

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Revolusi industri 4.0 merupakan suatu fenomena yang menggabungkan teknologi otomatisasi dan teknologi siber, sehingga setiap aspek yang ada didalamnya saling terhubung melalui keberadaan teknologi informasi (Kominfo, 2020). Dikutip dari laman Kominfo (2020), terdapat lima teknologi yang merupakan pilar utama dalam revolusi 4.0 ini, yaitu *big data*, yang berkaitan dengan data dalam volume besar. *Artificial intelligence* (AI), berkaitan dengan teknologi yang memiliki kecerdasan layaknya manusia. *Cloud computing*, berkaitan dengan internet yang dijadikan sebagai pusat dalam pengelolaan data dan aplikasi. *Addictive manufacturing*, yang berkaitan dengan terobosan baru dalam industri manufaktur. Serta *internet of things* (IoT), merupakan sistem yang memanfaatkan perangkat komputasi, mekanis, serta mesin digital. Keberadaan pilar-pilar teknologi di revolusi industri 4.0 ini memberikan dampak, salah satunya pada bidang desain komunikasi visual (DKV).

Desain komunikasi visual (DKV) merupakan cabang dari ilmu desain yang membahas terakit konsep komunikasi serta ungkapan kreatif, teknik dan media yang memanfaatkan elemen visual maupun rupa yang bertujuan untuk menyampaikan pesan tertentu (Yulius, 2018). Febi (2021), menyampaikan bahwa desain komunikasi visual bertujuan untuk memberikan informasi, instruksi, serta untuk melakukan persuasi. Komunikasi visual ini memiliki tugas utama untuk membawa pesan dari individu, lembaga, atau suatu kelompok masyarakat tertentu

(Elisabeth dkk., 2018). Dengan adanya perkembangan teknologi saat ini, desain komunikasi visual terus menerus berkembang mengikuti perkembangan teknologi tersebut (Yurisma & Prasetya, 2021). Perubahan ini tentu mempengaruhi individu yang mempelajari bidang ini, salah satunya mahasiswa jurusan desain komunikasi visual.

Menurut KBBI, mahasiswa adalah individu yang sedang belajar di perguruan tinggi. Mahasiswa jurusan desain komunikasi visual, berarti individu yang sedang belajar di perguruan tinggi dan mengambil jurusan desain komunikasi visual. Mahasiswa ini terdiri atas beberapa tingkatan, salah satunya yaitu mahasiswa tingkat akhir. Menurut Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PDDIKTI), Mahasiswa tingkat akhir adalah mahasiswa yang berada pada semester terakhir pada studinya dan sedang dalam proses menyelesaikan tugas akhir atau skripsi untuk mendapatkan gelar sarjana. Mahasiswa tingkat akhir ini selanjutnya akan memasuki pasar tenaga kerja, sehingga penting bagi mahasiswa tersebut, terutama pada jurusan desain komunikasi visual untuk memiliki *skills* atau kemampuan tertentu agar dapat diserap di pasar tenaga kerja dengan baik.

Saat ini, daya serap dari sektor desain komunikasi visual ini bisa terbilang tinggi (Kemanrekrak RI, 2021). Dimana, berdasarkan data Kemenrekrak RI, pada 2020 sektor DKV ini berhasil menyerap 29.651 pekerja. Hal ini terjadi karena lulusan desain komunikasi visual ini banyak dibutuhkan di berbagai industri, terutama dengan hadirnya perkembangan teknologi yang pesat ini. Meskipun begitu, keberadaan lulusan desain komunikasi visual ini juga terancam dan mengalami pergeseran dengan munculnya *artificial intelligence* (AI) saat ini

(Arifianto, 2022). Sehingga, penting bagi lulusan pada bidang ini untuk memiliki kemampuan yang mumpuni agar bisa diterima di pasar tenaga kerja.

Pada bidang desain komunikasi visual, terdapat beberapa kemampuan yang dibutuhkan untuk dapat memasuki pasar tenaga kerja. Dimana, selain kemampuan dasar di bidang desain komunikasi visual, lulusan di bidang DKV ini juga dituntut untuk memiliki *soft-skill* tertentu yang dibutuhkan di dunia kerja. *Soft-skill* tersebut terdiri atas kemampuan komunikasi efektif, kemampuan pemecahan masalah yang baik, kemampuan kerja sama tim, dan kemampuan untuk beradaptasi dengan baik (PrathanKabra & Garg, 2023). Selanjutnya, Barnes dkk. (2022), menyebutkan bahwa selain kemampuan desain inti, lulusan di bidang DKV juga diharapkan memiliki keterampilan kolaborasi dan pemecahan masalah yang baik. Namun, saat ini banyak dari lulusan di bidang DKV ini masih belum memiliki kemampuan yang maksimal untuk memasuki pasar tenaga kerja ini.

Penelitian yang dilakukan oleh PrathanKabra dan Garg (2023), menunjukkan bahwa lulusan DKV saat ini memiliki keterbatasan pada *soft-skills* yang dibutuhkan di dunia kerja, yaitu kemampuan komunikasi efektif, kerja sama tim, kemampuan beradaptasi, dan kemampuan pemecahan masalah yang baik. Sejalan dengan itu, Вітчнкінa (2023), menyampaikan bahwa lulusan DKV saat ini masih kurang dalam kemampuan komunikasi dan pemecahan masalah. Kurangnya kemampuan lulusan ini, menggambarkan adanya kesenjangan yang terjadi antara kompetensi yang dimiliki lulusan DKV dengan kompetensi yang dibutuhkan di pasar tenaga kerja. Kemampuan-kemampuan yang dibutuhkan di dunia kerja ini merupakan salah satu dimensi dari *employability*.

Employability didefinisikan sebagai seperangkat keahlian, pengetahuan, pemahaman, dan atribut pribadi yang membuat individu lebih mungkin memilih dan memperoleh pekerjaan yang membuat individu merasa puas dan sukses (Pool & Sewell, 2007). Selanjutnya, *employability* ini juga dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang menggabungkan karakteristik individu yang dapat menumbuhkan kognisi adaptif dan perilaku yang dapat mempengaruhi dan meningkatkan kemampuan kerja Individu (Fugate, Kinicki, & Ashforth, 2004). Hillage dan Pollard (1998) mendefinisikan *employability* sebagai proses perilaku, pengetahuan, dan *skills* yang dimiliki oleh individu. Pool & Sewell (2007) menyampaikan lima dimensi dari *employability* ini, yaitu *career development learning; experience (work & life); degree subject knowledge, understanding & skills; generic skills*, dan *emotional intelligence*.

Pada mahasiswa tingkat akhir, *employability* ini menjadi hal yang penting karena meskipun tidak memberikan jaminan kepastian individu untuk memperoleh pekerjaan secara langsung, tetapi keberadaan *employability* yang tinggi pada individu dapat meningkatkan kesempatan individu untuk mendapatkan pekerjaan (Fugate, Kinicki, & Ashfort, 2004). Selain itu, keberadaan *employability* pada mahasiswa tingkat akhir penting karena *employability* ini dapat membantu mempersingkat masa tunggu individu untuk mendapatkan suatu pekerjaan (Kadiyono & Sulistiobudi, 2018). Keberadaan *employability* ini juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi individu dalam mendapatkan pekerjaan (Pool & Sewell, 2007). Benabou dan Tirole (2002) menyampaikan bahwa keberadaan *employability* pada individu, terutama mahasiswa tingkat akhir ini dapat membantu

individu agar mempunyai kemampuan dan keyakinan untuk memperoleh pekerjaan sesuai dengan tujuan mereka.

Salah satu dimensi dari *employability* yaitu *generic skills*, dimana *generic skills* berkaitan dengan kemampuan-kemampuan umum yang dikembangkan oleh individu untuk memasuki pasar tenaga kerja (Pool & Sewell, 2007). Salah satu kemampuan umum yang dibutuhkan, adalah berkaitan dengan kemampuan untuk menggunakan teknologi baru. Dimana, saat ini kemampuan terkait teknologi ini menjadi salah satu kemampuan yang paling dicari oleh perusahaan atau organisasi (Tajuddin dkk., 2022). Terutama pada mahasiswa jurusan DKV, kemampuan terkait penggunaan teknologi baru merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh profesional DKV ini (Ahmad dkk., 2023).

Pentingnya kemampuan terkait teknologi di jurusan DKV terjadi karena pesatnya perkembangan teknologi pada masa ini. Apabila individu pada jurusan DKV ini kurang menguasai kemampuan yang berkaitan dengan teknologi, maka peran mereka akan sulit untuk beradaptasi dengan teknologi saat ini (Arifianto, 2022). Dengan perkembangan teknologi yang pesat saat ini, banyak ditemukan *website* komunitas yang menawarkan jasa desain dengan berbagai penyelesaian permasalahan masyarakat dalam satu waktu dan bisa digunakan oleh siapa saja. (Arifianto, 2022). Selain itu, teknologi juga digunakan dalam pekerjaan di bidang DKV ini.

Pemanfaatan teknologi pada pekerjaan di bidang DKV ini, dapat dilihat dari pekerjaan di bidang desain komunikasi visual semakin menerapkan teknologi kecerdasan buatan untuk meningkatkan transmisi informasi visual (Jintian, 2024).

Selanjutnya, Peng (2023), menyebutkan bahwa untuk meningkatkan kualitas desain di DKV ini, maka mereka sudah mulai memanfaatkan grafis komputer dan teknologi pemrosesan gambar. Keberadaan teknologi pada desain komunikasi visual ini semakin meningkatkan fleksibilitas dan kreativitas pekerja di bidang ini, namun terdapat tantangan berupa upaya untuk beradaptasi dengan teknologi baru tersebut. (Yong dkk., 2024). Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat dilihat pentingnya kemampuan untuk menggunakan teknologi baru dimiliki oleh mahasiswa tingkat akhir bidang DKV yang akan segera memasuki pasar tenaga kerja. Kemampuan untuk menggunakan teknologi baru ini berkaitan dengan kesiapan teknologi (*technology readiness*).

Kesiapan teknologi merupakan kecenderungan individu untuk menerima dan menggunakan teknologi baru untuk mencapai tujuan, baik dalam kehidupan berumah tangga maupun di tempat kerja (Parasuraman, 2000). Kesiapan teknologi ini dapat mempengaruhi tingkat pengadopsian individu terhadap suatu teknologi baru (Okkonen dkk., 2019). Parasuraman (2000), menyebutkan bahwa terdapat empat dimensi dari kesiapan teknologi ini yaitu *optimism* (optimisme), *innovativeness* (inovatif), *discomfort* (ketidaknyamanan), dan *insecurity* (ketidakamanan). Keempat dimensi pada kesiapan teknologi ini memiliki sifat motivator dan kontributor, dimana dimensi *optimisme* dan *innovativeness* merupakan dimensi yang mendorong individu untuk memiliki kesiapan teknologi, sebaliknya dimensi *discomfort* dan *insecurity* merupakan dimensi yang menghambat kesiapan individu dalam menerima teknologi baru (Parasuraman, 2000).

Individu yang memiliki kesiapan teknologi, biasanya cenderung dapat menerima dan mengadopsi teknologi baru dengan baik, terutama dalam mencapai tujuan mereka (Hamid, 2022). Selain itu, individu yang memiliki kesiapan teknologi, biasanya akan termotivasi untuk menerima teknologi baru, sehingga dapat berdampak pada kinerja individu secara umum (Van Den Heuvel dkk., 2020). Van Den Heuvel dkk. (2020), juga menyampaikan bahwa kesiapan teknologi ini dapat mencerminkan sikap dan kecenderungan individu dalam menghadapi suatu teknologi baru, baik secara optimis, keinginan untuk mencoba hal baru, persepsi tentang manfaat, hingga kemudahan dalam penggunaan teknologi tersebut.

Penelitian terdahulu terkait kesiapan teknologi ini banyak dilakukan terutama di bidang bisnis, ekonomi, dan sistem informasi. Penelitian yang dilakukan oleh Sitalasari dan Rafdinal (2021), terkait dengan peran kesiapan teknologi dalam minat menggunakan aplikasi pembayaran seluler, menunjukkan bahwa individu dengan kesiapan teknologi yang tinggi memiliki minat yang tinggi untuk menggunakan aplikasi pembayaran seluler pada masa covid-19. Selanjutnya, terdapat penelitian yang dilakukan untuk melihat peran dari kesiapan teknologi pada karyawan, dimana berdasarkan penelitian ini dapat dilihat bahwa kesiapan teknologi ini berdampak pada keberadaan *adaptive performance* pada karyawan (Rista & Kusmayadi, 2024). Selain itu, penelitian lainnya juga berkaitan dengan bagaimana kesiapan teknologi individu dalam menghadapi suatu teknologi baru, seperti penggunaan qris dan sebagainya.

Terdapat dua penelitian yang menghubungkan antara variabel kesiapan teknologi dan *employability* ini, seperti penelitian yang dilakukan oleh Alkhaffaf

dkk. (2018), pada akuntan yang menjelaskan bahwa kesiapan teknologi memiliki hubungan positif dengan *employability* akuntan, terutama yang berkaitan dengan kemampuan terkait teknologi informasi. Keberadaan kesiapan teknologi ini akan dapat membantu individu untuk mempelajari dan menguasai keterampilan baru, terutama keterampilan yang berkaitan dengan teknologi (Okkonen dkk., 2019). Penelitian yang dilakukan oleh Dissanayaka dkk. (2021), terkait hubungan kesiapan teknologi, *internet self-efficacy*, dan *computing experience* dengan *employability* pada mahasiswa akuntansi mendapatkan hasil bahwa kesiapan teknologi memiliki hubungan positif dengan *employability*, sehingga semakin tinggi kesiapan teknologi pada individu, maka semakin tinggi juga *employability* yang dimiliki individu tersebut.

Namun, penelitian terdahulu masih berfokus pada subjek *profesional accounting* dan mahasiswa akuntansi. Peneliti masih belum menemukan penelitian di Indonesia yang meneliti variabel kesiapan teknologi dengan *employability* terutama pada subjek mahasiswa tingkat akhir di jurusan desain komunikasi visual. Maka dari itu, penelitian ini penting untuk dilakukan, mengingat jurusan desain komunikasi visual sangat berkaitan erat dengan kemampuan teknologi. Sehingga, peneliti tertarik untuk meneliti hubungan kesiapan teknologi dengan *employability* pada mahasiswa tingkat akhir jurusan desain komunikasi visual.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan antara kesiapan

teknologi dengan *employability* pada mahasiswa tingkat akhir jurusan desain komunikasi visual?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat hubungan antara kesiapan teknologi dengan *employability* pada mahasiswa tingkat akhir jurusan desain komunikasi visual.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan pengetahuan dan ilmu baru, terutama pada bidang psikologi industri dan organisasi.

1.4.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi mahasiswa tingkat akhir jurusan desain komunikasi visual, penelitian ini diharapkan dapat membantu untuk mempersiapkan dan mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan sesuai dengan kebutuhan pasar tenaga kerja.
- b. Bagi institusi pendidikan, penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam merancang kurikulum yang lebih sesuai dengan kebutuhan industri, sehingga mempersiapkan *employability* mahasiswa dan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di dunia kerja.