

PERAN PROFESI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PADA DUNIA INDUSTRI KREATIF DI ERA PASCA PANDEMIC

Maysitha Fitri Az Zahra, S.Ds., M.Ds.¹, Dhisa Tania Priyadi, S.I.A., M.M.²

^{1,2}Politeknik APP Jakarta

e-mail: maysithafaz@kemenperin.go.id¹, dhisatania@kemenperin.go.id²

INFORMASI ARTIKEL

Received : April, 2022
Accepted : Oktober, 2022
Publish online : Oktober, 2022

ABSTRACT

The development of design education in Indonesia in recent years has increased rapidly, especially in the Department of Visual Communication Design (DKV). This is supported by the addition of many new branches of science under the DKV and the opening of new job opportunities in the field of DKV. This growth cannot be separated from having an impact on the development of the creative industry which provides many opportunities for DKV activists. Covid-19 has changed many things about work and the way people work. Jobs that do not have to be face-to-face and jobs that help the development of the creative industry in Indonesia are very open to Visual Communication Designers. This research is important to do to provide knowledge to readers regarding the opportunities and potential of visual communication design in the world of work or the world of the creative industry. Previously, it was also described related to projects or works that can be made during the process of becoming a student. Because not a few people still beat the dkv profession, it's only in the graphic field DKV is now not just a science that can only be obtained in higher education, but can also be followed through certified training.

Key words :DKV Study, DKV Projects, Creative Industry, Covid-19

ABSTRAK

Perkembangan pendidikan desain di Indonesia beberapa tahun terakhir meningkat pesat, khususnya pada jurusan Desain komunikasi Visual (DKV). Hal tersebut didukung dengan bertambahnya banyak cabang ilmu baru dibawah DKV dan terbukanya lapangan kerja baru dibidang DKV. Pertumbuhan tersebut tak lepas memberi dampak kepada perkembangan industri kreatif yang memberikan banyak peluang bagi para penggiat DKV. Covid-19 merubah banyak hal terkait pekerjaan dan cara kerja seseorang. Pekerjaan yang tidak harus tatap muka dan pekerjaan yang membantu perkembangan industri kreatif di Indonesia terbuka sangat besar bagi para Desainer Komunikasi Visual. Penelitian ini penting dilakukan untuk memberi pengetahuan kepada pembaca terkait peluang dan potensi desain komunikasi visual dalam dunia kerja ataupun dunia industry kreatif. Sebelumnya juga dijabarkan terkait proyek atau karya yang dapat dibuat selama proses menjadi Mahasiswa. Karena tidak sedikit orang yang masih memukul rata profesi dkv itu hanya di bidang grafis. DKV kini tidak hanya

sekedar ilmu pengetahuan yang hanya dapat dikenyal di Pendidikan tinggi, melainkan juga dapat diikuti melalui pelatihan tersertifikasi.

Kata Kunci: Pendidikan DKV, Profesi DKV, Industri Kreatif, Covid-19

PENDAHULUAN

Fenomena perkembangan dunia Pendidikan di Indonesia dipengaruhi oleh pertumbuhan jurusan desain yang dibuka di beberapa universitas, baik swasta atau negeri. Ada beberapa jurusan desain populer yang banyak diminati oleh para calon mahasiswa diantaranya Desain Komunikasi Visual, Desain Interior, Desain Tata Busana, dan Desain Produk. Diantara beberapa jurusan diatas, yang mengalami kenaikan rata-rata jumlah pendaftar di setiap tahunnya adalah Desain Komunikasi Visual. Beberapa perguruan tinggi negeri yang membuka jurusan Desain Komunikasi Visual diantaranya Institut Teknologi Bandung (ITB), Institut Kesenian Jakarta (IKJ), dan Institut Desain Bali (IDB). Beberapa perguruan tinggi swasta yang membuka jurusan Desain Komunikasi Visual diantaranya Universitas Telkom (Tel-U), dan Universitas Bina Nusantara (Binus). Beberapa perguruan tinggi diatas memiliki cabang keilmuan DKV masing-masing, sehingga dapat lulusannya dapat bergerak di bidang keilmuan yang spesifik.

Lulusan sekolah desain dulu sering kali dianggap tidak memiliki masa depan pekerjaan yang pasti di Indonesia, karena kurang dihargainya karya yang telah dibuat oleh masyarakat kebanyakan yang tidak mengerti terkait desain dan seni. Namun 10 tahun terakhir stigma tersebut mulai runtuh, banyak para desainer Indonesia yang karyanya diakui dunia dan karya-karyanya dekat dengan masyarakat, sehingga mendapatkan hati masyarakat. Selain itu karena perkembangan teknologi juga profesi di bidang DKV semakin memiliki banyak cabang dan spesifik pada keahlian khusus. Tidak lagi terkait hanya dengan kesan “tukang gambar” melainkan jauh lebih luas dari itu. Penggiat DKV pasti tidak lepas dari dunia industri kreatif di Indonesia. Awalnya segala hal terkait ekonomi kreatif di Indonesia diatur oleh Kementerian

Pariwisata dan Ekonomi kreatif sejak tahun 2011 – 2014. Namun pada tahun 2015 Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) dibentuk oleh Presiden Jokowi untuk fokus mendorong perkembangan kemajuan industri kreatif di Indonesia. Bekraf pada tahun 2015 diketuai oleh pak Triawan Munaf. Membahas, merumuskan, dan mensinkronisasikan 16 bidang ekonomi kreatif di Indonesia agar dapat berkembang secara maksimal. Salah satu dari 16 bidang ekonomi kreatif tersebut adalah Desain Komunikasi Visual. Pada tahun 2020 bekraf kembali dilebur dibawah naungan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi kreatif (KEMENPEREKRAF).

Dari data yang diperoleh Saat ini terdapat sekitar lebih dari 8,2 juta jumlah usaha kreatif di Indonesia yang didominasi oleh usaha kuliner, fashion, dan kriya. Selain itu, terdapat 4 sub sektor ekonomi kreatif dengan pertumbuhan tercepat yaitu film, animasi, dan video, seni pertunjukan, dan desain komunikasi visual. Pertumbuhan yang pesat di sektor ini didukung oleh semakin tingginya adopsi teknologi digital di masyarakat. Ini menunjukkan bahwa ekonomi Indonesia semakin dapat bersaing dan berinovasi dengan negara lain. Di era globalisasi ini, kreativitas sangatlah dibutuhkan karena semakin ketatnya persaingan antar bisnis. Hal ini membuat berbagai pelaku usaha untuk berpikir secara kreatif demi memastikan bisnis mereka semakin terlihat oleh konsumen. Selain itu covid-19 yang terjadi selama 2 tahun dinegara kita cukup memberi dampak dari munculnya peluang kerja baru bagi para penggiat DKV. Banyak masyarakat yang diberhentikan dari tempat kerjanya karena pengurangan pegawai tetapi harus tetap berusaha bertahan hidup, sehingga terbentuklah idebaru dan peluang usaha di bidang Desain Komunikasi Visual.

Pandemic covid-19 telah memukul perekonomian dunia, tidak terkecuali Indonesia. Sejak pertamakali covid-19 menyebar di Indonesia pada maret 2020 kebijakan pemerintah terkait mobilitas, protocol kesehatan, dan PSBB diberlakukan daerah tidak dapat dihindari, hal tersebut telah menurunkan aktivitas ekonomi masyarakat secara tajam. Hal tersebut mendorong masyarakat agar tetap berfikir kreatif dan memutar otak agar perekonomian tetap berputar dan perekonomian berjalan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metoda kualitatif yang disajikan secara deskriptif. Pendekatan yang dipergunakan adalah pendekatan studi literatur. Dimana data penunjang penelitian diambil dari 5 website situs resmi perguruan tinggi yang dijadikan studi kasus, yaitu Institut Teknologi Bandung, Institut Kesenian Jakarta, Institut Desain Bali, Universitas Telkom, Universitas dan Bina Nusantara. Studi literatur yang diambil dari hasil jurnal penelitian terdahulu, dan artikel ilmiah. Buku terkait desain komunikasi visual mejadi pegangan literatur utama, serta dunia industry kreatif dan fenomena covid-19 yang terjadi dinegara kita menjadi batasan pada penelitian kali ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

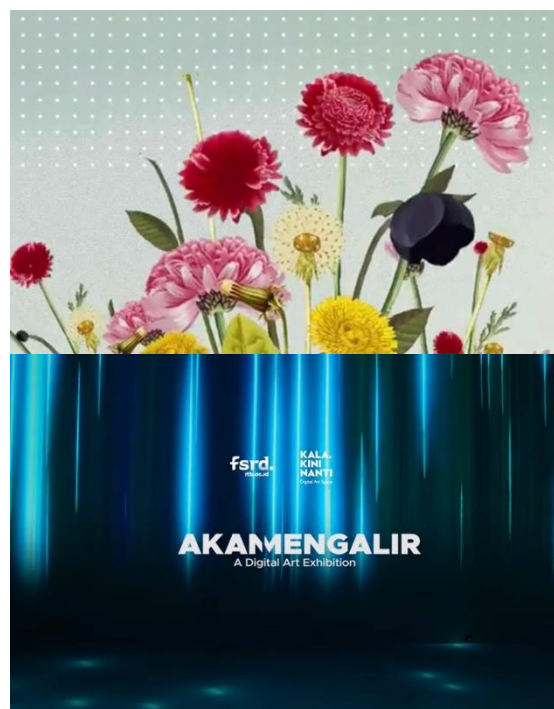
Deskripsi Data/hasil

Dari banyaknya perguruan tinggi di Indonesia yang membuka program studi Desain Komunikasi visual, pada penelitian kali ini dipilih 5 perguruan tinggi untuk dijadikan studi kasus. Masing-masing perguruan tinggi memiliki penjuruan yang berbeda

Tabel 1. Daftar PerguruanTinggi DKV
Sumber: official website Perguruan Tinggi

ITB	IKJ	IDB	TEL-U	BINUS
Komunikasi Visual Periklanan	Graphic & Interactive Design	Periklanan & penge-masan	Desain grafis	Illus-trations
Komunikasi Grafis	Vissual Narative	Animasi	Multi-media	New media
Komunikasi Multimedia	Motion design & Digital Anima-tion	Sinema-tografi	Adver-tising	Creative adver-tising
		Bisnis multi-media	Design-preneur	Anima-tions
		Fotografi		

dari data diatas dapat dilihat bahwa minimal di satu program studi Desain Komunikasi Visual memiliki 3 spesifikasi jurusan. Desain Komunikasi Visual juga bisa dikatakan sebagai seni menyampaikan pesan (*arts of commmunication*) dengan menggunakan bahasa rupa (*visual language*) yang disampaikan melalui media berupa desain yang bertujuan menginformasikan, mempengaruhi hingga merubah perilaku *target audience* sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Sedang bahasa rupa yang dipakai berbentuk grafis, tanda, simbol, ilustrasi gambar/foto, tipografi/huruf dan sebagainya yang disusun berdasarkan kaidah bahasa visual yang khas berdasar ilmu tata rupa. Isi pesan diungkapkan secara kreatif dan komunikatif serta mengandung solusi untuk permasalahan yang hendak disampaikan (baik sosial maupun komersial ataupun berupa informasi, identifikasi maupun persuasi). Berikut ini beberapa contoh karya yang dapat dibuat oleh jurusan DKV.



Sumber: Instagram.com/karyadkv



sumber: www.instagram.com/filmdkv

Desain Komunikasi Visual (DKV) yang sebelumnya populer dengan sebutan Desain Grafis selalu dikaitkan dan dilibatkan dengan unsur-unsur seni rupa (visual) dan disiplin komunikasi. Seiring perkembangan zaman, segala hal yang dikerjakan tidak lagi dilakukan secara manual, bantuan teknologi dan aplikasi yang berada diperangkat elektronik, hal tersebut berperan sangat besar dalam membantu kemajuan di dunia Desain secara pesat. Perkembangan software khusus untuk Desain Grafis sangat menolong para desainer, namun disisi lain itu juga dapat memanjakan para desainer dalam melatih kemampuan desainnya secara manual. Dalam Buku Pengantar Metode Penelitian Budaya Rupa Agus Sachari menjelaskan Desain Komunikasi Visual adalah profesi yang mengkaji dan mempelajari desain dengan berbagai pendekatan baik hal yang menyangkut komunikasi, media, citra tanda maupun nilai. Menurut Suyanto, desain didefinisikan sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri. Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, dan lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi. karya DKV dapat kita jumpai di mana-mana dalam keseharian kita, seperti iklan (media massa cetak atau elektronik), internet, poster, signboard, katalog, brosur, kartu nama, kemasan, baliho hingga animasi dan lain-lain. Berikut beberapa ruang lingkup DKV, diantaranya:

1. Desain Periklanan (Advertising); Disini komunikasi visual persuasif yang harus diaplikasikan.
2. Desain Identitas Usaha (Corporate Identity). Logo, kop surat, brand book, hingga ke background sosial media dan *identity kit*
3. Desain Marka Lingkungan (Environment Graphics); marka lingkungan eksterior dan interior berada dimana-mana, baik itu di mall, universitas, rumah sakit dan fasilitas umum lainnya.
4. Desain Multimedia; digunakan di perusahaan percetakan seperti pembuatan banner, backdrop, stiker, hingga megatron (billboard video), dsb.
5. Desain Grafis Industri; Kemasan produk.
6. Desain Grafis Media; buku, surat kabar, majalah, dll. Biasanya hal ini dilakukan di pekerjaan penerbitan ataupun redaksional.
7. Cerita Bergambar (komik); Sarana statis yang dapat memberikan narasi lebih ringan dan mudah di ikuti ketimbang media cetak lain.
8. Fotografi; Industri yang besar dan banyak memiliki keterkaitan dengan bidang desain lain.
9. Videography; Gambar bergerak lengkap dengan audio banyak dibutuhkan dalam semua industri hari ini.
10. Ilustrasi; Sebagai konteks tambahan dan pelengkap suatu informasi.
11. Animasi; Salah satu media terkompit sebagai sarana komunikasi visual, membutuhkan dedikasi yang tinggi dan kerjasama tim dari berbagai disiplin ilmu untuk mewujudkannya.
12. Media Interaktif; Website, Aplikasi Mobile, Video Game. Kerjasama yang dibutuhkan jauh lebih kompleks lagi.

Dari ruang lingkup diatas, perkembangan profesi dibanyak bidang DKV semakin meluas. Dari hal yang sifatnya general hingga ke proyek-proyek spesifik dapat dilakukan oleh desainer komunikasi visual. Beberapa contoh pekerjaan yang dapat dikerjakan oleh penggiat DKV diantaranya Illustrator, Comic Artist, Digital Artist, Visual Content Creator, Concept Artist, Creative Consultant, Branding and Mascot, Game Developer Artist, In-House Designer, Intellectual Property Creator, Toys Industry, Brand Designer, Web Design and Development, Design Visualisation, Publication Design, Graphic Design Studio, Corporate & Retail Industry, Government Institutions, In-house Designer, Photographer, Television and Broadcast Studio, Art Director, Commercial Photographer, Digital Imaging Artist, Videographer, Creative Entrepreneurs, Broadcast Television, Film Production, Games Industries, Animation Studio, Production House, 3D Motion

Artist (Animator/Motion Graphic), 3D Visualizer Artist (Modeller/ Layout/Shading, Lighting & Rendering), Visual FX Artist (Compositor/ Rotoscoping/Particle), Storyboard artist, Character Design Artist, Animation Produser. Berikut ini beberapa contoh karya yang dapat dibuat oleh jurusan DKV.



Sumber : google.com/karyadkv

Pilihan profesi DKV banyak mempengaruhi perkembangan industry kreatif di Indonesia. DKV sendiripun menjadi salah satu sub bahasan pada program Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) yang kini sudah melebur dengan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (KEMENPEREKRAF) untuk dikembangkan dalam mendukung pertumbuhan industri kreatif di Indonesia. Ekonomi kreatif sendiri sering disebut dengan ekonomi yang berfokus pada berbagai pengembangan ide dan gagasan kreatif sebagai acuan utama dalam pergerakan suatu ekonomi. Sistem ini mengandalkan kreativitas dan ide dari sumber daya manusia sebagai poin utama dalam suatu kegiatan ekonomi. Pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia saat ini sedang menjadi fokus utama pemerintah dan diharapkan dapat menjadi salah satu cara untuk mempercepat pengembangan UMKM yang ada di Indonesia saat ini. Ekonomi kreatif ini memiliki ciri-ciri:

1. Kolaboratif
Dalam ekonomi kreatif kolaborasi merupakan poin penting yang mendukung perkembangan dari ekonomi kreatif ini. Karena itu, dibutuhkan kolaborasi dari berbagai pihak terkait baik dari pihak pengusaha maupun dari pemangku kepentingan.
2. Berbasis pada Kreativitas dan Ide
Seperti namanya, ekonomi kreatif berbasis kepada kreativitas dan ide yang menjadi penggerak utama dari suatu kegiatan ekonomi. Karena itu, dalam ekonomi kreatif, pebisnis dituntut untuk terus mengembangkan ide yang dimiliki untuk menjadi suatu produk yang inovatif.
3. Cakupan yang Luas
Karena gelombang ini berbasis ide dan kreativitas, maka bidang bisnis yang termasuk dalam ekonomi kreatif biasanya memiliki cakupan yang luas. Karena itu, ekonomi kreatif memiliki cakupan yang luas karena kreativitas dan inovasi merupakan sesuatu yang tidak terbatas.
4. Kreasi Intelektual
Dalam ekonomi kreatif, kreasi intelektual merupakan acuan utama yang menggerakkan suatu ekonomi. Karena itu, saat ini kita bisa melihat berbagai jenis UMKM dengan berbagai jenis produk baru yang muncul dari berbagai kreasi intelektual.

Peran Industri kreatif dalam kerangka ekonomi kreatif, merupakan sektor potensial untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan dukungan berbagai pihak berbagai pihak. Terutama dari pemerintah melalui terselenggaranya pendidikan berkualitas, serta mampu melahirkan SDM yang potensial. Keberadaan ekonomi kreatif membuka berbagai banyak bidang baru di Indonesia, dan banyak memberi sentuhan kreatif untuk membantu menaikkan UMKM di Indonesia.

Covid-19 yang terjadi di awal tahun 2020 sangat memberi dampak pada perkembangan industry kreatif di Indonesia. Selain masalah kesehatan yang melanda, Namun, di sisi lain, pandemic ini memberikan peluang untuk menciptakan sesuatu sesuai kondisi saat ini. Tantangan terbesar saat pandemic datang adalah berubahnya system penjualan pada industry kreatif local dan global. Jika sebelum pandemic masyarakat banyak yang membeli segala kebutuhan secara offline atau datang langsung ke toko, selama pandemic gaya hidup dan gaya berbelanja masyarakat di Indonesia ataupun dunia berubah, yaitu dengan cara berbelanja online. Banyak pula market place

yang memberikan bantuan/ promosi pada produk yang mereka tawarkan agar mendapat perhatian dari masyarakat, produk diketahui masyarakat, produk terjual, dan kehidupan tetap berjalan. Saat pandemic selama hampir 2 tahun penjualan secara online meningkat tajam. Banyak jenis barang lokal yang tadinya tidak diketahui masyarakat jadi diketahui dan mendapat tempat dipasar Indonesia. Salah satu penyebab penjualan online meningkat karena masyarakat tidak ingin mengambil resiko terkait penularan covid-19. Hal tersebut juga menjadi tantangan besar dan menjadi ketakutan serta kekuatan baru bagi sector ekonomi kreatif tanah air.

Pembahasan

Dari banyaknya perguruan tinggi negeri yang membuka jurusan Desain Komunikasi Visual di Indonesia peneliti memilih 5 perguruan tinggi yang menjadi studi kasus, terdiri dari 3 perguruan tinggi negeri dan 2 perguruan tinggi swasta. Perguruan tinggi tersebut dipilih berdasarkan jumlah pendaftar tertinggi. Berdasarkan data yang didapat perkembangan jurusan DKV semakin luas dan beragam. Pada umumnya jurusan DKV yang ada di setiap perguruan tinggi minimal memiliki 3 program keminatan, desain grafis merupakan peminatan utama yang ada di program studi Desain Komunikasi Visual. Pemerintah sangat mendukung terkait perkembangan dunia Pendidikan dibidang ilmu desain demi menunjang kemajuan industri dibidang kreatif. Hal yang menjadi stigma bahwa lulusan DKV akan menjadi "tukang gambar" kini tak lagi berlaku. Lulusan ilmu DKV kini memiliki profesi yang sangat beragam. Banyak yang bekerja di bidang industry, pemerintahan, komunitas, atau bahkan membuka konsultan usaha sendiri. Dengan adanya focus pemerintah pada Kementerian Pariwisata dan Ekonomi kreatif dalam menjadikan program studi Desain Komunikasi Visual menjadi salah satu sub pokok bahasan untuk dikembangkan di dunia industry kreatif banyak membantu usaha kecil menengah jadi berkembang memiliki desain yang menjadi sangat baik dan layak untuk dipasarkan serta bersaing dipasar nasional ataupun internasional.

Industry kreatif di Indonesia sempat mengalami penurunan dan dampak yang signifikan saat pandemic covid-19 emlanda Indonesia. Banyak usaha yang menurun, terhenti bahkan hingga gulung tikar. Karena hal tersebut membuat pemerintah berfikir cara bagaimana mempertahankan perekonomian kreatif Indonesia. Pada akhirnya pemerintah mencetuskan program bimbingan terkait memasarkan dan mengemas produk secara menarik. Sejak bimbingan

berlangsung, banyak pelaku ekonomi kreatif yang mulai beradaptasi dengan teknologi dalam memasarkan produk mereka. Tidak hanya pemerintah dan penjual saja yang berperan ktif dalam proses bimbingan pemasaran dan pengemasan. Melainkan banyak para desainer komunikasi visual (desainer grafis dan lain-lain) yang menjadi mentor dalam membimbing pelaku ekonomi. Banyak pekerjaan yang tadinya dapat dilakukan atau dipelajari secara mandiri namun tetap harus diajarkanjuga oleh para desainer dalam program bimbingan. Peran desainer komunikasi visual tidak hanya mengajarkan bagaimana cara mendesain suatu produk atau kemas, tetapi juga para desainer tersebut membantu untuk menyusunkan jadwal dalam pembuatan konten, memberikan arahan dalam membuat konten, serta mengajarkan proses pemasaran yang tidak biasa. Program bimbingan yang dilakukan pemerintah dalam mendukung pelaku ekonomi kreatif local dinamai dengan #belikreatiflokal. Program #belikreatiflokal berhasil di daerah jabodetabek. Setelah itu pemerintah terus melebarkan jangkauanya hingga danau toba. Program tersebut menjadi salah satu program pemulihan ekonomi nasional.

Peluang usaha bagi para penggiat desain komunikasi visual yang tercipta selama melakukan pendampingan pelaku ekonomi kreatif muncul dikalangan anak muda yang memiliki cara lebih singkat, ringkas, dan mudah dipahami oleh banyak masyarakat. Anak muda juga menggunakan banyak aplikasi sederhana yang membantu dalam proses desain. Hal tersebut membuat banyak desainer komunikasi visual baik dikalangan anak muda ataupun professional membuat tutorial atau tatacara tahapan pembuatan suatu desain hingga pemasaran dengan sentuhan kreatif dengan cara yang mudah dipahami yang diunggah dalam media social seperti Youtube, Instagram, tiktok dan lain sebagainya. Tak sedikit pula para desainer ataupun penggiat Desain Komunikasi Visual membuka jasa dalam membuat rangkaian paket komplit yang siap digunakan untuk yang membutuhkan. Cara baru yang digunakan dapat diterima oleh masyarakat dengan mudah sehingga perkembanganya jadi sangat cepat dan meluas digunakan oleh masyarakat. Disi lain hal tersebut juga sangat membantu pemerintah dalam menjaga perekonomian kreatif agar tetap bertahan dimasa pan demi dan masa setelah pandemic. Berikut contoh salah satu rangkaian cetak dari pembuatan karya DKV yang telah dibuat.



Sumber: ikj.com/desainkomunikasivisual

KESIMPULAN

Dunia Desain Komunikasi yang terus berkembang dan memiliki cabang ilmu yang lebih banyak dan spesifik membuat peluang kerja kedepan semakin luas. Hal yang paling banyak berkembang dan dipelajari secara otodidak oleh banyak penggiat Desain Komunikasi Visual adalah dibidang pembuatan konten dan pemasaran kreatif. Banyak para desainer atau penggiat Desain komunikasi visual membuat tutorial untuk memudahkan masyarakat luas umumnya atau pelaku ekonomi kreatif khususnya dalam membuat konten kreatif untuk produk yang dipasarkan. Hal tersebut sangat membantu plaku kreatif selama proses pandemic dalam mempertahankan produk yang ingin dijual. Setelah pandemic mulai mereda para penggiat desain komunikasi visual menjadi salah satu content creator yang membagikan ilmu desain kreatif di platform social. Bukan hal baru, tetap hal tersebut yang banyak mendapat banyak perhatian dari pelaku usaha menengah demi mempertahankan produknya. Disisi lain profesi desainer komunikasi visual dibidang ilustrasi, film, video, logo, branding, ikla,, multimedia, dan lain sebagainya tetap mendapatkan perhatian masyarakat dan dibutuhkan didalam perkembangan industry kreatif di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Amstrong, Helen. 2018. Graphic Design Theory. New York. Princeton Architechtrual Press

Chairul Iksan Burhanuddin, dkk. (2020). Ancaman Krisis Ekonomi Global dari Dampak Penyebaran

Foster, Walter. 2017. Basic Color Theory for Graphic Designer. Manchester. Coutrish Publisher

Fedderick, Roy. 2017. The different between graphic designer and visual designer by the project. Nottingham, UK. Springer Science + Business Media

Lewrick, Michael, dkk. 2019. The Design Thinking Playbook. Canada. Library of Congress Cataloging in publication data.

Riley, Scott. 2018. Mindful Design: How and Why to make design decisions for the good of those using your product. Nottingham, UK. Springer Science + Business Media

Silpa Hanoatubun. (2020). Dampak Covid-19 terhadap Perekonomian Indonesia, Journal of Education, Psychology, and Counseling, Vol. 2, Nomor 1.

William, Robin. 2014. Non-Designers design Book. Buckingham. Peachpit Press

Virus Corona (Covid-19), Jurnal Akuntansi, Vol. 17, Nomor 1.

Arilia, Dian. "Kupas Tuntas Perkembangan Ekonomi Kreatif di Indonesia dari segi pelaku usaha dan pemerintah Internet: <https://www.goodnewsfromindonesia.id>, 18 Oktober 2021 [April 10, 2022]

Adhi. "Pemerintah dorong optimalisasi pertumbuhan industry kreatif di Indonesia". Internet: <https://www.kominfo.go.id>, 14 Januari 2022 [April 8, 2022].

IKJ. "Akademik Desain Komunikasi Visual Institut Kesenian Jakarta". Internet: <https://senirupaikj.ac.id/akademik/desain-komunikasi-visual/>, [April 10, 2022]

ITB. "Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual". Internet: <https://www.itb.ac.id/program-studi-sarjana-desain-komunikasi-visual>, [April 8, 2022]

S1 DKV Tel-U. "Program Sarjana Desain Komunikasi Visual Telkom University". Internet: <https://sci.telkomuniversity.ac.id/desain-komunikasi-visual/>, [April 7, 2022].

Binus."s1 Visual Communication Design". Internet: <https://binus.ac.id/malang/visual-communication-design/>, [April 8, 2022].

IDB Bali. "Desain Komunikasi Visual". Internet: <https://www.idbbali.ac.id/programs/desain-komunikasi-visual.html>, [April 7, 2022].