

Model Kerangka Konseptual Untuk Mengukur Relevansi Pendidikan Desain Indonesia Pada Era Hiperglobalisasi (Studi Kasus: Program Studi Desain, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Teknologi Bandung)

Kinanti Kawuryan Darmastuti¹, Imam Santosa²

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung^{1,2}

Corresponding Author Email: kinankawuryan@gmail.com¹

ABSTRAK

Koneksi antara ekonomi dan budaya di seluruh dunia telah berkembang dengan cepat dan mengalami perubahan yang pesat sejak dimulainya globalisasi dalam skala besar pada tahun 1820, hampir 100 tahun sebelum kurikulum Bauhaus – yang memengaruhi pendidikan desain internasional – diperkenalkan pertama kali. Dengan munculnya hiper-globalisasi, desain telah mengalami banyak perubahan akibat munculnya masalah-masalah yang semakin kompleks seiring dengan pertumbuhan ekonomi yang luas, komunikasi manusia yang canggih, dan gangguan teknologi. Namun, pendidikan desain saat ini masih secara tradisional mengadopsi model pembelajaran Bauhaus yang berusia 100 tahun dengan sedikit modifikasi dan penyesuaian, terutama di Indonesia. Studi ini mengusulkan model konseptual alternatif untuk mengukur relevansi pendidikan desain di era hiper-globalisasi dengan tujuan membentuk pemahaman mendalam tentang seluruh sistem pendidikan desain dan tantangan-tantangan yang akan dihadapi di era hiper-globalisasi. Dalam penelitian ini, keterampilan pengetahuan diidentifikasi sebagai indikator penting untuk mengevaluasi relevansi pendidikan desain dengan kebutuhan industri di era hiper-globalisasi. Dengan demikian, relevansi sistem pendidikan desain dapat diukur dari sejauh mana pengetahuan yang dimiliki oleh lulusan desain sesuai dengan perkembangan ekonomi, teknologi, dan komunikasi pada masanya. Semakin mutakhir pengetahuan yang dimiliki lulusan desain, semakin efektif penerapannya dalam dunia industri.

Kata Kunci: pendidikan desain, hiper-globalisasi, relevansi, model konseptual, keterampilan pengetahuan

ABSTRACT

The connectivity of the world's economy and cultures have been growing quickly and changing rapidly since the beginning of large-scale globalization in 1820, nearly 100 years before the Bauhaus curriculum—which influenced international design education—was first introduced. With the rise of hyper-globalization, design has undergone many changes due to increasingly complex problems that appear within extensive economic growth, advanced human communication, and technological disruption. Design education today, however, still traditionally adopts the 100 year old Bauhaus learning model with small alteration and adjustment, especially in Indonesia. This study proposes an alternative conceptual model to measure the relevance of

design education in the hyperglobalization era with the aim of forming a deep understanding of the entire design education system and the challenges that will be faced in the era of hyperglobalization. In this study, timeliness of knowledge was identified as an important indicator to evaluate the relevance of design education with the needs of the industry in the hyperglobalization era. Thus, the relevance of the design education system can be measured by how timely or up-to-date the knowledge possessed by design graduates is with the state of economic, technological, and communicational developments of their time. The more updated knowledge design graduates possess, the more effective its application in the industrial world.

Keywords: *design education, hyper-globalization, relevance, conceptual model, timeliness of knowledge*

PENDAHULUAN

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung (FSRD ITB) meru-pakan pionir institusi pendidikan desain di Indonesia. Pada awalnya, pendidikan desain di Indonesia dikukuhkan untuk mengakomodasi Program Repelita pada era Presiden Soeharto, yang menekankan pembangunan pada bidang industri. Dalam pengembangannya, FSRD ITB banyak dipengaruhi oleh kurikulum Bauhaus. Menurut situs resmi Bauhaus Kooperation, *The Bauhaus School* diciptakan untuk menyeimbangkan pengajaran dan praktik seni rupa dengan seni terapan (desain), dan menjadi upaya yang akan mengakomodasi proses industri. Diakuinya Bauhaus sebagai tonggak dan kiblat pendidikan desain modern dunia, berpengaruh juga terhadap perkembangan pendidikan tinggi desain di Indonesia (Iswahyudi, 2003).

Seiring dengan percepatan zaman yang umum dikenal dengan proses globalisasi, industrialisasi mengalami banyak periode revolusi yang menghasilkan permasalahan dan tantangan yang semakin kompleks. Menurut Inoue (2020), kompleksitas tersebut dikendalikan oleh pertumbuhan ekonomi yang tinggi, komunikasi yang progresif, dan dirupsi teknologi. Akan tetapi, model

pendidikan desain Bauhaus yang diterapkan pada institusi pendidikan desain modern saat tidak banyak membuat perubahan yang signifikan. Pendidikan desain modern di Indonesia saat ini masih secara aktif mengadopsi model orisinil pembelajaran Bauhaus dengan sedikit perubahan dan penyesuaian, terutama di FSRD ITB.

Meski urgensi untuk merevolusi sistem pendidikan desain agar dapat mengakomodasi kebutuhan industri yang semakin fluid dan kompleks, banyak institusi pendidikan desain tetap mempertahankan sistem pengajaran tradisional Bauhaus, terutama di FSRD ITB. Kebanyakan institusi pendidikan berargumen bahwa sistem pengajaran tersebut telah menghasilkan banyak desainer modern yang sukses. Selain itu pengajaran tersebut dianggap mendorong kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan elemen umum lainnya yang diperlukan untuk membentuk desainer masa depan yang sukses (Kolko, 2017).

Akan tetapi, menurut Design Census 2019, mayoritas desainer yang bekerja saat ini hanya 32% yang memiliki gelar sarjana dari institusi pendidikan desain formal. Sementara 17% mengatakan bahwa mereka terlibat dalam pembelajaran online dan 10% telah mengikuti lokakarya terkait ilmu desain, meski

beberapa di antaranya telah memiliki gelar formal dari institusi pendidikan desain. Hal tersebut mengesankan bahwa sistem pendidikan desain yang diterapkan pada institusi formal tidak menjamin kesiapan lulusannya dalam menjawab tantangan industri. Pembelajaran tambahan melalui kursus online maupun lokakarya tetap dibutuhkan agar tetap relevan terhadap kebutuhan industri di era hiperglobalisasi.

Mempertimbangkan hal tersebut, diperlukan sebuah indikator pengukuran yang dapat menentukan tingkat relevansi pendidikan desain Indonesia yang diterapkan saat ini dengan tantangan industri di era hiperglobalisasi. Dengan membuat sebuah model konseptual yang dapat mengilustrasikan pendidikan desain Indonesia saat ini, serta membandingkannya dengan kebutuhan industri pada era hiperglobalisasi, urgensi dalam merevolusi sistem pendidikan desain akan semakin jelas dan terarah.

Jika relevansi sistem pendidikan desain dapat teramati dan terukur, maka pengambilan keputusan dalam pembaharuan serta penyesuaian sistem pendidikan desain dapat ditetapkan secara strategis. Sehingga, model konseptual yang menjadi keluaran dari penelitian ini dapat digunakan sebagai landasan dan referensi untuk pengembangan sistem pendidikan desain Indonesia, terutama bagi institusi pendidikan yang mengadopsi kurikulum Bauhaus.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi pengkonstruksian model kerangka konseptual. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan keadaan pendi-

dikan desain Indonesia dengan studi kasus FSRD ITB, Sehingga pendekatan kualitatif yang bersifat induktif dapat menghasilkan penggambaran general melalui objek yang diteliti.

Dalam penelitian ini, proses diskusi kepada responden yang bersifat *in-depth interview* dilakukan untuk mendapatkan gambaran terhadap ketiga variabel yang akan diteliti, yaitu; variabel konsep pendidikan desain di Indonesia dan variabel konsep hiperglobalisasi. Kedua variabel tersebut direpresentasikan dalam bentuk gambaran umum, kemudian digabungkan untuk mencari korelasinya secara kualitatif, sehingga membentuk suatu model konseptual yang dapat mengukur relevansi pendidikan desain pada era hiperglobalisasi.

Responden yang diwawancarai dalam penelitian ini adalah pemangku kepentingan terkait sistem pendidikan yang mencakup dosen, pemberi kerja, dan perwakilan asosiasi keprofesian. Terdapat total 15 responden yang berpartisipasi dalam studi ini yang terdiri dari 7 pemberi kerja dalam industri desain, 5 dosen FSRD ITB, dan 3 perwakilan asosiasi keprofesian dalam industri desain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Era Hiperglobalisasi

Era hiperglobalisasi memberikan banyak dampak, salah satunya perkembangan ekonomi yang meningkat cepat. Meskipun terdapat perubahan yang signifikan, Nahja Akbar dari Studio Singga sebagai pemberi kerja merasa perkembangan ekonomi terutama di sektor ekspor impor yang semakin mudah memberikan dampak positif pada industri desain. Menurut Nahja, daya eksploratif mahasiswa dapat ditingkatkan sehingga mereka dapat memiliki lebih

banyak referensi terkait desain secara global.

Selain itu, era hiperglobalisasi pun membawa perkembangan komunikasi yang melaju dengan cepat, terutama dengan kehadiran internet dan juga alat komunikasi yang kian banyak dan berkembang. Billy Pujianto dari asosiasi keprofesian dan juga lulusan desain berpendapat bahwa perubahan pola komunikasi memberikan dampak tekanan pada desainer karena terpotongnya waktu proses desain akibat percepatan komunikasi.

Satu hal lainnya yang tidak dapat terlepas dari era hiperglobalisasi adalah kehadiran disrupsi teknologi atau perubahan fundamental yang diakibatkan oleh perkembangan teknologi. Disrupsi teknologi dimaknai dengan perubahan peran atau pekerjaan yang sebelumnya dilakukan oleh manusia menjadi teknologi digital. Desain secara keseluruhan harus dapat beradaptasi. Perkembangan teknologi juga membawa kemudahan bagi kedua belah pihak yakni desainer dan masyarakat.

Menurut Aulia Akbar dari Pot Branding House sebagai pemberi kerja, percepatan teknologi sangat membantu dalam menyamakan selera dan referensi namun di sisi lain membawa dampak buruknya tersendiri. Ia berpendapat desainer yang memiliki referensi luas belum tentu memiliki pola pikir fundamental terhadap keputusan desain yang dibuat. Sering kali keputusan desain dipilih semata-mata karena fungsi estetika.

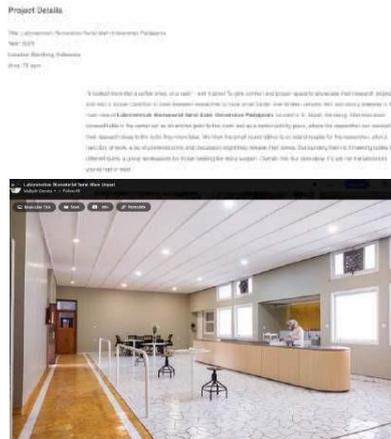
Salah satu contoh konkret dalam isu tersebut dapat ditemukan dalam cara lulusan desain baru memamerkan karya mereka melalui portfolio mereka.



Gambar 1. Hasil portofolio karya interior oleh Josepha Irena Fabiola, Mahasiswa Desain Interior Institut Teknologi Bandung angkatan 2020, diakses melalui laman linkedin.

Sebuah portfolio lulusan Desain Interior angkatan 2020 mengerjakan proyek kantor Fakultas Farmasi UNPAD sebagai tugas studio. Dalam deskripsinya, mahasiswa tersebut tidak menguraikan secara konkret alasan di balik keputusan desain yang diberikan pada tingkat yang lebih luas, seperti pemilihan material, pilihan warna, tata letak, serta alasan di balik setiap detail yang terungkap dalam citra yang dipresentasikan.

Jika dibandingkan dengan studio desain profesional, Studio Singga dalam portofolionya untuk desain interior Laboratorium Biokimia UNPAD menunjukkan kemampuan untuk menjelaskan justifikasi keputusan desain secara rinci dan terperinci pada tingkat yang lebih luas.



Gambar 2. Hasil portofolio oleh Studio Singga, Bandung. Diakses melalui laman Behance.

Berdasarkan tinjauan literatur dan wawancara yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa era hiperglobalisasi memiliki dampak yang signifikan terhadap industri desain di Indonesia. Terdapat tiga aspek utama yang menjadi penggerak era hiperglobalisasi:

1. Pertumbuhan ekonomi
2. Perkembangan teknologi
3. Disrupsi teknologi.

Gambaran Pendidikan Tinggi Desain

Dengan perubahan zaman yang pergerakannya semakin cepat, pendidikan di Indonesia juga menghadapi beberapa tantangan untuk menyesuaikan dan mengakomodasi para lulusan desain agar dapat berfungsi di masyarakat. Menurut Prananda Lutfiansyah sebagai Dosen Prodi Desain Produk di FSRD ITB, tantangan utamanya adalah menempa mahasiswa untuk dapat beradaptasi dengan kondisi zaman.

ITB sendiri memiliki template kurikulum yang dapat diikuti oleh semua prodi, namun dalam penyusunan panduannya setiap prodi dapat membuatnya masing-masing. Hafiz Aziz Ahmad selaku Dosen di Prodi Desain Komunikasi Visual mengungkapkan bahwa FSRD ITB sedikit berbeda dari

fakultas lainnya di ITB sehingga diberikan keleluasaan untuk penentuan kurikulum wajib.

Selain mengikuti template kurikulum yang dimiliki oleh ITB, FSRD ITB juga melakukan benchmark ke luar kampus. Menurut Slamet Riyadi selaku Dosen di Prodi Desain Produk, benchmark yang dilakukan merupakan upaya untuk mengukur indikator keberhasilan dari kurikulum ketika diimplementasikan pada kegiatan belajar mengajar.

Dalam menentukan capaian pembelajaran, terdapat proses dan aktivitas pembelajaran yang dimiliki masing-masing prodi FSRD ITB. Prananda Lutfiansyah selaku dosen di Prodi Desain Produk mengungkapkan bahwa capaian pembelajaran atau learning goals pada mata kuliah adalah keseimbangan antara praksis dan teoritis.

Untuk mencapai learning goal, proses pembelajaran dan aktivitas pembelajaran ditentukan oleh kurikulum. Menurut Prananda Lutfiansyah, setiap mata kuliah yang berada dalam satu kurikulum biasanya diperbaharui setiap tahun atau setiap semester tergantung dari dosen mata kuliah masing-masing.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, terdapat tiga pihak birokrasi utama yang terlibat dalam proses pendidikan di FSRD ITB yaitu:

1. Universitas atau Institut, ITB memiliki template kurikulum yang harus dipatuhi oleh seluruh fakultas dan program studinya.
2. Fakultas dan program studi. Fakultas dan program studi kemudian membuat kurikulum berdasarkan tren terbaru di industri, dengan mengumpulkan data dan informasi terkini sebagai acuan. Setiap program studi memiliki target pencapaian yang berbeda, yang kemudian dipecah

menjadi mata kuliah yang beracuan pada kurikulum.

3. Dosen pengampu. Setiap mata kuliah biasanya diperbaharui setiap tahun atau setiap semester oleh dosen pengampu. Setelah target pembelajaran ditetapkan, dosen pengampu akan menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan jumlah pertemuan dalam satu semester yang diatur sesuai dengan kalender akademik universitas.

Korelasi Pendidikan Desain dan Kebutuhan Industri

Slamet Riyadi selaku Dosen di Prodi Desain Produk berpendapat bahwa kehadiran FSRD ITB dalam khazanah pendidikan desain di Indonesia tidak sepenuhnya untuk menjawab kebutuhan industri. Menurut amatannya, Slamet Riyadi menambahkan bahwa terdapat kampus yang muncul atas pengembangan ilmu yang pada akhirnya menghadirkan sekolah-sekolah desain untuk mawadahi perkembangan itu. Sehingga, FSRD ITB sebagai universitas yang berfokus untuk pengembangan ilmu lebih berfokus untuk mensupply peserta didik dengan pengetahuan (*knowledge*) yang bisa sangat adaptif terhadap kebutuhan industri ketimbang keterampilan vokasional (*skill*) yang dibutuhkan industri.

Para lulusan FSRD ITB juga sudah banyak yang terlibat dalam pengembangan industri kreatif di Indonesia. Meskipun begitu, menurut Hafiz Aziz Ahmad kontribusinya belum sampai di tingkat profesi. Menurut Hafiz Aziz Ahmad, hal yang masih menjadi masalah adalah belum ditemukannya jalan tengah antara kebutuhan industri dan sistem pembelajaran pendidikan desain yang dapat mengakomodir keduanya. Menurutnya, industri kreatif membutuhkan

implementasi yang sudah jadi, bukan hanya ide-ide baru. ITB bisa menjadi tempat untuk *brainstorming*, akan tetapi industri lebih membutuhkan produk yang siap dipasarkan. Di industri kreatif itu yang dibutuhkan memang sesuatu yang sifatnya sudah implementatif.

Celah antara pendidikan desain dan industri idealnya dijumpai dengan kehadiran asosiasi keprofesian masing-masing keilmuan dalam pendidikan desain. Asosiasi keprofesian berperan sebagai penengah antara industri, profesional, dan akademisi. Freddy Chrisswantara dari asosiasi keprofesian ADPII mengungkapkan bahwa asosiasi keprofesian memiliki posisi sebagai catalyst.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa meskipun pendidikan desain awalnya diperkenalkan untuk memenuhi kebutuhan industrialisasi di Indonesia, FSRD ITB didirikan dengan tujuan menciptakan program yang merespons kebutuhan pengembangan keilmuan seni rupa dan desain. Oleh karena itu, lulusan dari FSRD ITB diharapkan memiliki *knowledge*, yang merujuk pada kemampuan pemahaman teoritis dan konseptual yang dapat diterapkan untuk memecahkan masalah. Hal tersebut mencakup melibatkan pemahaman konsep, teori, dan prinsip yang terkait dengan bidang tertentu.



Gambar 3. Gambaran keluaran atau *output* dari pendidikan desain

Di sisi lain, kebutuhan industri terhadap sumber daya manusia seringkali berkaitan dengan keterampilan atau "skill" tertentu. *Skill* mengacu pada kemampuan untuk memecahkan masalah secara efektif yang diperoleh melalui latihan dan pengalaman. Ketika *knowledge* memberikan pemahaman dasar untuk memecahkan masalah (*know*), *skill* adalah pengaplikasian dari pemahaman tersebut (*do*)



Gambar 4. Gambaran ekspektasi dari industri desain terhadap lulusan desain

Kesesuaian Waktu Pengetahuan (*Timeliness of Knowledge*) Sebagai Indikator Relevansi

Di era hiperglobalisasi, pendidikan dituntut untuk dapat beradaptasi dan relevan untuk menjawab tantangan-tantangan industri. Aulia Akbar dari Pot Branding House yang juga berperan sebagai pemberi kerja berpendapat bahwa pemangku pendidikan masih kurang dapat mengejar perkembangan zaman. Menurutnya, aspek kesesuaian waktu dengan keadaan zaman merupakan hal yang penting dalam menentukan relevansi. Menurutnya, desainer adalah seorang *agent of here and now* yang memanifestasikan penanda waktu hari ini atau yang sedang terjadi.

Menurut Billy Brenly sebagai pemberi kerja, pendidikan desain di Indonesia belum sepenuhnya dapat mengakomodir tantangan industri, khususnya dalam pembaruan teknologi dan komunikasi. Menurutnya setiap kampus memiliki keunggulan masing-masing,

namun sulit untuk menemukan kandidat yang memenuhi kualifikasi skill yang dibutuhkan. Oleh karena itu, pemberi kerja, masih perlu memberikan bimbingan tambahan untuk mempersiapkan mereka dalam dunia kerja.

Perkembangan zaman di era hiperglobalisasi juga menuntut para lulusan pendidikan desain untuk punya kemauan belajar dan eksploratif melebihi apa yang diajarkan saat di bangku kuliah. Wicky Syailendra sebagai pemberi kerja dan juga lulusan FSRD ITB berpendapat bahwa apa yang dipelajarinya saat kuliah menjadi dasar pola pikir untuk dapat beradaptasi dengan perubahan kebutuhan keprofesional yang selalu berubah-ubah mengikuti kondisi ekonomi dunia.

Tanggapan tersebut juga diperkuat oleh fenomena portfolio mahasiswa yang seringkali memiliki kualitas visual yang sebanding dengan desainer industri, meskipun pembelajaran teknologi tidak selalu didukung secara menyeluruh dalam kurikulum. Namun, melalui eksplorasi mandiri, mahasiswa mampu mencapai kualitas industri dalam hal estetika.



Gambar 5. Periklanan acara oleh mahasiswa ITB pada event Pasar Seni ITB 2020

Secara kualitas desain, hasil desain mahasiswa dan lulusan baru tidak terlalu jauh berbeda dengan desainer profesional. Namun, secara karakteristik, karya mahasiswa memiliki sifat karya yang tanpa batasan. Sementara itu, desainer profesional harus mempertimbangkan kepentingan klien dan pemangku kepentingan lainnya, yang dapat mempengaruhi hasil akhir dengan cara yang berbeda.

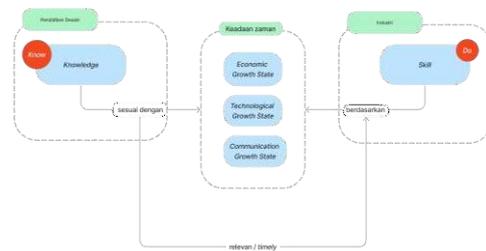
Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa untuk menjadi desainer yang kompeten, lulusan harus memiliki keterampilan de-



Gambar 6. Periklanan acara oleh POT Branding House untuk acara Forestra 2023

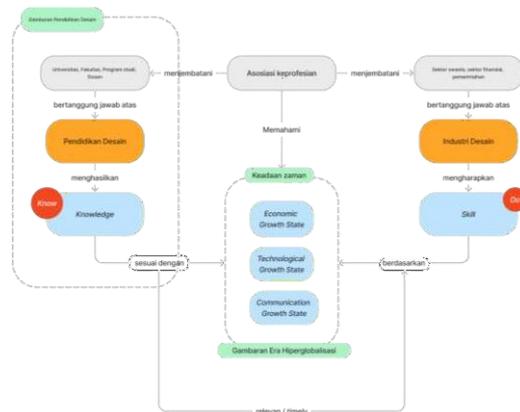
sain yang komprehensif, memahami proses desain, pemecahan masalah, dan relevan dengan kebutuhan pasar saat ini. Namun menurut pemberi kerja, sistem pendidikan desain saat ini tidak cukup untuk mempersiapkan mahasiswa untuk praktik di industri nyata. Lulusan baru masih memerlukan bimbingan terkait pembaruan informasi dan teknologi hingga benar-benar siap untuk bekerja. Hal tersebut terjadi karena knowledge

yang diperoleh selama studi bisa jadi sudah kadaluarsa maupun terlalu maju dibandingkan dengan perkembangan saat ini. Oleh karena itu, *timeliness of knowledge* dinilai sebagai indikator yang penting untuk menentukan relevansi pendidikan desain dengan kebutuhan industri di era hiperglobalisasi. Perlu diingat bahwa kebaruan ini harus tepat waktu, tidak terlalu maju ataupun terlalu tertinggal dari perkembangan zaman.



Gambar 7. Gambaran kesesuaian waktu sebagai indikator relevansi antara pendidikan desain dan industri di era hiperglobalisasi

Model Kerangka Konseptual Relevansi Pendidikan Desain Indonesia Pada Era Hiperglobalisasi



Gambar 8. Model Kerangka Konseptual Relevansi Pendidikan Desain Indonesia Pada Era Hiperglobalisasi

Berdasarkan hasil analisis, output dari pendidikan desain pada umumnya berupa pengetahuan atau *knowledge*. Namun demikian, hal yang dibutuhkan oleh industri tidak hanya terbatas pada pengetahuan, tetapi juga keterampilan

atau *skill*. Oleh karena itu, pendidikan desain yang relevan harus dapat menghasilkan pengetahuan yang sesuai dengan kebutuhan *skill* yang dibutuhkan oleh industri pada zamannya. Semakin relevan pengetahuan lulusan desain dengan kondisi industri saat ini, semakin efektif lulusan desain mampu menerapkan pengetahuannya dalam dunia industri.

Untuk mendapatkan kualifikasi *skill* yang efektif, pendidikan desain harus memastikan bahwa pengetahuan yang diberikan tepat waktu (*timely*) pada aspek ekonomi, teknologi, dan komunikasi. Hal ini akan membantu lulusan pendidikan desain untuk lebih siap menghadapi tantangan di industri dan memberikan kontribusi yang lebih besar. Dengan cara ini, pendidikan desain dapat berperan sebagai jembatan yang menghubungkan antara pengetahuan dan *skill*, serta mempersiapkan lulusan untuk menghadapi tantangan di dunia kerja.

Atas dasar tersebut, pendekatan kolaboratif antara pendidikan desain dan industri desain menjadi penting dalam mencapai relevansi antara *skill* dan *knowledge* di era hiperglobalisasi. Namun, kolaborasi antara pendidikan desain dan industri desain tidak akan berhasil jika para aktor yang bertanggung jawab di baliknya tidak bergerak secara sinergis dan progresif.

Universitas, fakultas, program studi, dan dosen bertanggung jawab atas output pendidikan desain yang mencakup *knowledge* dan *skill* yang dibutuhkan oleh lulusan untuk dapat beradaptasi dengan keadaan zaman dan kebutuhan industri. Sebaliknya, sektor swasta, pemerintah, dan sektor finansial memegang peran penting dalam mengeluarkan ekspektasi atas *skill* sumber daya manusia yang dibutuhkan

berdasarkan keadaan zaman dan kebutuhan industri. Selain itu, asosiasi keprofesian berperan sebagai katalis untuk menjembatani pendidikan desain dan industri.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan paparan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan sebuah pendidikan tidak hanya diukur dari seberapa banyak pengetahuan yang dimiliki peserta didik, tapi juga perlu mempertimbangkan relevansi terhadap kebutuhan industri yang terus berkembang. Oleh karena itu, pendidikan desain harus mampu menghasilkan lulusan yang memiliki *knowledge* yang dan relevan dengan kualifikasi *skill* industri, sehingga dapat menerapkan pengetahuan yang didapat secara efektif. *Knowledge* yang relevan mengacu pada kebaruan yang tepat waktu, tidak terlalu maju ataupun terlalu tertinggal dari perkembangan zaman. Sehingga *timeliness of knowledge* menjadi indikator penting dalam mengukur relevansi pendidikan desain. Untuk memastikan bahwa lulusan pendidikan desain memiliki *knowledge* yang relevan kebutuhan industri di era hiper globalisasi, peneliti merekomendasikan beberapa hal berdasarkan hasil penelitian ini:

Pengembangan acuan pembelajaran pada pendidikan desain harus mempertimbangkan kesesuaian waktu terhadap perkembangan ekonomi, teknologi, dan komunikasi. Meskipun studi banding pada industri telah dilakukan, perubahan yang cepat dan kompleks di industri menuntut penyesuaian kurikulum yang lebih *timely* atau tepat waktu.

Para aktor yang bertanggung jawab pada pendidikan desain, dan industri desain harus bekerja sama secara sinergis dan progresif untuk mencapai ekuilibrium antara *knowledge* yang dimiliki

lulusan pendidikan desain dengan ekspektasi skill yang dibutuhkan oleh industri. Dengan demikian, lulusan pendidikan desain akan lebih relevan dan mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilannya secara efektif dalam dunia industri.

Hal-hal yang masih menjadi kekurangan dalam penelitian ini adalah:

1. Mayoritas responden penelitian ini berdomisili di area Bandung dan Jakarta. Studi selanjutnya perlu mengundang responden yang lebih diverse, terutama di luar Jawa, agar dapat menggambarkan kondisi pendidikan dan industri desain di Indonesia sepenuhnya
2. Dalam penelitian ini, *timeliness of knowledge* diidentifikasi sebagai indikator penting untuk mengevaluasi relevansi pendidikan desain dengan kebutuhan industri di era hiperglobalisasi. Oleh karena itu, diperlukan studi kuantitatif untuk mengembangkan metode perhitungan yang efektif dalam menilai relevansi tersebut. Dengan demikian, dapat dihasilkan suatu sistem evaluasi yang akurat dan dapat diaplikasikan pada kurikulum pendidikan desain yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, T. D. (2005). Relevance assessment as an everyday experience. *Proceedings of the American Society for Information Science and Technology*, 42(1).
Behind the Globalization Process., 31
Dokumen Kurikulum Program Studi
- Biesta, G. (2004). "Mind the Gap!" *Communication and the Educational Relation*. *Counterpoints*, 259, 11-22.
- Checkland, P., & Poulter, J. (2020). *Soft systems methodology*. In *Systems Approaches to Making Change: A Practical Guide* (pp. 201- 253). Springer, London.
- Davut, A. T. E. Ş. (2008). *Desain Interior, Desain Komunikasi Visual, dan Desain Produk*. Data diakses melalui <https://ditdik.itb.ac.id/> pada 7 Mei 2020.
- Failures [powerpoint presentation]. Dilansir melalui https://www.academia.edu/40519668/Friedman_2019_Design_Education_Today_Challenges_Opportunities_Failures
- Friedman, K. (2019). *Design Education Today: Challenges, Opportunities, INDUSTRIAL REVOLUTION: Impetus*
- Inoue, T. (2020). *Hyper-Globalization and the Critical Role of PR* - Tue., Oct. 16, 2018. Diakses melalui <https://www.odwyerpr.com/story/public/11458/2018-10-16/hyper-globalization-critical-role-pr.html> pada tanggal 5 Mei 2020.
- Iswahyudi (2003): *Paradigma Pendidikan Desain di Indonesia*, Cakrawala Pendidikan edisi November 2003, Th. XXII, 3, 331 – 353.
- Jabareen, Y. (2009). *Building a conceptual framework: philosophy, definitions, and procedure*. *International journal of qualitative methods*, 8(4), 49-62.
- Kluver, R., & Fu, W. (2004). *The cultural globalization index*. *Foreign Policy*, 10.
- Kusamitsu, T. (1982). *British industrialization and design 1830-1851: With special reference to printing and figure-weaving in the Lancashire and West Riding textile industries* (Doctoral dissertation, University of Sheffield).
- Norman D. (2010): *Why Design Education Must Change?*, www.jnd.org, data diperoleh dari situs internet:

<http://www.idemployee.id.tue.nl/g.w.m.rauterberg/lecturenotes/DG000%20DRP-R/references/norman-2010.pdf>. Diunduh pada tanggal 5 Desember 2019.

- Norman, D. (2017): Is Bauhaus Relevant to 21st Century Design?, data diperoleh dari situs internet: <https://www.linkedin.com/pulse/bauhaus-relevant-21st-century-design-don-norman/>.
- O’rourke, K., & Williamson, J.G. (2002). When did globalisation begin. *European Review of Economic History*. 6 (1): 23–50.
- Repko, A. F., Szostak, R., dan Buchberger, M. P. (2017): Introduction to interdisciplinary studies (Second edition), Sage, Los Angeles, 426
- Rodrik, D. (2011). The globalization paradox: democracy and the future of the world economy. WW Norton & Company.
- Schutz, A. (1970). Reflections on the problem of relevance. Edited, annotated, and with an introd. by Richard M. Zaner. New Haven, CT & London: Yale University Press.
- Smyth, D. S.; Checkland, P. B. (1976). "Using a systems approach: the structure of root definitions". *Journal of Applied Systems Analysis*. 5 (1): 75–83
- Three Forces of Hyper-globalization oleh Takashi Inoue, diperoleh melalui situs internet: <https://www.odwyerpr.com/story/public/11458/2018-10-16/hyper-globalization-critical-role-pr.html>. Diakses pada tanggal 3 Mei 2020.
- Visi dan Misi FSRD ITB. Data diperoleh melalui <https://fsrd.itb.ac.id/profil/visi-dan-misi/> pada 6 mei 2020.
- Widagdo (2011): *Desain & Kebudayaan*, Penerbit ITB. 275–276.