

# PORTAL PORTOFOLIO : MEDIA ALTERNATIF UNTUK MENJEMBATANI KEBUTUHAN LEMBAGA PENDIDIKAN DKV DAN INDUSTRI

Oleh: **Rahina Nugrahani**

Dosen Jurusan Seni Rupa, Magister Desain  
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang  
Kampus Sekaran Gunungpati Semarang,  
email: rahina.nugrahani@gmail.com

## Abstrak

Keilmuan desain tumbuh seiring dengan meningkatnya tuntutan industri, keduanya memiliki relasi timbal balik. Industri membutuhkan lulusan DKV yang profesional, kreatif, memiliki visi dan aspek inovasi tinggi yang dihasilkan oleh lembaga pendidikan melalui proses pembelajaran. Namun ada beberapa hal yang kadang terabaikan oleh lembaga penyelenggara pendidikan DKV, salah satunya adalah pengelolaan karya-karya mahasiswa. Konsep portal portofolio dapat menjadi salah satu media alternatif untuk mengelola, mendokumentasikan, mempublikasikan dan mempromosikan karya-karya mahasiswa sebagai bentuk kontribusi lembaga terhadap pengelolaan karya mahasiswa

**Kata kunci:** portofolio, industri, lembaga pendidikan.

## Pendahuluan : Desain Komunikasi Visual dan Industri Kreatif

Seiring dengan berkembangnya industri kreatif, profesi di bidang desain komunikasi visual menjadi salah satu pilihan profesi favorit. Berbagai perguruan tinggi di Indonesia pun seakan berlomba untuk membuka program studi Desain Komunikasi Visual disebabkan animo masyarakat yang tinggi terhadap cabang keilmuan ini. Namun, semakin besar jumlah mahasiswa DKV pada setiap institusi yang menyelenggarakan pendidikan DKV, maka permasalahan kualitas pembelajaran juga menjadi semakin kompleks. Berbagai kendala dalam menyusun kurikulum, konten keilmuan, kualifikasi ketrampilan serta kesiapan mahasiswa dalam menerapkan *skill* di lapangan kerap menjadi isu dalam penyelenggaraan pendidikan di bidang DKV.

Penyelenggaraan pendidikan tinggi dalam cabang keilmuan desain tumbuh seiring dengan meningkatnya tuntutan industri, keduanya memiliki relasi timbal

balik. Desain menjadi penopang sekaligus roda keberlangsungan industri serta berbagai sektor yang lain seperti sains, teknologi dan seni. Pendanaan untuk pengembangan di bidang sains maupun teknologi diberikan untuk memperlancar kegiatan pemasaran. Begitu juga dengan pendanaan di bidang desain, hal itu dilakukan oleh para pemodal karena mereka menyadari pentingnya desain sebagai nilai jual serta senjata utama untuk meraih pasar. Desain hadir sebagai hasil dari penggabungan tiga aspek (sains, teknologi, seni) dan akan berkembang sebagai alat penopang keberlangsungan bisnis dan industri.

Dari segi keprofesian, proses kerja desain komunikasi visual sama dengan pekerjaan dalam membuat produk pada umumnya, terdapat aspek riset serta *prototype*. Riset tanpa pertimbangan azas manfaat akan berhenti pada *prototype* saja. Sebaliknya produksi tanpa riset melahirkan barang asal indah (*victorian*) dan barang tiruan (*cloning, copying*) yang sekarang membanjiri pasar (Sunarto, 2009:39). Dengan demikian, industri

dan penyelenggara pendidikan DKV memiliki potensi yang sangat besar untuk menciptakan kerja sama dalam sinergi antara penelitian, pengembangan dan pemanfaatan.

Industri membutuhkan lulusan DKV yang profesional dan kreatif yang siap bekerja, memiliki visi dan aspek inovasi yang tinggi dalam mengembangkan fungsi serta memberikan sentuhan estetik pada produk. Apa yang dibutuhkan industri bukanlah lulusan DKV yang hanya bisa mengakomodasi kebutuhan dan pilihan pasar. Akan tetapi pekerja yang juga memiliki pengetahuan dan kepekaan kritis untuk menciptakan ide-ide cemerlang yang kreatif. Untuk memunculkan kepekaan tersebut, industri profesional membutuhkan keberadaan pendidikan yang dapat mengasah kemampuan serta kepekaan mahasiswa.

Institusi penyelenggara pendidikan DKV perlu bekerja sama dengan industri karena pendidikan DKV perlu wawasan tentang industri. Sebaliknya industri selalu membutuhkan gagasan segar dan keterampilan memadai yang sangat potensial disumbangkan oleh institusi pendidikan DKV melalui alumni atau mahasiswa. Relasi saling menguntungkan seperti inilah yang kiranya dapat membantu institusi menyelenggarakan pendidikan DKV dengan muatan kurikulum yang visioner.

### Portofolio Desain Komunikasi Visual

Keberadaan komputer dan internet dapat memudahkan berbagai aspek sosial, bisnis dan komunikasi serta menjadi alat yang begitu cepat dan begitu murah. Dengan ketersediaan teknologi yang berkembang pesat, informasi dapat diakses secara terbuka oleh siapapun. Teknologi terbukti telah membuka jutaan lapangan pekerjaan bagi banyak orang, termasuk profesi sebagai desainer. Desainer-desainer otodidak banyak bermunculan dan mendapatkan penghasilan

dari keterampilan yang dimilikinya tanpa perlu mengenyam pendidikan di perguruan tinggi. Hal tersebut membuktikan bahwa tidak semua lowongan kerja di industri kreatif membutuhkan pekerja yang memiliki gelar. Dalam industri kreatif, portofolio memegang peranan yang jauh lebih penting.

Dalam tradisi desain, portofolio merupakan sebuah koleksi yang berisi kumpulan karya yang didesain untuk dikomunikasikan dalam berbagai macam cara untuk mengikhtisarkan kemampuan diri sang penciptanya. Sebenarnya, para profesional di bidang seni dan desain telah lama menggunakan portofolio sebelum model ini digunakan di bidang pendidikan (Knight, 1994). Para pelukis menggunakan portofolio untuk menunjukkan karya-karya terbaik mereka untuk berbagai macam tujuan. Salah satunya untuk mempromosikan karya-karya mereka pada perusahaan-perusahaan yang potensial ketika akan mengajukan permohonan mengenai bantuan keuangan atau untuk mendapatkan persetujuan dari galeri-galeri yang akan menampilkan karya-karya mereka (Pranata, 2004:65).

Dalam dunia pendidikan, portofolio merupakan sekumpulan informasi pribadi berupa catatan, rekaman dan dokumentasi atas pencapaian prestasi seseorang dalam pendidikannya. Terdapat berbagai bentuk portofolio; ijazah, sertifikat, piagam penghargaan, dan lain-lain sebagai bukti pencapaian hasil atas suatu proses pembelajaran. Seleksi berbagai dokumen tersebut akhirnya dapat menjadi refleksi pribadi. Penilaian dalam bentuk portofolio dipandang sebagian peneliti pendidikan sebagai penilaian alternatif di dunia modern yang jauh lebih valid daripada penilaian baku.

Di kalangan desainer istilah portofolio bukan merupakan hal yang baru. Pada umumnya, dari sekian banyak karya yang

pernah dirancang, desainer memilih beberapa karya terbaik sebagai bahan portofolio. Seperti halnya pelukis, bagi desainer portofolio merupakan bukti kumpulan rekaman karya terbaiknya. Seperti diketahui, profesionalitas seorang desainer dapat diukur salah satunya dari karya-karya desain monumental yang pernah dirancangnya. Karya-karya terbaik itu, yang merupakan representasi kualitas keprofesian penciptanya, biasanya direkam sebagai bukti diri profesionalitas atau *curriculum vitae*. Di bidang desain, kumpulan atau rekaman karya terbaik itu kerap kali digunakan oleh desainer untuk mempromosikan karyanya kepada calon klien atau ditunjukkan kepada *agency* ketika ia melamar pekerjaan.

Portofolio umumnya dikemas secara rapi dan menarik untuk memperoleh kepercayaan klien. Hal ini penting karena kemasan sebuah portofolio menunjukkan tingkat apresiasi, kepekaan estetik, dan kompetensi desainer di bidangnya. Bila pada awal perkembangannya portofolio umumnya berupa map arsip, dibendel dalam bentuk buku, atau folder khusus yang dilindungi oleh kemasan berbahan plastik tempat menyimpan lembaran karya, maka pada saat ini bentuk portofolio dikemas dalam bentuk yang beragam dan memanfaatkan teknologi. Sebagai contoh pengemasan portofolio melalui media digital berbentuk multimedia interaktif yang disimpan dalam CD/DVD. Selain itu, desainer juga banyak memanfaatkan teknologi mutakhir berupa jaringan web untuk mempublikasikan karya-karya yang telah dibuatnya.

Jenis karya yang disertakan dalam portofolio memiliki bentuk yang beragam. Isi karya dalam portofolio yang difungsikan sebagai media promosi bisa berbeda dengan isi karya dalam portofolio yang digunakan untuk melamar sesuatu pekerjaan. Portofolio seorang desainer pemula yang akan melamar pekerjaan kepada sesuatu *agency*, misalnya,

biasanya berisi karyakarya yang menonjolkan aspek variasi kemampuan teknik, media, dan kreatifitasnya dalam memecahkan masalah-masalah desain (Pranata, 2004:66).

### **Kontribusi Lembaga terhadap Manajemen Portofolio Mahasiswa**

Dalam sebuah diskusi dengan Prof. Drs. Yusuf Affendi dari FSRD Universitas Trisakti pada tahun 2012, program studi DKV D3 UNNES berkesempatan untuk membahas mengenai bentuk kontribusi lembaga dalam mempromosikan karya-karya yang telah dihasilkan mahasiswa DKV. Melalui diskusi tersebut, dapat diidentifikasi bahwa peran lembaga dalam mempublikasikan dan mempromosikan karya-karya mahasiswa kepada khalayak luas maupun calon pengguna (*stakeholder*) lulusan masih kurang optimal. Selama ini upaya yang dilakukan adalah dengan mendukung penyelenggaraan pameran karya mahasiswa secara periodik. Namun ketika muncul pembahasan mengenai efektifitas pameran terhadap peluang kerja lulusan, diketahui bahwa kegiatan tersebut belum berfungsi secara optimal sebagai sebuah bentuk kegiatan publikasi dan promosi. Ketidakefektifan tersebut disebabkan karena keterbatasan ruang dan waktu yang menyulitkan akses khalayak serta industri dalam mengapresiasi karya mahasiswa. Terlebih lagi jika penyelenggaraan pameran hanya dilakukan di wilayah kampus yang hanya memungkinkan diakses oleh sesama mahasiswa. Dengan demikian, perlu dilakukan evaluasi secara lebih mendalam terkait kontribusi lembaga dalam mempromosikan lulusan kepada calon pengguna (industri).

Selama ini kontribusi institusi pendidikan DKV dalam tataran praktis kerap mengalami kendala dan keterbatasan. Sebagai contoh, dalam penyelenggaraan kegiatan magang

atau disebut sebagai kegiatan PKL (Praktek Kerja Lapangan), institusi pendidikan tidak selalu mampu menyediakan tempat magang atau Praktek Kerja Lapangan bagi mahasiswa DKV disebabkan ketidakseimbangan jumlah tempat magang yang mampu menampung mahasiswa. Akibatnya mahasiswa harus mengatasi permasalahan lokasi magang secara individual. Peran dan efektivitas lembaga dalam penyelenggaraan PKL hanya dapat dilihat melalui kontrol pelaksanaan kegiatan dalam sebuah format laporan. Jika hal semacam ini saja belum dapat diatasi secara menyeluruh, maka wajar saja jika institusi penyelenggara pendidikan kerap mengabaikan pengelolaan karya mahasiswa yang seharusnya berhak untuk diapresiasi, dipublikasikan dan dipromosikan kepada khalayak luas maupun *stakeholder*. Di sisi lain, apresiasi karya-karya mahasiswa dalam bentuk penghargaan, evaluasi maupun kritik merupakan sarana yang efektif bagi pendewasaan mereka dalam mengembangkan gagasan serta mengasah kepekaan berpikir kreatif dan inovatif.

Dengan demikian dapat dilihat bahwa sebagai sebuah lembaga penyelenggara pendidikan DKV, setiap lembaga memiliki kewajiban untuk mempublikasikan dan mempromosikan karya mahasiswa. Memberikan sebuah jaminan bahwa upaya yang telah dilakukan mahasiswa dalam memenuhi tugas-tugasnya tidak akan sia-sia dan berhenti pada lembar penilaian dosen.

#### Portal Portofolio Penghubung Kebutuhan Instansi Pendidikan dan Industri

Penggunaan komputer pribadi dan internet terbukti mampu memicu pesatnya perubahan tatanan dunia. Melalui bukunya berjudul *Mediamorfosis* (1997:252-253) Fidler menyampaikan ramalannya mengenai

beberapa karakteristik umum yang berkaitan dengan kemunculan internet dan teknologi digital yang akan muncul pada abad ke 21; a) teknologi digital akan membuat semua bentuk komunikasi elektronik lebih akrab dan lebih interaktif, b) Jaringan-jaringan *broadband* berskala global akan memungkinkan perpindahan informasi dalam bentuk multimedia (*text*, grafik, audio, visual) dengan biaya yang relatif murah, c) Komunikasi nirkabel yang mengintegrasikan suara dan video dapat terjadi tanpa hambatan dan menjangkau wilayah yang lebih luas, d) Teknologi-teknologi display layar datar untuk membaca dokumen elektronik, menonton film ataupun acara-acara hiburan lain dalam ranah komersial maupun rumah tangga akan menjadi hal yang biasa.

Seluruh prediksi yang dipaparkan oleh Fidler telah menjadi kenyataan saat ini. Dengan meluasnya penggunaan internet di seluruh dunia telah muncul budaya baru yang disebut sebagai realitas virtual dimana batas antara dunia riil dan dunia virtual melebur. Selain itu media *cyber interpersonal* telah menjadi bagian padu dari kehidupan sehari-hari sebagian besar orang pada abad ini. Dalam dunia nyata, komunikasi lisan orang per orang hanya dapat terjadi dalam jangkauan suara dan pendengaran manusia. Namun hal tersebut tidak terjadi pada dunia virtual. Kini dapat dilihat kondisi yang secara nyata terjadi dimana orang mencoba untuk membangun komunitas-komunitas virtual baru yang didasarkan pada minat-minat dan kebutuhan yang sama, terlepas dari lokalitas dan hubungan keluarga (Fidler, 1997:273).

Seiring dengan pesatnya kemajuan di era digital informasi kita dapat mengakses berbagai *website* yang menampilkan koleksi karya para desainer komunikasi visual, baik dari kalangan profesional maupun dari kalangan mahasiswa. *Website* portofolio atau portal portofolio merupakan tren yang

sangat populer dikalangan para desainer dimana melalui tampilan web yang atraktif para desainer memperlihatkan kreativitas mereka, dengan harapan supaya pengunjung bisa lebih fokus pada satu halaman dan tertarik dengan berbagai karya yang mereka tampilkan di web. Secara umum, terdapat tiga jenis *website* portofolio, sebagai berikut:

1. Pengembangan. *Website* portofolio jenis ini memuat rekaman sebuah proses berkarya seorang desainer selama kurun waktu tertentu. *Website* jenis ini pada umumnya ditujukan untuk audiens yang ingin mempelajari suatu proses karya desain secara lebih detail dan spesifik.
2. Refleksi. *Website* portofolio refleksi meliputi refleksi diri seorang desainer dan rekaman karya dalam kurun waktu tertentu. Di dalamnya desainer menjelaskan makna setiap perjalanan karirnya sebagai seorang desainer.
3. Representasional. *Website* jenis ini menunjukkan berbagai prestasi dan capaian seorang desainer dalam bidangnya. *Website* jenis ini dibuat untuk menunjukkan hal-hal terbaik dari seorang desainer, maka konten yang ditampilkan cenderung sangat selektif.

Tidak tertutup kemungkinan bahwa seorang desainer menggabungkan tiga jenis *website* portofolio di atas untuk memperoleh capaian pembelajaran, personal, atau karya yang berbeda (van Wesel 2008:1).

Selama ini, *website* portofolio lebih banyak dikembangkan secara personal atau digagas dan dikelola oleh komunitas-komunitas desainer. Salah satu contoh *website* portal portofolio berskala internasional yang sudah dikenal adalah situs *DeviantArt* ([www.deviantart.com](http://www.deviantart.com)). Situs tersebut ditujukan untuk sebagai sebuah wadah yang memungkinkan

seniman dari berbagai bidang keahlian untuk memamerkan dan mendiskusikan karya yang telah dibuat. Karya-karya tersebut diorganisasikan dalam struktur kategori yang komprehensif, seperti fotografi, *digital art*, *flash*, *filmmaking*, *skins for applications* dan lain-lain. Sistem dalam situs tersebut juga menyediakan sumber gambar maupun tutorial yang dapat diunduh secara gratis.

Belum banyak lembaga pendidikan DKV yang menggunakan format situs portofolio dan memprakarsai untuk membangun sebuah sistem portal portofolio yang secara khusus menampung, menampilkan dan mendokumentasikan portofolio mahasiswa maupun alumni DKV dari lembaga tersebut yang dapat diakses secara global melalui jaringan internet dengan potensi jangkauan yang lebih luas. Selain sebagai media untuk mendokumentasikan karya-karya mahasiswa, portal portofolio merupakan media yang potensial untuk menumbuhkan kemampuan mengapresiasi karya. Melalui itu, mahasiswa secara terbuka dapat memberi pendapat berupa kritik dan saran terhadap karya yang ditampilkan dalam portal. Seiring dengan hal tersebut, mahasiswa juga dapat belajar untuk menerima kritik dan masukan dari pihak lain dan menyikapinya secara bijak sebagai sebuah bentuk proses pembelajaran kreatif. Kreativitas lahir dari keberanian berpikir dengan cara berbeda dan kesediaan untuk berbagi gagasan dengan orang lain.

Mempublikasikan karya secara luas melalui portal portofolio secara tidak langsung juga menumbuhkan rasa tanggung jawab mahasiswa terhadap karya yang dihasilkannya. Hal ini dapat melatih mahasiswa untuk menjaga orisinalitas karya dan menghindarkan mereka dari plagiarisme. Tanggung jawab untuk menjaga orisinalitas karya distimulus oleh pengamatan dan penilaian publik terhadap karya yang dihasilkan. Dengan demikian mahasiswa

senantiasa terpacu untuk menghasilkan karya-karya yang murni merupakan hasil pengembangan ide mereka sendiri, karena jika terbukti melakukan plagiasi terhadap karya orang lain maka konsekuensi jangka panjang yang harus ditanggung mahasiswa tidak ringan. Ketika mahasiswa menyadari hal tersebut, maka secara kompetitif mahasiswa akan selalu berusaha menghasilkan karya yang bagus secara konseptual dan juga matang dalam tataran visualisasi dan eksekusi.

Sebagai salah satu contoh situs portofolio DKV yang dikembangkan oleh program studi D3 DKV Universitas Negeri Semarang pada tahun 2012 adalah situs DKVHolic ([www.dkvholic.com](http://www.dkvholic.com)). Dengan mengadopsi sistem portal portofolio, situs DKVholic memiliki beberapa fitur di antaranya:

1. Situs ini memfasilitasi mahasiswanya untuk menampilkan karya yang telah dibuat dalam berbagai kategori (grafis, fotografi, advertising, animasi, dan sebagainya).
2. Memfasilitasi pemberian kritik dan saran dari berbagai pihak (antar mahasiswa, tenaga pengajar maupun industri).
3. Memfasilitasi pelacakan karya bagi pengguna untuk melihat karya-karya mahasiswa baik ketika masih berstatus sebagai mahasiswa maupun ketika sudah berstatus sebagai alumni. Dengan sistem ini karya-karya yang dibuat oleh mahasiswa dapat terdokumentasikan dengan baik.
4. Situs ini dapat dipergunakan tenaga pengajar dalam memberikan tugas, sekaligus sebagai media penilaian tugas, tanpa harus dikumpulkan dalam bentuk fisik.
5. DKVholic juga memfasilitasi metode penulisan blog yang dapat digunakan untuk menampilkan tulisan-tulisan

yang terkait dengan desain, materi-materi perkuliahan dan informasi yang terkait dengan dunia DKV (peluang kerja, informasi tentang lomba dan sebagainya).

Beberapa fitur tambahan masih dikembangkan seiring dengan tuntutan kebutuhan industri dan perkembangan teknologi informasi. Situs portal portofolio semacam ini dapat menjadi media yang efektif bagi industri untuk mencari calon desainer berkualitas, juga bagi mahasiswa yang membutuhkan sebuah media untuk menunjukkan eksistensinya dan pihak lembaga pendidikan yang bertanggung jawab untuk mengelola hasil karya mahasiswa.

### Simpulan

Lembaga penyelenggara pendidikan DKV hendaknya turut berperan aktif untuk mempublikasikan dan mempromosikan karya mahasiswa. Portal portofolio merupakan media yang potensial untuk mendorong mahasiswa lebih antusias dalam berkarya dan bertanggung jawab terhadap karyanya. Portal portofolio juga menumbuhkan kemampuan mengapresiasi karya, dan melalui ini mahasiswa secara terbuka dapat memberi dan menerima pendapat berupa kritik dan saran terhadap karya yang ditampilkan dalam portal. Kegunaan lain dari situs portofolio adalah memberikan industri kemudahan akses untuk mengetahui tingkat kesiapan mahasiswa ketika menghadapi dunia kerja. Industri dapat terlibat langsung secara aktif memberikan masukan dan kritik terhadap karya-karya yang ditampilkan dalam sebuah situs portofolio, dan kemungkinan industri untuk memberikan pekerjaan kepada calon desainer yang memiliki karya berkualitas menjadi terbuka lebih luas. Dengan kata lain sebuah situs portal portofolio dapat menjadi salah satu alternatif dalam menjembatani antara pihak industri dengan institusi pendidikan.

## Daftar Pustaka

- Fidler, Roger.1997.*Mediamorfosis*.  
Yogyakarta:Bentang Budaya
- Knight, M.1994. *Portfolio assessment: Application of portfolio analysis*,  
University Press of America, Lanham,  
MD.
- Pranata, Moeljadi. 2004. Portofolio: Model  
Penilaian Desain Berbasiskan  
Konstruktivistik. *NIRMANA* Vol. 6, No. 1,  
Januari 2004: 63 – 81.
- Jurnal elektronik *Universitas Kristen Petra*.  
[http://puslit.petra.ac.id/journals/  
design/](http://puslit.petra.ac.id/journals/design/) (diakses tanggal 15 Februari  
2012)
- Sunarto, Priyanto. 2009. Ilustrator, Desainer  
Grafis dan Pendidik yang Selalu  
Menginspirasi. *Majalah Versus* edisi  
April 2009.
- van Wesel, M. & Prop, A. 2008. "The  
influence of portfolio media on student  
perceptions and learning outcomes".  
*Makalah* dipresentasikan dalam Stu  
dent Mobility and ICT: *Can  
E-LEARNING overcome barriers of  
Life-Long learning*. 19-20 November  
2008, Maastricht, The Netherlands

