 1:10–15.
- Irawan, Edi. 2020. "Pelatihan Blended Learning Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Sebagai Upaya Menghadapi Society 5.0." *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4(2):190–98.
- Penyusun, Tim. 2020. *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi*. IV. edited by S. S. Kusumawardani. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sabri, Indar. 2019. "Peran Pendidikan Seni Di Era Society 5 . 0 Untuk Revolusi Industri 4.0." *Seminar Nasional Pascasarjana 2019* 2(1):342–47.
- Wardhana, Ivan Prapanca, Leo Agung S, and Veronika Unun Pratiwi. 2020. "Konsep Pendidikan Taman Siswa Sebagai Dasar Kebijakan Pendidikan Nasional Merdeka Belajar Di Indonesia." *Prosiding Seminar Nasional* 232–42.