

**PENGEMBANGAN LKM MATA KULIAH MANAJEMEN DESAIN
UNTUK MENINGKATKAN *SOFTSKILLS* MAHASISWA
PRODI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Asidigisianti Surya Patria dan Nova Kristiana
FBS Universitas Negeri Surabaya
E-mail: asidigisiantipatria@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kerja Mahasiswa (LKM) yang bertujuan untuk meningkatkan *softskills* mahasiswa karena dalam Pengelolaan Strategi Desain membutuhkan tidak hanya kemampuan *hardskills* tetapi juga *softskills*. Dalam penelitian ini model yang menjadi acuan adalah model penelitian dan pengembangan dan model prosedural oleh Borg & Gall (2003) yaitu menentukan potensi dan masalah, pengumpulan data, analisis kebutuhan, pengembangan LKM, validasi dan revisi LKM. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan Lembar Kerja Mahasiswa Manajemen Desain yang telah tervalidasi oleh ahli bahasa Indonesia dengan skor 66% sedangkan ahli kegrafikan 80% Sehingga dirata-rata skor 75%. Hasilnya LKM Manajemen Desain ini sesuai dengan kebutuhan materi dan karakteristik mahasiswa Desain, sedangkan kualitas LKM ini sudah layak diproduksi dan digunakan oleh mahasiswa Jurusan Desain yang memprogram Mata Kuliah Manajemen Desain.

Kata kunci: pembelajaran, Lembar Kerja Mahasiswa, softskills, manajemen desain

**DEVELOPING STUDENT WORKSHEET OF DESIGN MANAGEMENT COURSE
TO IMPROVE SOFT SKILLS OF STUDENTS AT VISUAL COMMUNICATION
DESIGN STUDY PROGRAM**

Abstract

This research aims at developing Student Worksheets to improve students' soft skills. Management of a Design Strategy requires hard skills and soft skills. In this research, the model that becomes the reference was the research and development model and procedural model by Borg & Gall, namely: Determining the potential and problems, collecting data, analyzing needs, developing worksheets, evaluating, and revising worksheets. An Indonesian Language expert has validated the design Management Course Student Worksheet with a score of 66% while an 80% graphic expert, so the average score was 75%. The result is that the Design Management worksheet is in line with Design students' material needs and characteristics. In contrast, the quality of the worksheet is already feasible to be produced and used by Design Department students who program Design Management Courses.

Keywords: learning process, Student Worksheets, soft skills, design management

PENDAHULUAN

Dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), dosen tidak hanya melakukan transfer pengetahuan kepada mahasiswa tetapi juga harus melibatkan mahasiswa. Dengan

menjalankan kegiatan ini maka mahasiswa dapat mengetahui makna belajar dan dapat menggunakan pengetahuan serta ketrampilan yang diperolehnya untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya. Untuk itu, dosen juga

perlu mengembangkan *lifeskills* dalam proses pembelajaran. Data menunjukkan bahwa 60% keberhasilan seseorang dalam menjalani hidup dipengaruhi oleh *softskill* seperti kemampuan bekerja secara kolaborasi serta berkomunikasi dengan jelas. Sedangkan kompetensi pengetahuan (kognitif) hanya berpengaruh sekitar 30% (NACE, 2013).

Mata kuliah Manajemen Desain merupakan Mata kuliah yang memberikan penguasaan konsep dasar tentang manajemen. Dalam Manajemen Desain meliputi pengertian, unsur-unsur, fungsi manajemen, dan aplikasi manajemen dalam dunia Desain Grafis yang meliputi proses manajemen diri, perancangan karya desain grafis sampai kepada proses manajemen pemasaran desain grafis, dengan metode diskusi, *problem solving* dan pemberian tugas. Sedangkan dalam Standard Kompetensi dalam Kurikulum Prodi Desain Komunikasi Visual dalam pembelajaran Manajemen Desain mahasiswa dituntut untuk mampu memahami sistem kerja dan pengelolaan aset kerja dalam dunia kerja Desain Komunikasi Visual seperti: pengenalan dasar-dasar manajemen, pengembangan diri/motivasi diri, pengenalan profesi dan sistem kerja Desain Komunikasi Visual hingga melatih kepekaan dinamika komunikasi pasar. Perkuliahan disampaikan dengan strategi teori dan diskusi (UNESA, 2016).

Program Studi Desain Komunikasi Visual menghendaki dua aspek yaitu pemaparan dan penerapan konsep/prinsip Manajemen Desain dalam pengembangan ilmu yang berkaitan maupun dalam berbagai pemecahan masalah. Mahasiswa tidak hanya belajar deduktif teori Manajemen, tetapi diharapkan mampu membangun pemahaman melalui kegiatan pemecahan masalah. Lebih dari itu mahasiswa diharapkan mampu melakukan penyelidikan, tidak hanya membuktikan (*proving*) teori, melainkan sampai pada tahap penalaran (*reasoning*), pengembangan (*developing*) dan pemahaman (*comprehending*) konsep, sekaligus menghasilkan produk nyata sebagai wujud pemahaman terhadap konsep Manajemen Desain.

Fakta menunjukkan bahwa pada kegiatan perkuliahan sebelumnya proses belajarmengajar mata kuliah Manajemen Desain masih bersifat *text book oriented* atau hafalan sehingga proses pembelajaran mata kuliah ini cenderung mengabaikan proses *creative thinking* atau berpikir kreatif. Ini mengakibatkan kebebasan dan kreativitas mahasiswa dibatasi sehingga proses belajar mengajar menjadi kurang efektif dan efisien bagi pengajar maupun pembelajar. Ditemukan bahwa kinerja mahasiswa tidak dilakukan secara menyeluruh dan mayoritas didominasi dengan pemaparan konsep oleh dosen dan mahasiswa. Identifikasi masalah, kaitan antara konsep dengan permasalahan nyata berikut pemecahan masalah kurang ditekankan. Pengorganisasian kegiatan perkuliahan yang diawali dengan identifikasi masalah otentik/fenomena nyata, pengkajian teori, rancangan dan teknik penyelesaian masalah, dan diakhiri pelaporan hasil perlu dilakukan, agar kinerja mahasiswa dapat terlatih dan kompetensi yang diharapkan tercapai. Inovasi-inovasi sesuai kebutuhan mahasiswa seperti pembimbingan yang terarah dan komprehensif agar diakhir kegiatan dapat diperoleh produk nyata menjadi mutlak diperlukan.

Dalam dunia pendidikan tentunya pemahaman dan penguasaan aspek *softskills* dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran, baik secara langsung maupun tak langsung terintegrasi dalam mata pelajaran/kuliah yang terkait. Namun untuk mengintegrasikan muatan *softskills* ke dalam proses pembelajaran bukanlah hal yang mudah karena diperlukan adanya perubahan kurikulum pembelajaran (Arnata & Surjoseputro, 2014).

Pengembangan *softskills* melalui kegiatan belajar atau tatap muka di dalam kelas memerlukan kreativitas dosen pengampu mata kuliah dengan tetappada pencapaian kompetensi mata kuliah tersebut. Pengembangan *softskills* melalui kurikulum dapat ditempuh dengan dua cara. Pertama, melalui kegiatan pembelajaran yang secara eksplisit diintegrasikan dalam mata kuliah yang dituangkan dalam Silabus atau RPS. Kedua, dapat dilakukan melalui proses *hidden curriculum*, yaitu suatu strategi pengembangan

softskills yang disampaikan oleh dosen kepada mahasiswa secara terintegrasi pada saat perkuliahan berlangsung. Biasanya, cara kedua ini dilakukan dosen melalui panutan (contoh atau teladan) (Sudiana, 2012).

Lembar Kerja Mahasiswa merupakan lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa. Lembar Kerja Mahasiswa berupa petunjuk atau langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas yang disesuaikan dengan kompetensi dasar yang akan dicapai (Diknas, 2004). Lembar Kerja Mahasiswa memuat kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan Mahasiswa untuk mencapai tujuan instruksional. Dilihat dari strukturnya unsur LKM meliputi enam unsur utama, yaitu: judul LKM, Petunjuk Belajar, Kompetensi Dasar atau Materi Pokok, informasi pendukung, tugas atau langkah kerja dan penilaian. Bila dilihat dari formatnya LKM terdiri dari delapan unsur, yaitu: judul, kompetensi dasar yang akan dicapai, waktu penyelesaian, peralatan atau bahan yang dibutuhkan dalam menyelesaikan tugas, informasi singkat, langkah kerja, tugas yang harus dilakukan, laporan yang harus diselesaikan (Widodo & Jasmadi, 2008).

Berdasarkan Prinsip-prinsip Manajemen menurut George Terry (1968), terdapat 4 tahapan dalam manajemen, yaitu: Perencanaan (*Planning*), Pengorganisasian (*Organizing*), Pengarahan (*Actuating/Directing*) dan Pengawasan (*Controlling*) (Yahya, 2016). Manajemen Desain juga menerapkan hal sama dalam mengelola suatu proses perancangan.

Dalam Manajemen Desain tidak hanya sekedar merancang, tetapi juga mengajarkan cara mengatur, memasarkan, dan membuat sesuatu yang baru. Proses merancang dilakukan dengan tahapan-tahapan lebih terperinci dan terstruktur berdasarkan manajemen proyek yang benar. Pada dasarnya prosedur standar dalam menjalankan proyek Desain Komunikasi Visual bisa diaplikasikan dalam skala besar maupun kecil. Dalam pembelajaran Manajemen Desain mahasiswa selain dituntut untuk memahami Manajemen Desain secara kognitif berupa teori-teori manajemen secara detail juga harus mampu mengaplikasikan manajemen seperti layaknya di dunia kerja

dalam bentuk simulasi. Melalui manajemen desain diharapkan mahasiswa sudah mampu menghadapi wawancara kerja dan membuat portofolio sendiri. Selain mengajukan lamaran pekerjaan sebagai karyawan (desainer) melalui Manajemen Desain ini juga mahasiswa dihadapkan simulasi dalam mengelola bisnis desain. Mahasiswa sebagai pelaku dunia usaha maupun sebagai *business owner* yang merekrut pegawai baru sebagai stafnya.

Best (2006) membagi tiga Manajemen Desain yaitu: Pengelolaan Strategi Desain, Pengelolaan Proses Desain dan Pengelolaan Penerapan Desain. Masing-masing aspek membutuhkan tidak hanya *hardskills* sebagai seorang desainer juga kemampuan *softskills* dalam mengelola masing-masing aspek tersebut. Dalam Pengelolaan Strategi Desain membutuhkan kemampuan komunikasi verbal berupa upaya menjalin koneksi atau hubungan dengan orang lain. Selain itu kemampuan antar pribadi menjadi landasan dalam mengatur strategi desain tersebut. Kemampuan antarpribadi tersebut antar lain: kemampuan berbicara secara jelas, berdiplomasi, sensitif, berhati-hati dengan ucapan yang digunakan dan mempertimbangkan dampaknya terhadap orang lain.

Mengenai kemampuan pengelolaan proses desain menuntut desainer mampu bekerja dalam tim baik bersama teman sejawat maupun dengan kliennya. Kemampuan berinovasi dan berpikir holistik menjadi tuntunan dalam mengelola proses desain. Seorang desainer harus mampu berpikir dengan kedua belahan otaknya baik kanan dan kiri. Belahan otak kiri mampu memproses informasi secara analistik disisi lain otak kanan harus mengurai kata secara acak. Untuk kemampuan penerapan desain, seorang desainer harus mampu berkomunikasi secara verbal melalui tulisan, berupa menyuguhkan laporan tertulis berkaitan dengan karyanya secara menyeluruh dan terperinci.

Softskills pada dasarnya terdiri dari ketrampilan pribadi (*personal skills*) dan ketrampilan sosial (*social skills*). Ketrampilan pribadi (*personal skills*) meliputi kesadaran diri (*self awareness*) dan kemampuan berpikir (*thinking skills*). Sedangkan ketrampilan

sosial (*social skills*) meliputi keterampilan berkomunikasi (*communication skills*) dan bekerjasama dengan orang lain di lingkungannya (*cooperative skills*) (Atmajaya, 2008).

Dari 19 ketrampilan hanya 3 kemampuan *hardskills*, yaitu: ketrampilan komputer, kemampuan menganalisis secara kuantitatif dan ketrampilan teknik yang dituntut di dunia kerja sisanya 16 ketrampilan merupakan kemampuan *softskills*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada kenyataannya dunia kerja lebih menuntut kemampuan *softskills* dibandingkan *hardskills*. Hal ini kurang disadari mahasiswa yang lebih fokus pada kemampuan *hardskills*-nya saja dengan mengejar nilai Indeks Prestasi (IP) yang tinggi dengan berpedoman bahwa dengan nilai tinggi dapat memperoleh pekerjaan dengan cepat (NACE, 2013).

Oleh sebab itu dalam pembelajaran Manajemen Desain mengasah kemampuan *softskills* mahasiswa sesuai dengan tuntutan dunia kerja tersebut dengan memperhatikan ke-17 ketrampilan yang telah disebutkan dalam tabel di atas. Ke 17 ketrampilan tersebut akan disisipkan dalam proses belajar dan mengajar dalam matakuliah Manajemen Desain yang dituangkan dalam silabus (RPS) dan Lembar Kerja Siswa (LKM) beserta tugas-tugas proyek yang dibebankan kemahasiswa.

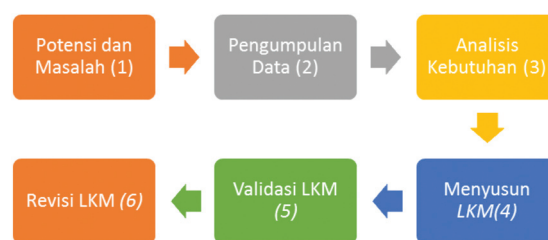
Berdasarkan uraian di atas, penerapan pembelajaran dengan menggunakan Lembar Kerja Mahasiswa dapat menjadi pendamping dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan *softskills* mahasiswa supaya dapat belajar secara mandiri dengan mengetahui potensi diri. Dengan mengetahui potensi dirinya secara mandiri mahasiswa diharapkan mampu mengelola dirinya ketika sedang dalam proses desain. Apabila sudah memiliki kemampuan pengelolaan diri dengan baik diharapkan mahasiswa mampu menjadi manajer di dunia kerja.

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan, tujuan penelitian ini ditandaskan sebagai berikut: 1) Mendeskripsikan proses pengembangan Lembar Kerja Mahasiswa Matakuliah Manajemen Desain Prodi Desain Komunikasi Visual. 2) Mendeskripsikan

kualitas Lembar Kerja Mahasiswa Matakuliah Manajemen Desain Prodi Desain Komunikasi Visual.

METODE

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya *Research and Development*, adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2008). *Research and Development* (R & D) merupakan penelitian yang dilaksanakan secara bertahap dan berkelanjutan, terstruktur dan terukur. Terdapat tahapan-tahapan yang harus dilaksanakan dan dilalui untuk merumuskan dan menguji serta menyebarluaskan temuan baru tersebut. R & D dimaksudkan untuk keperluan praktis dan memiliki kegunaan langsung dan operasional oleh karena itu berfokus pada masalah, tantangan, tuntutan, potensi dan kebutuhan nyata masyarakat, dunia bisnis, industri, pendidikan dan permintaan pasar (Putra, 2012). Dalam penelitian ini model yang menjadi acuan adalah model penelitian dan pengembangan oleh Sugiyono (Sugiyono, 2008). Adapun tahapan penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1. Bagan Proses Penelitian Pengembangan

Secara lebih rinci proses penelitian pengembangan dapat dijabarkan sebagai berikut: 1) Tahap menentukan potensi dan masalah. Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah dalam pembelajaran Manajemen Desain belum tersedianya Lembar Kerja Siswa. 2) Tahap pengumpulan data melalui studi pendahuluan/studi awal. Kondisi yang ada mencakup: pengumpulan bahan ajar yang sudah tersedia dalam pembelajaran Manajemen

Desain. Teknik Pengumpulan Data yang dilakukan meliputi: Observasi (pengamatan), Studi Literatur. 3) Tahap analisis kebutuhan. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang relevan perlunya pengembangan media pembelajaran LKM mata kuliah Manajemen Desain untuk mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual. Analisis kebutuhan dengan menganalisis kegiatan pembelajaran, serta perlengkapan pendukung pembelajaran yang meliputi perangkat pembelajaran, dan media pembelajaran. Jadi analisis kebutuhan ini didasarkan pada potensi masalah dan hasil pengumpulan data.

Tahap desain LKM (4). Tahap ini bertujuan untuk merumuskan dan menghasilkan produk awal, dari hasil dan selanjutnya dari hasil desain ini akan divalidasi pakar atau ahli media. Dalam tahap desain, terbagi menjadi dua tahap yaitu menyusun draf kasar LKM matakuliah Manajemen Desain untuk meningkatkan lifeskills mahasiswa kemudian menyusun instrumen validasi. Pada tahap pertama yaitu penyusunan draf kasar hingga menjadi produk awal berupa LKM. LKM yang dikembangkan tersebut terdiri atas bagian pendahuluan yang berisi sampul depan, kata pengantar, daftar isi, lembar Kompetensi Dasar, indikator, serta petunjuk umum penggunaan LKM, bagian isi yang berisi identitas LKM, dan bagian penutup berisi daftar pustaka dan cover belakang LKM. Pengembangan LKM harus didasarkan pada beberapa aspek, seperti kriteria LKM yang baik dan penyesuaian LKM dengan materi pembelajaran.

Pada tahap kedua yaitu melakukan penyusunan instrumen untuk validasi ahli berupa instrumen validasi kesesuaian isi, konstruksi, keterbacaan, kemenarikan, dan lembar observasi. Penyusunan instrumen uji coba lapangan berupa angket tanggapan untuk Dosen yang berisi aspek kesesuaian isi, konstruksi, keterbacaan dan kemenarikan. Instrumen penelitian untuk menguji validitas dari konten dalam LKM tersebut. Instrumen penelitian berupa lembar angket validasi untuk menguji kualitas bahan ajar dilihat dari sisi bahasa, media dan konten/isi.

Tahap validasi (5), bertujuan untuk mengetahui kelayakan LKM yang dikembangkan dan aspek isi materi pembelajaran yang dikembangkan. Untuk mengetahui kualitas dari LKM mata kuliah Manajemen Desain, divalidasi kepada beberapa ahli, Pertama, teman sejawat mengajar (*peer reviewer*) untuk mereview kecocokan isi bahan ajar tersebut. Kedua, ahli media untuk mereview kecocokan dengan pembelajaran. Ketiga, ahli Bahasa Indonesia untuk mereview tata bahasanya. Keempat, ahli media untuk mereview tataletak dan tampilan grafisnya.

Tahap revisi desain pembelajaran (6), bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk berdasarkan saran revisi ahli materi dan ahli media. Tahap terakhir yang dilakukan pada penelitian ini yaitu revisi dan penyempurnaan LKM. Tahap revisi dilakukan dengan pertimbangan hasil validasi oleh validator ahli, tanggapan Dosen, dan tanggapan mahasiswa terhadap LKM yang dikembangkan.

Untuk memperoleh data kualitas LKM, penelitian ini menggunakan angket penilaian kelayakan LKM yang diisi oleh validator yang berkompeten untuk memberikan penilaian terhadap kelayakan LKM untuk digunakan secara nyata dalam proses perkuliahan Manajemen Desain. Butir-butir penilaian yang disajikan pada lembar validasi mengadaptasi dari standar penilaian buku teks menurut BNSP (Badan Standar Nasional Pendidikan). Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data kevalidan LKM yang dikembangkan. Penilaian kevalidan didasarkan pada kelayakan Bahasa dan kelayakan kegrafikan. Ahli Bahasa yang diminta memvalidasi LKM ini adalah Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia Jurusan Bahasa Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni UNESA. Instrumen validasi mengenai Tata Bahasa yang diberikan berupa angket yang mengukur kevalidan Bahasa Indonesia yang digunakan dalam penyajian LKM tersebut. Berikut tabel hasil validasi Bahasa Indonesia. Berikut deskripsi butir instrument penilaian kevalidan LKM yang dikembangkan berdasarkan kelayakan Bahasa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mata kuliah Manajemen Desain merupakan matakuliah yang memuat menjelaskan sistem kerja dan pengelolaan aset kerja dalam dunia kerja Desain Komunikasi Visual seperti: pengenalan dasar-dasar manajemen, pengembangan diri/motivasi diri, pengenalan profesi dan sistem kerja Desain Komunikasi Visual hingga melatih kepekaan dinamika komunikasi pasar. Perkuliahan disampaikan dengan strategi teori dan diskusi. Dalam Rencana Perkuliahan Semester (RPS) dijabarkan secara rinci tujuan pembelajaran atau capaian pembelajaran diantaranya mahasiswa mampu bertindak sistematis dan bertanggung jawab atas pekerjaannya, mahasiswa mampu menjelaskan dan mengelola aset kerja dan mahasiswa mampu menjelaskan dasar-dasar manajemen.

Untuk mendapatkan lembar kerja yang kaya manfaat dan dapat memperoleh hasil yang optimal, diperlukan persiapan yang matang dalam perencanaan materi (isi) dan tampilan (desain) lembar kerja. Materi lembar kerja harus diturunkan dari tujuan instruksional, sedangkan desain dikembangkan untuk memudahkan mahasiswa berinteraksi dengan materi yang diberikan (Suminar & Apriyani, 2016).

Dari tujuan pembelajaran kemudian dirumuskan dalam kemampuan akhir dan indikator-indikator. Setiap kemampuan akhir membutuhkan bahan kajian dan sumber belajar. Bahan kajian-bahan kajian inilah yang menjadi kerangka Lembar Kegiatan Mahasiswa (LKM) untuk materi isi (konten) dari LKM didapat dari sumber referensi/rujukan dan ditunjang oleh artikel dan gambar-gambar yang didapat melalui internet. Dalam Matakuliah Manajemen Desain selain dirumuskan Kemampuan Akhir yang diturunkan dari Capaian Pembelajaran Matakuliah. Tidak semua Kemampuan Akhir dalam Matakuliah Manajemen Desain yang dibuat LKM nya, dipilih 4 Kemampuan Akhir yang dianggap mewakili. Keempat Kemampuan Akhir tersebut bermuara pada tugas sebagai evaluasi perkuliahan sebagai indikator ketuntasan perkuliahan. Keempat Kemampuan Akhir tersebut dimunculkan

dalam pokok bahasan. Terdapat 4 Pokok Bahasan LKM, yaitu:

1. Pokok Bahasan 1 Manajemen Kerja Desainer Grafis
2. Pokok Bahasan 2 adalah mampu memahami etika profesi Desainer Grafis
3. Pokok Bahasan 3 Manajemen Perubahan Diri
4. Pokok Bahasan 4 Manajemen Proyek Desain

Lembar Kerja Mahasiswa (LKM) ini berukuran Letter (21,59x27,94 cm) dengan menggunakan berat kertas 110g untuk halaman dalam sedangkan sampul muka dan belakang menggunakan kertas 260g. LKM ini terdiri dari 38 halaman *full color*. Sampul buku terdiri dari judul buku “Manajemen Desain” di atas judul “Lembar Kegiatan Mahasiswa” sebagai penjabar bahwa buku ini digunakan sebagai Buku Kegiatan Mahasiswa pada mata kuliah Manajemen Desain. Materi awal Pokok Bahasan 1 menjelaskan Bab ini menjelaskan mengenai pentingnya perubahan diri bagi seseorang beserta alasannya mengapa seseorang berubah berikut tujuan dan manfaat apabila melakukan perubahan diri. Dijelaskan pula akibat yang ditimbulkan apabila seseorang tidak mau berubah. Pokok Bahasan ini diakhiri dengan tugas mencari tokoh dunia yang menjadi agen perubahan. Sebagai contoh agen perubahan adalah RA Kartini yang berhasil mengubah pandangan kaum perempuan Jawa yang awalnya tidak diijinkan belajar membaca, berkat usaha keras RA Kartini, perempuan Jawa bisa bersekolah tinggi.

Pokok Bahasan 2 menjelaskan mengenai seorang desainer dalam bekerja. Diawali dengan prinsip kerja Desainer Grafis, kemudian Etika Desainer Grafis dalam menjalankan profesinya berikut fee dan royalti dari karya yang dihasilkan desainer dan yang terakhir adalah etika dalam publikasi karya desain. Pokok Bahasan ini diakhiri dengan membuat tabel Manajemen File tugas kuliah mulai semester 1 hingga semester 3 ini berikut file-file yang berkaitan dengan proyek-proyek di luar kuliah.

Pokok Bahasan 3 menjelaskan mengenai seorang desainer dalam bekerja. Diawali

dengan prinsip kerja Desainer Grafis, kemudian Etika Desainer Grafis dalam menjalankan profesinya. Dalam bekerja seorang Desainer Komunikasi Visual seharusnya menganut pada Etika Desainer yang telah ditetapkan oleh Asosiasi Desain Grafis. Baik etika dengan sesama desainer maupun etika bersama klien. Begitupula ketika berkenaan publikasi karya, penggunaan font dan ilustrasi serta foto-foto. Pokok Bahasan ini diakhiri dengan tugas mencari 2 poster film dan 2 desain logo yang memiliki kemiripan. Kemudian analisislah dari segi unsur-unsur desain.

Pokok Bahasan 4 menjelaskan mengenai Manajemen proyek desain terdiri dari unsur-unsur dalam penyusunan proposal proyek desain, yaitu: *Workflow*, *Time Planning*, *Organizing Team* dan *Financial Planning*. *Work Planning* merupakan alat penting yang membantu proyek dalam menetapkan tugas, mengelola alur kerja dan melacak berbagai komponen dan tenggat waktu pencapaian. *Organizing Team* merupakan menyusun sebuah pekerjaan berkaitan dengan menyusun tugas dan tanggung jawab yang diemban seseorang di wilayah/lingkup kerja tertentu. *Timeline* dibuat secara detail mulai dari proses konsep, desain, *Final Art*, sampai produksi, tergantung dari permintaan klien. *Financial Planning* sering disebut quotation yaitu penawaran harga. Pokok Bahasan ini diakhiri dengan tugas membuat proposal proyek desain, terdiri dari *Workflow*, Organisasi Tim Desain, *Time planning*, *Financial Planning*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif, digunakan untuk mengolah data dari hasil validasi ahli materi, Bahasa Indonesia dan desain berupa masukan sara serta kritik perbaikan yang terdapat pada angket instrumen validasi dan analisis statistik deskriptif kualitatif yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dalam bentuk analisis presentase. Data yang telah dikumpulkan pada lembar validasi angket uji coba terlebih dahulu diubah kedalam data kuantitatif sesuai dengan bobot skor. Pengubahan dilakukan dengan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2007).

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Data Angket Penilaian Validator

Skala Nilai (%)	Tingkat Validitas
85,01 – 100,00	Sangat valid, dapat digunakan tetapi perlu revisi kecil
70,01 – 85,00	Valid, dapat digunakan tetapi perlu revisi kecil
50,01 – 70,00	Kurang valid, dapat digunakan tetapi perlu revisi besar
01,00 – 50,00	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan

(Akbar, 2013)

Instrumen validasi mengenai isi LKM yang diberikan berupa angket yang mengukur kevalidan isi yang digunakan dalam penyajian LKM Manajemen Desain tersebut. Berikut tabel validasi Isi.

Tabel 2. Hasil Validasi Isi

No	Uraian	Skor
1	Kelengkapan materi memuat pokok bahasan sesuai dengan tujuan pembelajaran Matakuliah Manajemen Desain	4/5
2	Keluasan materi yang disajikan memuat fakta, konsep, prinsip, dan teori Manajemen Desain	4/5
3	Keluasan materi dan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4/5
4	Kedalaman materi memperhatikan pengalaman belajar mahasiswa	4/5
5	Prinsip, fakta dan konsep dalam LKM dirumuskan secara akurat	5/5
6	Ilustrasi ditampilkan secara akurat sesuai dengan fakta dan konsep materi	5/5
7	Ilustrasi menjelaskan materi secara akurat	4/5
8	Ilustrasi dilengkapi dengan keterangan-keterangan yang akurat	5/5
9	Materi disajikan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi	4/5
10	Tugas yang diberikan sesuai dengan capaian tujuan pembelajaran	5/5
Jumlah		45/50 = 90%

Dari hasil validasi ahli materi, Lembar Kerja Mahasiswa ini bisa dikatakan masuk dalam kriteria valid dengan prosentasi 90% dalam hal isi berkaitan dengan Manajemen Desain dan bias dipublikasikan atau diproduksi secara masal dan dijadikan sebagai LKM Mata Kuliah Manajemen Desain.

Instrumen validasi mengenai Tata Bahasa yang diberikan berupa angket yang mengukur kevalidaan Bahasa Indonesia yang digunakan dalam penyajian Modul Makrame tersebut. Berikut tabel validasi Bahasa Indonesia

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Uraian	Skor
1	Mahasiswa mudah memahami Bahasa yang disajikan dalam LKM dan tidak ada kalimat bermakna ganda.	3/5
2	LKM menggunakan Bahasa yang sesuai dengan perkembangan sosio emosional mahasiswa.	4/5
3	Mahasiswa mudah memahami pesan untuk menerapkan perintah dalam LKM.	4/5
4	Tata Bahasa LKM berpedoman dalam kaidah Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).	3/5
5	Keefektifan dalam penggunaan kata dalam LKM.	3/5
6	Mahasiswa dapat memahami materi dalam LKM secara runtut.	3/5
7	Pesan antar paragraf memiliki hubungan yang logis.	3/5
Jumlah		23/35= 66%

Dari hasil validasi ahli Bahasa Indonesia, Lembar Kerja Mahasiswa ini bisa dikatakan masuk dalam kriteria kurang valid dengan prosentasi 60% dalam hal tata Bahasa Indonesia untuk dipublikasikan atau diproduksi secara masal dan dijadikan sebagai LKM Mata Kuliah Manajemen Desain. Perbaikan yang perlu dilakukan adalah seputar penulisan kata dan

ejaan karena tidak sesuai dengan kaidah tata Bahasa baku Bahasa Indonesia dan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Masukan-masukan ahli Bahasa tersebut dipertimbangkan sebagai bahan untuk merevisi LKM ini agar lebih sempurna dalam hal tata bahasa Bahasa Indonesia.

Tabel 4. Hasil Validasi Kefrafikan

No	Uraian	Skor
1	LKM sesuai dari segi ukuran dengan materi yang disampaikan	4/5
2.	Kesatuan (unity) dalam penampilan unsur tata letak pada sampul depan dan belakang	3/5
3	Irama yang baik dalam tata letak unsur pada sampul muk, dan belakang, sesuai/harmonis	3/5
4	Harmoni dalam warna untuk memperjelas fungsi	4/5
5	Keseimbangan dan berirama dalam komposisi unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo, dll)	4/5
6	Konsisten dalam menempatkan unsur tata letak	4/5
7	Keterbacaan dalam Tipografi baik sampul muka dan belakang maupu isi buku	4/5
8	Kelengkapan tata letak judul, sub judul, dan nomor halaman	5/5
9	Tata letak ilustrasi/gambar tidak tumpang tindih dengan teks, judul, nomor halaman	5/5
10	Simplicity, readability dan legibility dalam teks.	4/5
Jumlah		40/50= 80%

Dari hasil validasi ahli kegrafikan, Lembar Kegiatan Mahasiswa Manajemen Desain ini bisa dikatakan masuk dalam kriteria valid dengan revisi kecil dengan nilai 80%, untuk dapat dipublikasikan atau diproduksi secara masal dan dijadikan sebagai LKM dalam mata kuliah Manajemen Desain perlu revisi sedikit. Adapun penilaian dari validator adalah perbaikan pada kulit muka dan belakang LKM yang kurang proposional dari segi tata letak yang kurang harmonis dan memiliki kesatuan. Untuk halaman di awal pokok bahasan disarankan dibuat terpisah dari Kompetensi Dasar, Indikator, Kegiatan Mahasiswa, dan Alokasi Waktu. Dari segi Tipografi, validator menyarankan untuk mengganti ukuran huruf menjadi 2 point lebih besar agar bias terbaca dengan jelas (readability).

Komentar dan saran validator digunakan sebagai dasar perbaikan dan LKM Manajemen Desain yang dikembangkan. Berikut ini adalah sajian data oleh validator ahli materi serta ahli media dan desain pembelajaran.

Tabel 5. Rekapitulasi Validator

Ahli	Xtot	Xi tot	Prosentasi
Isi/Materi	45	50	90%
Bahasa	23	35	66%
Kegrafikan	40	50	80%
Total	108	135	80%
Kriteria		Valid	

Berdasarkan hasil validasi terhadap ahli materi, rata-rata prosentase hasil penilaian terhadap materi LKM, yaitu sebesar 80% dengan kriteria valid dengan sedikit revisi. LKM Manajemen Desain ini telah dikembangkan sesuai dengan keperluan matakuliah Manajemen Desain, kedalaman materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Setelah mendalami masukan-masukan dari para validator Lembar Kerja Mahasiswa Manajemen Desain ini mengalami beberapa perubahan dari segi desain tataletak dan ukuran font yang digunakan. Sembari mengubah tata letak dan ukuran font, diperbaiki pula tatabahasa dan ejaan-ejaan yang kurang tepat sehingga tata bahasa dan ejaan di dalam LKM

menjadi lebih sempurna. Berikut beberapa perubahan yang dilakukan.

Awalnya halaman muka pokok bahasan berwarna putih, sebagai pembeda dari halaman lainnya diubah menjadi kuning muda. Halaman muka pokok bahasanya awalnya berisi tidak hanya judul pokok bahasan saja melainkan terdapat: Kompetensi Dasar, Indikator, Kegiatan Mahasiswa dan Alokasi Waktu kemudian diubah hanya judul pokok bahasan saja. Kompetensi Dasar, Indikator, Kegiatan Mahasiswa dan Alokasi Waktu diletakkan di halaman berikutnya. Perubahan ukuran font dalam LKM yang awalnya berukuran 12pt dibesarkan menjadi 13pt masih tetap menggunakan font Gil Sans.

KESIMPULAN

Pengembangan Lembar Kerja Mahasiswa Mata Kuliah Manajemen Desain untuk Mahasiswa S1 Desain dimulai dengan studi kebutuhan, penyusunan materi LKM sesuai dengan RPS dan Buku Ajar Mahasiswa yang telah disusun sebelumnya kemudian menyusun LKM. Untuk mengukur tingkat validitas LKM, draf LKM diajukan ke validator. Setelah dinyatakan valid dan layak oleh validator, LKM Manajemen Desain ini siap dipublikasikan dan digunakan oleh mahasiswa Jurusan Desain yang memprogram Mata Kuliah Manajemen Desain.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan Lembar Kerja Mahasiswa yang telah tervalidasi oleh ahli materi dengan skor 90%, ahli Bahasa Indonesia dengan skor 66% sedangkan ahli kegrafikan 80% Sehingga dirata-rata skor 80 %. Hasilnya LKM Manajemen Desain ini sesuai dengan kebutuhan materi dan karakteristik mahasiswa Desain sedangkan kualitas LKM ini sudah layak diproduksi dan digunakan oleh mahasiswa Jurusan Desain yang memprogram Mata Kuliah Manajemen Desain.

LKM yang telah dikembangkan dapat menjadi bahan ajar dalam perkuliahan Manajemen Desain dapat dimanfaatkan mahasiswa untuk belajar mandiri di luar perkuliahan. LKM ini dapat dikembangkan

lebih lanjut agar lebih lengkap dan lebih sempurna, untuk pengembangan selanjutnya LKM ini dapat disebarakan pada kalangan yang lebih luas. Perlu ada penelitian Quasi Eksperimen untuk menguji efektivitas LKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S., 2013. *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S., 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi VI*. Jakarta: Rineka Apta.
- Arnata, I. W. & Surjoseputro, S., 2014. Evaluasi Soft Skills dalam Pembelajaran Mahasiswa Baru di Fakultas Teknologi Pertanian Universitas Udayana. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 21(1), pp. 1-9.
- Atmajaya, U. K., 2008. *Manual dan Modul Life Skills Education*, Jakarta : Universitas Katholik Atmajaya.
- Best, K., 2006. *Design Management: Managing Design Strategy, Process and Implementation*. New York: Ava Academia.
- Gall, Meredith D. Gall Joyce P. & Borg, Walter R. 2003. *Educational Research An Introduction*, Seventh Edition. Boston: Pearson Education Inc,
- NACE, 2013. *The Job Outlook for the College Class of 2013*. s.l.:National Association of Colleges and Employers (NACE).
- Putra, N., 2012. *Research and Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.
- Sudiana, I. K., 2012. Upaya Pengembangan Soft Skills Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Kimia Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(2), pp. 91-101.
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suminar, E. P. W. & Apriyani, D. C. N., 2016. Pengembangan Lembar Kerja Mahasiswa pada Mata Kuliah Struktur Aljabar Untuk Mahasiswa STKIP PGRI Pacitan. *Jurnal Humaniora*, 4(1), pp. 437-440.
- UNESA, 2016. *Buku Pedoman Akademik Mahasiswa UNESA*. Surabaya: UNESA.
- Widodo, C. S. & Jasmadi, 2008. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Yahya, 2016. *Manajemen Seni Rupa*. Jakarta : Kencana .