

BAB II STUDI LITERATUR

2.1 Tinjauan Sekolah Tinggi dan Kurikulum

2.1.1 Pengertian Pendidikan

Dilansir dari Wikipedia, pendidikan atau edukasi merupakan upaya utama terencana untuk menyediakan lingkungan belajar dan proses belajar yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk memiliki pengetahuan umum, ilmu kehidupan, serta kemampuan hukum agar menjadi masyarakat yang baik berlandaskan Undang-Undang.

2.1.2 Pengertian Pendidikan Tinggi

Pendidikan tinggi didefinisikan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi sebagai satuan pendidikan yang melaksanakan jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang meliputi program pendidikan diploma, sarjana, magister, spesialis, dan doktor yang dilaksanakan oleh perguruan tinggi. Satuan Pendidikan pada jenjang Pendidikan Tinggi (Dikti) terdiri dari:

- Akademi
- Politeknik
- Sekolah Tinggi
- Institut
- Universitas

2.1.3 Tujuan Pendidikan Tinggi

Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012, di dalam pasal 5 menjelaskan tujuan dari pendidikan tinggi yang meliputi:

- Mengembangkan potensi Mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta memiliki sikap mulia, sehat, berpengetahuan, cakap, kreatif, terampil, mandiri, kompeten, dan berbudaya untuk kemaslahatan bangsa;
- Menghasilkan lulusan yang menguasai cabang-cabang Ilmu Pengetahuan dan/atau Teknologi guna memenuhi kepentingan nasional dan meningkatkan daya saing bangsa;

- Menghasilkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi melalui studi yang mempertimbangkan dan mengimplementasikan nilai Humaniora untuk memajukan peradaban, kesejahteraan umat manusia, dan kemajuan negara;
- Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat berbasis penalaran dan penelitian yang memajukan kesejahteraan masyarakat dan mencerdaskan warga negara.

2.1.4 Pengertian Sekolah Tinggi

Berdasarkan Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi, Sekolah Tinggi merupakan perguruan tinggi yang melaksanakan pendidikan akademik dan/atau pendidikan vokasi dalam lingkup satu disiplin ilmu tertentu. Sekolah tinggi hanya memiliki satu fakultas utama tetapi terdiri dari beberapa program studi dalam satu rumpun ilmu, berbeda dengan universitas yang memiliki banyak fakultas dan terdiri dari berbagai disiplin ilmu.

Dalam UU No. 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi, kegiatan sekolah tinggi mencakup kegiatan pendidikan akademik atau profesi dalam satu bidang ilmu. Hal itu berarti dalam sekolah tinggi, kamu hanya dapat mempelajari satu bidang secara spesifik. Misalnya, Sekolah Tinggi Intelijen Negara (STIN) atau Sekolah Tinggi Meteorologi Klimatologi dan Geofisika (STMKG).

Dua perguruan tinggi tersebut adalah contoh sekolah tinggi yang berada di bawah instansi pemerintah tertentu yang terkait dengan bidang ilmu spesialisasinya masing-masing. Di STIN ada beberapa jurusan S1 yang ditawarkan yakni meliputi Jurusan Agen Intelijen, Teknologi Intelijen, Ekonomi Intelijen, dan Cyber Intelijen. Sementara itu, STMKG menawarkan empat program studi D4 yaitu Meteorologi, Klimatologi, Geofisika, dan Instrumentasi. Tidak jarang sekolah tinggi dikaitkan dengan sekolah kedinasan. Meskipun demikian, tidak semua sekolah tinggi berafiliasi dengan instansi pemerintahan.

Pasal-pasal yang membahas tentang Sekolah Tinggi antara lain:

- Pasal 23 Ayat (1):

Sekolah Tinggi merupakan jenis perguruan tinggi yang melaksanakan pendidikan akademik dan/atau pendidikan kejuruan dalam lingkup satu disiplin ilmu tertentu. Pendidikan yang diselenggarakan oleh sekolah tinggi diantaranya yaitu:

1. Pendidikan Akademik:

Pendidikan yang ditujukan pada penguasaan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, atau seni. Contohnya program:

- Sarjana (S1): Memperdalam teori dan konsep di bidang ilmu tertentu.
- Magister (S2) dan Doktor (S3): Mengembangkan penelitian ilmiah di bidang ilmu tertentu.

2. Pendidikan Vokasi:

Pendidikan yang ditujukan pada meningkatkan praktik dalam keterampilan kerja tertentu. Contohnya program:

- Diploma 3 (D3): Menguasai kemahiran dalam keterampilan tingkat menengah.
- Diploma 4 (D4)/Sarjana Terapan: Berfokus pada aplikasi praktis dan setara dengan program sarjana.

2.1.5 Pengertian Sekolah Tinggi dengan Pendidikan Tinggi yang Lain

Selain akademi, terdapat 4 jenis perguruan tinggi lain seperti universitas, sekolah tinggi, institut, dan politeknik. Keempatnya memiliki perbedaan mendasar. Berikut adalah perbedaannya:

- Universitas

Mengacu pada undang-undang yang sama, universitas biasanya mengajarkan beberapa bidang ilmu, seperti ilmu eksakta atau alam, ilmu sosial, atau ilmu budaya. Oleh karena itu, saat mencari informasi terkait jurusan di sebuah universitas, biasanya pilihan yang ditawarkan akan lebih banyak apabila dibandingkan dengan bentuk perguruan tinggi lainnya. Bidang-bidang ilmu akan dikelompokkan, dari pengelompokan bidang ilmu tersebut, akan terbentuk fakultas yang lebih spesifik. Ada

dua pilihan yang dapat dipertimbangkan saat memilih universitas yaitu universitas negeri atau swasta.

Jika dibandingkan dengan jenis pendidikan tinggi lainnya, universitas menyediakan rumpun ilmu paling luas. Universitas dibagi ke dalam beberapa fakultas yang melaksanakan pendidikan Akademik yang berfokus pada pengembangan ilmu pengetahuan dan/atau Vokasi yang berfokus pada kompetensi terapan di lapangan kerja. Universitas banyak diminati oleh peserta didik yang tertarik dengan gelar akademik berkelanjutan (S1, S2, S3) seperti sarjana, magister, doktor, guru besar (profesor), atau yang ingin menjadi peneliti.

Salah satu universitas di Indonesia yaitu Universitas Airlangga yang memiliki beberapa fakultas seperti Fakultas Kedokteran, Kesehatan Masyarakat, Hukum, Kedokteran Gigi, Perikanan dan Kelautan, dan lain sebagainya. Masing-masing fakultas akan menawarkan beberapa program studi atau jurusan. Misalnya di Fakultas Teknik ada jurusan Teknik Mesin, Teknik Sipil, Teknik Elektro, dan lain sebagainya.

- **Akademi**

Berdasarkan Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi, Akademi adalah bentuk perguruan tinggi yang melaksanakan pendidikan terapan dalam satu atau lebih bidang ilmu pengetahuan dan/atau teknologi tertentu. Akademi terdiri dari satu atau lebih program studi yang menawarkan Program Diploma Satu (D I), Program Diploma Dua (D II) dan/atau Program Diploma Tiga (D III) serta Diploma empat (D IV). Pendidikan terapan atau vokasi adalah pendidikan tinggi program diploma yang mempersiapkan Mahasiswa untuk bekerja dengan keterampilan terapan tertentu sampai program sarjana terapan. Sebagaimana dimaksud pada ayat (1) pendidikan vokasi dapat dibawah oleh Pemerintah hingga program magister terapan maupun program doktor terapan. Kementerian bertanggung jawab untuk melakukan pembinaan, koordinasi, serta pengawasan pendidikan vokasi.

- Insitut

Serupa dengan sekolah tinggi, institut merupakan jenis perguruan tinggi yang menawarkan pilihan bidang ilmu yang lebih spesifik apabila dibanding dengan universitas. Misalnya siswa yang tertarik dengan hal-hal yang berkaitan dengan seni serta berminat untuk mendalami bidang ilmu tersebut, maka institut seni dapat menjadi pilihan.

Selain Institut Teknologi Bandung (ITB) dan Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS), ada juga Institut Seni Indonesia Yogyakarta (ISI Jogja) serta Institut Kesenian Jakarta (IKJ). Suatu institut dapat melaksanakan program strata S1 atau pascasarjana (S2), maupun program profesi. Misalnya, ISI Jogja membuka program S1 yang terdiri dari tiga fakultas meliputi Seni Rupa, Rekam, dan Media Rekam. Bukan hanya itu, di ISI Jogja juga tersedia program pascasarjana (S2) untuk prodi Seni dan Tata Kelola Seni.

- Politeknik

Berdasarkan UU No. 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi, selain universitas dan institute terdapat beberapa jenis perguruan tinggi lain yaitu politeknik dan akademi komunitas. Politeknik merupakan institusi pendidikan yang menawarkan kegiatan akademik vokasi setara D1 hingga D4 serta magister terapan berdasarkan keterampilan praktik. Sedangkan, akademi komunitas menawarkan pendidikan vokasi setara dengan diploma satu dan/atau diploma dua.

2.1.6 Pengertian Kurikulum

Dilansir dari Wikipedia, kurikulum ialah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang ditawarkan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang mencakup rancangan pelajaran yang akan didapatkan peserta didik selama mengikuti jenjang pendidikan. Penyusunan kurikulum disesuaikan dengan kebutuhan lapangan kerja dan kemampuan masing-masing jenjang pendidikan dalam pelaksanaan pendidikan. Durasi kurikulum umumnya diselaraskan dengan tujuan dan sasaran sistem pendidikan yang diselenggarakan. Tujuan dari

kurikulum dimaksudkan untuk memandu pendidikan ke arah dan tujuan yang ditetapkan dalam kegiatan pembelajaran secara menyeluruh.

2.1.7 Pengertian Kurikulum pada Sekolah Tinggi

Umumnya kurikulum sekolah tinggi terdiri atas sejumlah elemen utama, seperti tujuan pembelajaran, bahan ajar berbasis teori dan praktik, metode ajar, evaluasi, serta kerangka kurikulum. Kurikulum menjadi bagian yang sangat penting dalam membantu sebuah sekolah tinggi untuk:

- Memastikan kualitas pendidikan: Kurikulum yang terorganisir dan sistematis akan membantu memastikan siswa mendapatkan pendidikan yang berkualitas serta relevan dengan kebutuhan lapangan kerja.
- Menuntun arah pembelajaran: Kurikulum memberikan arah yang jelas untuk siswa serta pengajar terkait hal yang perlu dipelajari dan cara mempelajarinya.
- Memudahkan proses evaluasi: Kurikulum yang baik akan membantu dalam proses evaluasi proses pembelajaran serta menilai hasil yang telah dicapai.
- Memastikan relevansi ilmu dengan dunia kerja: Kurikulum yang baik merupakan kurikulum yang relevan dengan dunia kerja sehingga akan membantu siswa Bersiap untuk menghadapi tantangan di dunia kerja kelak.

Kurikulum dalam sekolah tinggi menjadi hal yang sangat krusial sebab kurikulum berperan sebagai pedoman dalam kegiatan belajar mengajar. Kurikulum yang baik akan menghasilkan lulusan yang kompeten serta siap menghadapi tantangan di lapangan kerja.

2.2 Tinjauan Sekolah Tinggi Jurusan Animasi, Desain Grafis, dan Game

2.2.1 Pengertian Animasi

Wikipedia mendefinisikan animasi sebagai film berupa karya tangan atau gambar yang bergerak. Saat awal penemuannya, animasi dibuat dari lembaran kertas-kertas gambar yang kemudian di"putar" sehingga timbul efek gambar bergerak. Melalui bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film

animasi kini menjadi lebih cepat dan mudah. Bahkan akhir-akhir ini kemunculan animasi 3D dinilai lebih banyak daripada animasi 2D.

Animasi telah lama berkembang dari masa ke masa, berawal dari ditemukannya phenakistoscope. Alat yang ditemukan Joseph Plateau (1832) itu dapat menghasilkan ilusi gambar bergerak apabila dilihat di depan cermin. Akan tetapi, apabila membahas tentang siapa yang pertama kali membuat animasi, banyak yang beropini dialah Émile Cohl yakni pembuat animasi kartun buatan tangan Fantasmagorie (1908). Kemudian, muncul Walt Disney yang menciptakan film “Steamboat Willie” dengan menghadirkan karakter animasi pertama yaitu Mickey Mouse. Perkembangan film animasi panjang mulai muncul setelah diciptakannya Toy Story oleh Pixar Studio di tahun 1995 yang memanfaatkan teknik cell dan teknik komputer. Seiring dengan kemajuan teknologi dan industri film secara keseluruhan, sejarah animasi juga terus berkembang.

Animasi adalah seni yang digambar bukan sekadar tentang gambar yang bergerak. Menurut definisi, animasi ialah serangkaian gambar yang diatur dengan teknik tertentu guna menciptakan sebuah gerakan. Namun, bukan hanya menggerakkan gambar, seorang animator juga harus memiliki selera seni ketika mengilustrasikan gambar.

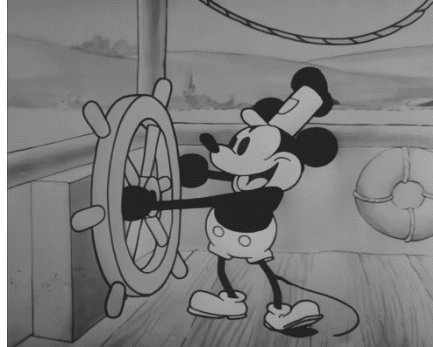
2.2.2 Jenis Animasi

Ada dua metode dalam pembuatan film animasi, di antaranya yaitu secara konvensional dan digital. Proses secara konvensional membutuhkan dana yang sangat besar, sedangkan proses pembuatan animasi secara digital membutuhkan lebih sedikit uang. Dalam hal perbaikan, proses digital lebih cepat daripada proses konvensional. Tom Cardon seorang animator yang pernah terlibat dalam pembuatan animasi Hercules mengakui bahwa komputer cukup berperan penting. "Perbaikan secara konvensional untuk 1 kali revisi memakan waktu 2 hari sedangkan secara digital hanya memakan waktu berkisar antara 30-45 menit."^[1] Sedangkan, dalam hal pengisian suara sebuah film dapat dilakukan sebelum maupun sesudah filmnya selesai. Pada umumnya, *dubbing* dilakukan ketika film sedang dalam proses, tetapi ada juga

yang justru dilakukan setelah pembuatan film selesai contohnya seperti animasi Jepang.

- **Animasi 2D**

Teknik konvensional



Gambar 1

sumber: <https://animasistudio.com/jenis-jenis-animasi-dan-pengertiannya/>

Teknik *Celluloid* (terkadang disebut *cell* saja) ini adalah teknik dasar yang digunakan dalam pembuatan film animasi klasik. Setelah gambar diubah menjadi sebuah rangkaian gerakan maka gambar tersebut akan dipindahkan ke atas lembaran transparan (plastik) yang transparan/ sel (*cell*) kemudian diwarnai oleh *Ink and Paint Department*. Kemudian setelah selesai, film tersebut akan direkam menggunakan kamera khusus yang disebut *multiplane camera* di dalam ruangan yang serba hitam. Objek utama yang mengeksplorasi gerak akan dipisahkan dengan latar belakang dan depan yang statis. Dengan begitu, latar belakang (*background*) dan latar depan (*foreground*) hanya dibuat sekali lihat saja. Metode ini dapat membantu menghindari pembuatan gambar yang berlebihan.

- **Pra-produksi:**

- Konsep,
- Skenario,
- Pembentukan karakter,
- Storyboard,
- *Dubbing* awal,
- Musik dan *sound FX*

- **Produksi:**

- *Lay out* (Tata letak),
- *Key motion* (Gerakan kunci/ inti),
- *In Between* (Gambar yang menghubungkan antara gambar inti ke gambar inti yang lain)
- *Clean Up* (Membersihkan gambar dengan menjiplak)
- *Background* (Gambar latar belakang),
- *Celluloid* (Dipindah ke atas plastik transparan)
- *Coloring* (Mewarnai dengan tinta dan cat).
- **Post-produksi:**
 - *Composite*,
 - *Camera Shooting* (Gambar akan diambil dengan kamera, dengan mengambil satu per satu frame),
 - *Editing*,
 - *Rendering*,
 - Pemindahan film ke dalam roll film.

Teknik digital

Setelah kemajuan teknologi komputer di era 1980, proses pembuatan animasi 2 dimensi semakin mudah. Hal yang sangat nyata dirasakan ialah kemudahan saat proses pembuatan animasi. Dalam penggarapan animasi sederhana, yang dimulai dari merancang model sampai mengisi suara/*dubbing* dapat dilaksanakan dengan menggunakan satu personal komputer. Apabila ada kesalahan dapat dikoreksi dengan cepat serta dapat diperbaiki dengan cepat pula. Sedangkan apabila dengan menggunakan teknik konvensional, setiap detail kesalahan terkadang harus mengulang lagi dari awal. Proses pembuatan animasi 2 Dimensi digital terdiri dari:

- **Pra-produksi:**
 - Konsep,
 - Skenario,
 - Pembentukan karakter,
 - Storyboard,
 - *Dubbing* awal,

- Musik dan *sound FX*
- **Produksi:**
 - *Layout,*
 - *Key motion,*
 - *In Between,*
 - *Background,*
 - *Scanning*
 - *Coloring.*
- **Post-produksi:**
 - *Composite,*
 - *Editing,*
 - *Rendering,*
 - Pemindahan film kedalam berbagai media berupa VCD, DVD, VHS dan lainnya.
- **Animasi 3D**

Tiga Dimensi (3D), umumnya digunakan untuk penanganan grafis. Secara umum, 3D merujuk pada kemampuan dari video card (link). Di masa saat ini video card menggunakan variasi dari berbagai instruksi yang ditanamkan di dalam video card itu sendiri (bukan berasal dari software) guna mendapat hasil grafik yang lebih realistis ketika memainkan game komputer. Animasi 3D adalah konsep animasi 3D yang menggabungkan bentuk, ruang, dan volume. Pada animasi 3D, objek dapat digerakkan dalam tiga arah, yaitu ke kanan-kiri, atas-bawah, serta depan-belakang. Software yang dapat digunakan dalam proses pembuatan animasi 3D contohnya yaitu Maya dan Cinema 4D. Animasi 3D juga seringkali disebut sebagai CGI (Computer-Generated Imagery).

2.2.3 Jurusan Animasi pada Perguruan Tinggi di Indonesia

Di Indonesia, jurusan animasi umumnya berada pada program pendidikan vokasi. Fokus utama kuliah jurusan Animasi di Indonesia cenderung lebih menerapkan praktik dalam proses membuat animasi, menampilkan gambar dengan ilusi *motion*, menciptakan karakter 3D dan 2D, membuat special

effects, menyusun *storyboard*, mengedit video, melakukan pengolahan audio, menulis skenario dengan memanfaatkan tools atau softwares, dan lain sebagainya. Berikut merupakan beberapa jurusan animasi yang berakreditasi unggul di Indonesia :

- **Universitas Negeri Malang (UM)**

Program D4 Animasi UM telah terdaftar secara resmi sejak awal tahun 2022. Program studi animasi di UM terdiri dari dua program yang berbeda. Selain D4 Animasi, di UM juga terdapat Program D3 *Game Animasi*. Maka, tidak heran apabila UM dikenal sebagai salah satu universitas Jurusan Animasi terbaik di Indonesia. Ditambah lagi kedua program studi tersebut saat ini telah terakreditasi A dan B.

- **Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta**

ISI Yogyakarta menawarkan dua program terkait Animasi. Dua program tersebut meliputi D3 Animasi dan D4 Animasi. ISI Yogyakarta menjadi universitas yang telah terkenal di dunia seni. Baik Program D3 maupun D4, keduanya telah menjadi Jurusan Animasi terbaik di Indonesia. Program D3 dan D4 Animasi di ISI Yogyakarta telah mendapat status akreditasi Baik Sekali dari BAN-PT.

- **Sekolah Tinggi Multi Media (STMM) MMTC Yogyakarta**

Salah satu jurusan animator yang telah mendapat akreditasi B di Indonesia adalah STMM MMTC Yogyakarta. Sebagian mata kuliah Program D4 Animasi STMM MMTC yang dipelajari mahasiswa antara lain yaitu Desain Grafis, Nirmana, Komputer Animasi, Drawing, Creative Thinking, Animasi 2D, Sinematografi, Penyutradaraan Animasi, Tata Suara, Digital Imaging, Desain Karakter, Musik Ilustrasi, Rigging, 3D Environment, dan lain sebagainya.

- **Politeknik Negeri Batam (Polibatam)**

Polibatam juga menawarkan program studi D4 Animasi yang telah terakreditasi Baik. Jurusan Animasi di Polibatam mengaplikasikan 35% perkuliahan tatap muka serta 65% berupa kegiatan praktikum atau praktek lapangan. Mata kuliah yang dipelajari oleh mahasiswa program

studi animasi di Polibatam meliputi Ide Kreatif, Desain Grafis, Mekanika Gerak Digital, Animasi 2D, Desain Karakter, Efek Visual, Penyuntingan Suara, Sinematografi, Digital Compositing, dan lain sebagainya.

- **School of Audio Engineering (SAE) Indonesia**

SAE Indonesia atau School of Audio Engineering Indonesia merupakan salah satu institusi pendidikan media kreatif yang telah berskala global. SAE menyediakan program vokasi dan pendidikan tinggi spesialis di 23 negara, salah satunya di Indonesia. SAE Indonesia menjadi salah satu pilihan terbaik yang patut dipertimbangkan. SAE Indonesia menawarkan Program D4 Animasi. Kuliah Animasi di SAE Indonesia mengombinasikan kelas teori dan praktik yang didukung oleh fasilitas laboratorium komputer yang telah dilengkapi dengan berbagai program terbaru seperti Autodesk 3D Max, Adobe Creative Suite, hingga Maya. Mahasiswa SAE Indonesia juga diberikan kesempatan untuk berkonsultasi secara langsung dengan dosen ketika perkuliahan.

Bukan hanya itu, SAE juga menyediakan program Australia Pathway. Mahasiswa yang hendak mengikuti program ini harus terlebih dahulu menyelesaikan kuliah Animasi selama dua semester di SAE Indonesia. Persyaratan lain yang juga wajib dipenuhi mahasiswa yakni skor IELTS 6.0. Apabila telah dinyatakan lulus seleksi, mahasiswa akan melaksanakan kuliah Animasi di Indonesia selama 12 bulan kemudian dilanjutkan dengan kuliah di Australia selama 24 bulan. Kampus SAE di Australia berlokasi di Brisbane, Perth, Byron Bay, Melbourne, dan Sydney.

2.2.4 Pengertian Desain Grafis

Dilansir dari Wikipedia, desain grafis atau rancang grafis merupakan proses komunikasi yang memanfaatkan komponen visual seperti tipografi, fotografi, hingga ilustrasi yang bertujuan untuk memberikan kesan akan suatu pesan yang disampaikan. Desain grafis melibatkan kegiatan komunikasi visual dan desain komunikasi.

Desainer grafis menciptakan dan mengkombinasikan simbol, gambar, serta teks guna mengembangkan representasi visual dari gagasan dan pesan. Desainer grafis memanfaatkan teknik tipografi, seni rupa, hingga tata letak halaman untuk menciptakan komposisi visual. Pemanfaatan desain grafis umumnya digunakan dalam kegiatan membuat desain perusahaan (logo dan merek), desain lingkungan, desain editorial (majalah, surat kabar, serta buku), periklanan, pembuatan desain web, desain komunikasi, hingga kemasan produk.

Desain grafis merupakan bentuk komunikasi visual yang menggunakan komponen grafis seperti gambar, teks, warna, dan lainnya untuk menyampaikan pesan dengan lebih efektif. Contoh pengaplikasian desain grafis selain pada kemasan produk yaitu di poster, papan iklan, brosur, dan lainnya.

2.2.5 Unsur dalam Desain Grafis

Dalam desain grafis terdapat berbagai jenis unsur meliputi titik, garis, bidang, ilustrasi, tekstur, tipografi, warna, gelap terang, dan ruang.



Gambar 2

(Sumber: unsur-unsur desain grafis – web ruang guru)

- **Titik**

Titik merupakan bentuk kecil tanpa dimensi. Titik umumnya berbentuk bundaran sederhana, tanpa arah, mampat, dan tidak bersudut. Titik

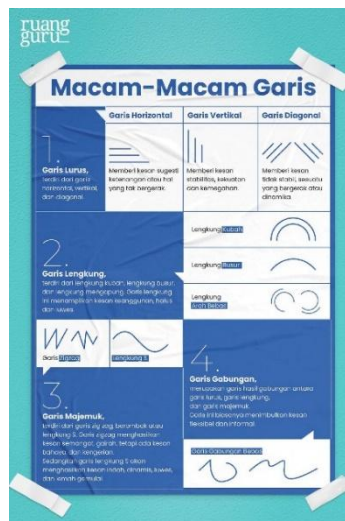
biasanya ditampilkan berkelompok, dengan variasi dalam hal jumlah, susunan, serta kepadatan tertentu.

Titik mampu menciptakan wujud apabila didukung oleh gerak, sinar, serta warna. Titik yang digerakkan akan memberi kesan garis, sinar dalam titik akan memberikan kesan pancaran, dan titik-titik berwarna yang berdekatan akan memberi kesan ada warna lain atau warna baru.

- **Garis**

Garis merupakan gabungan dari berbagai komponen titik yang sejajar dan membentuk satu kesatuan. Unsur garis pasti ada di setiap desain. Unsur garis dapat berupa garis pendek, panjang, lurus, melengkung, tebal, tipis, hingga putus-putus. Setiap garis akan menimbulkan kesan yang berbeda.

Contohnya, garis tebal akan menciptakan kesan tegas, sedangkan garis tipis atau lengkung terkesan lebih dinamis. Garis pada desain berguna untuk membuat keteraturan, memperjelas poin, serta dapat diterapkan dalam pembuatan bagan maupun grafik.



Gambar 3

(Sumber: unsur-unsur desain grafis – web ruang guru)

- **Bidang**

Bidang terdiri dari garis dengan ujung yang saling bertemu hingga menciptakan area tertutup. Unsur bidang sering digunakan dalam desain. Bidang termasuk dalam ruang dua dimensi atau dwimatra, dimana hanya mempunyai dua ukuran berupa panjang dan lebar. Penggunaan unsur

bidang tidak hanya untuk mendefinisikan objek, tetapi juga sebagai daya tarik layout, dan mengomunikasikan pesan desainer kepada audiens.

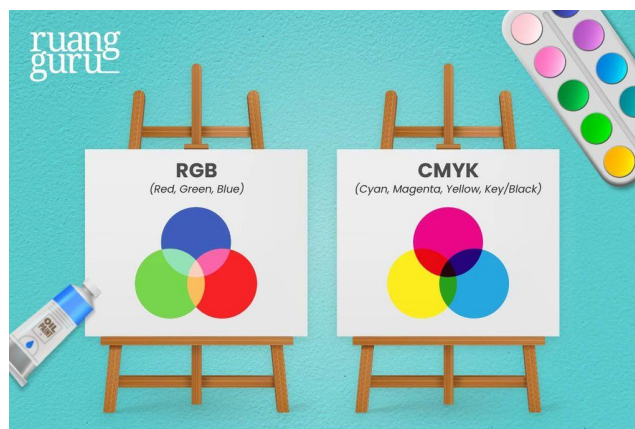


Gambar 4

(Sumber: unsur-unsur desain grafis – web ruang guru)

- **Warna**

Warna ialah unsur yang penting dalam desain grafis. Warna dapat menciptakan makna dan tema dalam sebuah desain. Unsur warna terbagi dalam dua kelompok, yaitu warna yang timbul karena sinar (RGB) dan warna yang terbuat dari unsur tinta (CMYK).



Gambar 5

(Sumber: unsur-unsur desain grafis – web ruang guru)

Guna mendapatkan hasil karya yang menarik, pemilihan warna tidak dapat dilakukan secara sembarangan. Umumnya, desainer akan menciptakan color palette atau kumpulan warna untuk dipadukan yang menghasilkan kombinasi warna unik serta menarik. Bukan hanya itu, ukuran pemberian warna juga harus disesuaikan. Pemberian warna yang terlalu banyak justru dapat menimbulkan kesan norak.

- **Tekstur**

Tekstur ialah visualisasi dari permukaan objek yang dapat dilihat atau diraba. Misalnya, corak permukaan suatu benda ada yang halus, licin kasar, lembut, berpori, mengkilap, dan lainnya. Tekstur dapat menambah dimensi serta memperkaya layout sehingga objek lebih hidup. Bukan hanya itu, tekstur juga mampu membantu audiens mendapatkan rasa atau emosi tertentu dalam sebuah desain. Tekstur dapat dibedakan menjadi 2, yaitu tekstur visual dan tekstur taktil.

- Tekstur visual merupakan tekstur yang dapat dirasakan langsung oleh indra penglihatan.
- Tekstur taktil merupakan tekstur yang dapat dirasakan dengan indra penglihatan dan indra perabaan.

- **Ruang**

Ruang adalah jarak antar unsur desain grafis, seperti objek, background, dan teks. Tanpa ruang, informasi yang ingin disampaikan akan sulit dicerna oleh audiens. Unsur ruang dibutuhkan untuk menghindari objek yang terlalu banyak dan menumpuk sehingga membuat mata jenuh.



Gambar 6

(Sumber: unsur-unsur desain grafis – web ruang guru)

2.2.6 Jurusan Desain Grafis pada Perguruan Tinggi di Indonesia

Terdapat beberapa Perguruan Tinggi Negeri (PTN) di Indonesia yang menyediakan program studi desain grafis yang berkualitas. Berikut ini merupakan PTN dengan jurusan desain grafis yang berkualitas:

- **Institut Teknologi Bandung (ITB)**

ITB merupakan salah satu perguruan tinggi institut terkemuka di Indonesia yang menyediakan program studi Desain Grafis yang berkualitas. Kurikulum yang dirancang merupakan penggabungan dari teori dan praktik desain grafis. Mahasiswa di ITB akan mendapatkan mata kuliah lengkap mencakup aspek kreatif, teknis, hingga konseptual desain. Mereka juga mendapatkan akses ke fasilitas modern, seperti laboratorium komputer hingga studio desain, yang memudahkan mereka mengembangkan keterampilan praktis dalam desain grafis. Fasilitas dosen di ITB juga mumpuni karena mereka merupakan praktisi yang ahli di bidangnya sehingga mampu memberikan wawasan berharga kepada mahasiswa.

- **Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta**

ISI Yogyakarta di Indonesia terkenal karena memiliki pendekatan yang sangat seni dalam program studi Desain Grafis. Mahasiswa di sini bukan hanya diberikan Pelajaran berupa teknik desain, tetapi juga didorong untuk mendalami aspek artistik dalam karyanya. Mahasiswa belajar menggabungkan elemen seni dan desain visual dalam berbagai proyek mereka. ISI Yogyakarta menekankan pada keindahan visual dan estetika dalam penciptaan desain yang unik dan menarik.

- **Universitas Indonesia (UI)**

Universitas Indonesia menyediakan program studi Seni Rupa dan Desain dimana di dalamnya termasuk bidang Desain Grafis. Kurikulum yang digunakan juga mengombinasikan teori desain dengan teknologi terbaru. Mahasiswa memperoleh pemahaman kuat tentang prinsip-prinsip desain, seperti tipografi hingga desain digital. Bukan hanya itu, mahasiswa juga mendapatkan akses ke fasilitas yang memadai, seperti laboratorium komputer serta perpustakaan lengkap yang mendukung proses pembelajaran.

- **Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta**

ISI Surakarta menyediakan prodi Desain Grafis melalui kurikulum yang mendorong cara berpikir kreatif dengan memberi kebebasan terhadap mahasiswa untuk mengekspresikan diri melalui ide - ide inovatif. Penekanan materi pengajaran tidak hanya berfokus pada kemampuan teknis tetapi juga konsep yang berarti mendalam. Melalui pendekatan tersebut, mahasiswa mendapat kesempatan untuk mengerjakan proyek - proyek praktik sehingga ilmu yang didapatkan dapat diaplikasikan ke situasi nyata.

2.2.2 Pengertian Permainan (*Game*)

Game dapat didefinisikan sebagai permainan yang bersifat *casual* dan tidak serius dengan seperangkat aturan yang memungkinkan ada pihak yang kalah dan menang. Sebuah strategi digunakan untuk menganalisis interaksi antar pemain hingga perorangan dengan detail yang bervariasi.

Seperangkat peraturan dari sebuah *game* memantik adanya situasi kompetitif dari dua atau lebih pihak baik itu secara individu maupun kelompok. Strategi yang diterapkan dapat bersifat mengoptimalkan peluang menang atau meminimalisasi peluang menang lawan. Seperangkat peraturan tersebut memiliki dampak yang bisa menguntungkan hingga merugikan pemain sehingga aksi yang diambil pemain sangat bergantung pada peraturan (Febriyanto Pratama Putra, 2012)

Berikut adalah definisi *game* menurut beberapa ahli:

- John C. Beck & Mitchell Wade,
Game adalah salah satu media penarik atensi yang diakui banyak orang. *Game* dapat menjadi media belajar yang baik untuk permasalahan situasi nyata yang berkaitan dengan kolaborasi dan penyelesaian masalah.
- Samuel Henry,
Game adalah sebuah media hiburan yang kerap menjadi penyegar pikiran dan suatu cara untuk beristirahat dari rutinitas.
- John Naisbitt,

Sistem dan pemrograman yang dimiliki *game* tidak dapat didapatkan melalui media lain karena sifatnya yang partisipatoris dan dinamis.

- Andik Susilo,

Game merupakan satu dari banyak adiksi yang sulit ditiadakan. Beberapa orang beropini bahwa ketagihan terhadap *game online* bisa disandingkan dengan narkoba.

2.2.3 Jenis – Jenis *Game*

Menurut Sulistyono (2010), terdapat beberapa jenis platform *game* yang sering digunakan oleh pemain, yakni:

- *Arcade games*, atau biasa dikenal dengan ding - dong di Indonesia adalah jenis permainan yang berada di area/tempat tertentu. *Arcade games* dimainkan melalui mesin khusus yang dirancang untuk memiliki fitur yang membuat permainan yang dimainkan lebih imersif diantaranya pistol, sensor gerakan, sensor injakan, hingga seperangkat mesin simulasi mengendarai mobil beserta transmisinya
- *PC Games*, adalah *game* yang dimainkan melalui komputer personal
- *Console games*, adalah *game* yang dimainkan melalui konsol, biasanya dipasok oleh perusahaan *game* internasional, seperti Nintendo Switch, Playstation 4, XBOX, Dreamcast, Gamecube, Sega Genesis.
- *Handheld games*, adalah *game* yang dimainkan melalui konsol khusus yang didesain untuk bersifat *portable*, seperti Nintendo Switch, Playstation PSP, Nintendo DS.
- *Mobile games*, adalah *game* yang didesain untuk dimainkan melalui ponsel atau PDA.

2.2.4 Genre *Game*

Game dibagi atas beberapa genre, diantaranya yaitu :

- *Action Shooting* (tembak–menembak): pada genre ini, permainan dapat mengandung kekerasan tinggi, mulai dari tembak menembak hingga tusuk menusuk, tergantung pada premis, alur cerita, hingga karakter yang ada di dalamnya. Permainan dengan genre ini memerlukan refleksi yang tinggi dan koordinasi mata-tangan yang baik. Contoh: PB (*Point Blank*), CS (*Counter Strike*) dan *Crysis*.

- *Fighting* (pertarungan). Beberapa orang berpendapat bahwa genre ini termasuk di genre *action*. Namun, *fighting* menjadi genre tersendiri karena meskipun ada elemen yang membutuhkan refleks dan koordinasi yang tinggi, fundamental dari *fighting game* adalah penguasaan jurus dan kombinasi tombol yang membuat karakter bergerak dengan lancar dan bertarung dengan baik. Selain itu, diperlukan ketepatan waktu dan efisiensi untuk mengalahkan lawan secepat mungkin. Contoh: *Naruto*, *Dragon Ball*, *Mortal Kombat* dan *Tekken*.
- *Adventure* (Petualangan). Permainan genre petualangan mengandung elemen penjelajahan seperti eksplorasi hutan, mendaki gunung, berayun di pepohonan, memecahkan teka teki, hingga mencari harta karun. Latar tempatnya pun bersifat tidak terbatas mulai dari perkotaan hingga luar angkasa. Contoh : *King's Quest*, dan *Space Quest*.
- *Strategy* (strategi). Permainan genre ini biasanya memberikan kemampuan bagi pemain untuk mengendalikan satu atau sekelompok orang dengan seperangkat keahlian yang berbeda. Selain orang, pemain biasanya juga mengendalikan penempatan bangunan, kendaraan, hingga di kasus yang cukup kompleks, perekonomian. Pasar permainan genre strategi dikuasai oleh permainan perang. Contoh : *Warcraft*, *Red Alert*.
- *Simulation* (Simulasi). *Game* jenis simulasi secara teknis memiliki tujuan untuk menggambarkan kehidupan sehari - hari dengan detail yang menyesuaikan berbagai faktor. Mulai dari pekerjaan yang ada di dunia nyata seperti beternak, konstruksi, mengendarai truk kargo, hingga membangun sebuah kota bersama dengan mengatur aspek sosial dan ekonominya. Genre ini biasanya menekankan pada bagaimana pemain berangkat dari seseorang yang belum memiliki apa apa hingga menjadi seorang konglomerat. Pemain genre simulasi didorong untuk membangun dari nol dengan dana yang terbatas. Contoh: *The Sims*, *Metropolis Mania*, *Zoo Tycoon*.
- *Puzzle* (teka-teki). Sesuai namanya, permainan teka - teki mendorong pemainnya untuk memecahkan permasalahan mulai dari menyusun balok, menyamakan objek/warna, menarik, menggeser, dan mendorong sebuah objek ke tempat yang tepat. Elemen dari permainan teka - teki

juga sering ditemukan di berbagai *game*, seperti pemecahan misteri di game petualangan, dan lain - lain. Contoh: Tetris, *Bubble Party*.

- *Sport game* (Olahraga). Genri ini mengadaptasi permainan olahraga di dunia nyata. Pemain genre *sports game* juga membutuhkan refleks dan strategi yang baik. Permainan genre ini biasanya merupakan kompetisi antara dua pemain atau lebih dan bisa dimainkan secara tim atau individu. Contoh: PES (*pro evolution soccer*), Mario Kart, Virtua Tennis..
- RPG (*Role Playing Game*). Sesuai dengan terjemahannya, permainan genre RPG membuat pemainnya untuk memerankan seorang tokoh yang terlibat langsung pada dunia yang telah didesain. Oleh karena itu, karakter yang dimainkan dapat berkembang sesuai keinginan pemain. Pemain berkembang berdasarkan berbagai parameter seperti level, kecerdasan, kekuatan, senjata yang semakin sakti, jumlah teman perjalanan, hingga hewan peliharaan. Contoh: *Final Fantasy*, *Dungeon Hunter*, Ragnarok
- *Education* (edukasi). Genre ini adalah perangkat lunak yang berperan sebagai alat bantu memotivasi siswa untuk belajar melalui prosedur *game* yang sudah dirancang sedemikian rupa. Dalam merancang sebuah *game*, *developer* harus mempertimbangkan baik - baik agar permainan yang diciptakan bersifat mendidik dan menambah wawasan pemainnya. Segmentasi pemain juga harus disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan gaya visualnya.

2.2.5 Unsur – Unsur *Game*

Elemen - elemen yang dipadukan untuk membuat sebuah *game* dapat menciptakan pengalaman yang menarik. Berikut adalah unsur - unsur dalam *game*:

- *Fitur*
Fitur adalah elemen yang menggambarkan *game* ke dalam bentuk yang bisa dirasakan dan divisualisasikan.
- *Gameplay*
Adalah mekanisme sebuah *game*. Fitur - fitur yang saling bekerja untuk menjadi sistem pada sebuah *game* akan membentuk sebuah *gameplay*.
- *Interface*

Interface adalah semua tampilan yang membantu pemain untuk menavigasi sebuah permainan baik itu dari menu maupun saat permainan berlangsung. *Interface* yang baik akan membuat pemain tidak bosan.

- **Aturan (*rules*)**

Rules adalah seperangkat aturan yang menjadi acuan untuk memainkan sebuah *game*.

- **Desain *level***

Desain *level* adalah parameter yang menunjukkan tingkat kesulitan sekaligus yang menggambarkan plot cerita pada sebuah *game*.

2.2.6 Jurusan Game pada Perguruan Tinggi di Indonesia

Dewasa ini, *video game* bukan hanya sekadar penyegar pikiran tetapi juga merupakan jurusan perguruan tinggi yang semakin diminati karena prospek kerjanya yang cukup menjanjikan. Berikut merupakan perguruan tinggi di Indonesia yang memiliki program studi dan mata kuliah yang berkaitan dengan *game*:

- **Universitas Multimedia Nusantara (UMN)**

Sesuai namanya, UMN memiliki kurikulum khusus *game development* melalui prodi Desain Komunikasi Visual (DKV). Pada jurusan ini, mahasiswa akan belajar tentang keterampilan untuk mendesain sebuah *game* dari nol.

- **Institut Teknologi Bandung (ITB)**

ITB menyediakan program studi *video game* melalui program S2 Media Digital dan Game. Program ini menarik banyak calon mahasiswa karena telah melahirkan *developer* ternama. Berikut beberapa mata kuliah yang dapat diambil:

- o 3D Modeling & Animasi
- o Intelligent Game Theory
- o Game Engine Design & Development
- o Design Methodology
- o Multimedia System

- **Binus University**

Untuk warga Jakarta, Binus University telah menyediakan program studi S1 Game Application and Technology sejak tahun 2011. Fokus utama program ini adalah aspek pemrograman, desain, dan seni dalam merancang sebuah *video gim*. Setelah lulus dari prodi ini, mahasiswa mendapat kesempatan untuk berkarir di:game engineer

- o developer
- o artist
- o designer
- o content provider

2.1 Tinjauan Arsitektur dengan Pendekatan Holistik

2.3.1 Pengertian Holistik

Menurut KBBI, holistik adalah holistis, adalah berkaitan dengan sistem secara menyeluruh sebagai satu kesatuan dan bukan hanya sebagian. Holistik merupakan terminologi yang berhubungan juga dengan holisme yakni metode pendekatan terhadap suatu masalah dengan melihat ke gambaran yang lebih besar dan menyeluruh.

Holistik berasal dari kata holisme yang berasal dari bahasa Yunani “holos” yang artinya semua atau keseluruhan. Menurut J.C. Smuts, holistik atau holisme yaitu sebuah kecenderungan alam untuk tidak hanya membentuk gabungan bagian evolusi, tetapi juga membentuk sesuatu yang utuh. Dari kata holisme, holistik diartikan sebagai perspektif yang mencakup seluruh bagian.

Holistik juga merupakan terminologi dari bahasa Inggris dari kata “whole”, yang memiliki arti keseluruhan. Selain itu, heal (penyembuhan) dan health (kesehatan) juga merupakan kata dasar dari holistik. Secara etimologis, akar kata dari “whole” memiliki akar kata yang sama dengan holistik. Secara makna, holistik adalah terminologi yang berarti pemikiran secara menyeluruh dan berusaha menyatukan banyak lapisan kaidah serta pengalaman yang lebih dari sekadar mengartikan manusia dari satu sisi saja.

2.3.2 Pengertian Pendidikan Holistik

Pendidikan dengan pendekatan holistik merupakan sebuah filsafat pendidikan yang cara berpikirnya melalui pemikiran bahwa paling dasar seorang manusia dapat menemukan jati dirinya, arti, dan kesempatan hidup yang didapat dari hubungannya dengan manusia lainnya, keadaan sekitar, dan juga moral kemanusiaan seperti cinta dan damai. Kemudian bagi para ahli, terdapat berbagai macam definisi lain mengenai pendidikan dengan pendekatan holistik yaitu antara lain :

- **Jeremy Henzell -Thomas**

Pendidikan dengan pendekatan holistik merupakan sebuah usaha untuk mendirikan secara penuh dan adil bahwa pada murid dalam berbagai aspek pembelajaran, yang meliputi spiritual, akhlak, imajinatif, kecerdasan, budaya, estetika, emosi dan fisik yang mengarah pada seluruh aspek tersebut ke arah target sebuah kesadaran mengenai relasinya dengan yang maha kuasa yang adalah garis finish dari semua yang terjadi pada hidup ini.

- **Muchlas Samani**

Pendidikan dengan pendekatan holistik merupakan suatu pendidikan yang menyeluruh dan lagi sebuah sistem yang dipakai guna memaksimalkan kemampuan yang dipunyai oleh seseorang.

- **Ron Miller**

Pendidikan dengan pendekatan holistik merupakan filsafat pendidikan yang berpedoman dengan opini bahwa setiap manusia bisa menemukan jati diri, arti, dan goals dalam hidup dengan menjalin relasi dengan manusia lainnya, lingkungan sekitar, dan juga untuk moral setiap individu seperti cinta dan damai.

2.3.3 Pengertian Arsitektur dengan Pendekatan Holistik

Arsitektur holistik merupakan sebuah pendekatan untuk merancang bangunan yang lebih mempertimbangkan relasi antara bangunan dengan keadaan sekitarnya seperti lingkungan, manusia, dan aspek lainnya. Di dalam pendekatan ini, bangunan dilihat sebagai sebuah elemen yang saling terhubung dan mempengaruhi satu dengan lainnya.

Menurut pendapat seseorang yaitu Oldrich Hozman, ruang arsitektur dengan pendekatan holistik itu berbicara mengenai spiritual, emosi, vitalitas, dan juga material. Arsitektur Holistik garis besarnya punya elemen pembentuk yang perlu dipertimbangkan dan diperhatikan seperti contohnya *‘wholeness of the Universe’* maupun materi lainnya dan juga ruang yang ada dianggap sebagai holistik, yang mana faktor pembentuk yang kelihatan ataupun tidak akan tetap dipertimbangkan. *‘Surrounding and centre’*, memiliki maksud yang artinya merupakan permainan pembentuk ruang antar ruang di sekitar atau pinggiran dan ruang tengah nya. *‘The basic form is an oval’* yang memiliki bentuk dasar oval, ini mengindikasikan agar user pengguna merasa santai, rileks, dan memiliki arti holistik, mengelilingi semuanya. *“Covering, Skin, Bark, Wall”* memiliki arti bahwa segala sesuatu memiliki penutup, keliling, dan pembatas antara ruangan luar dan dalam. *“The Life Force is connected with surface”*, yang dimana nyawa atau hal yang termasuk spiritual terkoneksi dengan permukaan sekitarnya. *“Principle of Emptiness in the centre”*, memegang prinsip kekosongan atau void yang terletak pada bagian tengah, yang juga memberikan energi konsentrasi. *“Symmetry, Axiality”*, memiliki bentuk yang simetris dan juga sejajar.

2.3.4 Konsep dan Penerapan Arsitektur dengan Pendekatan Holistik

Arsitektur holistik adalah pendekatan perancangan bangunan yang tidak hanya berfokus pada aspek fisik bangunan semata, tetapi juga mempertimbangkan hubungan antara bangunan dengan lingkungan, manusia, dan aspek-aspek lainnya yang lebih luas. Dalam pendekatan ini, bangunan dilihat sebagai tatanan yang berkaitan dan mempengaruhi satu dengan lainnya. Konsep dasar arsitektur holistic melingkupi beberapa hal diantaranya :

- **Keseluruhan (Wholeness):** Semua elemen dalam bangunan dan lingkungannya dianggap sebagai seluruh bagian yang saling terkait. Tidak mungkin ada bagian yang berdiri sendirian.
- **Keterhubungan:** Bangunan dihubungkan dengan alam, manusia, dan budaya. Interaksi antara manusia dengan bangunan dan lingkungannya menjadi fokus utama.

- **Keberlanjutan:** Pendekatan ini menekankan pada penggunaan material yang ramah lingkungan, efisiensi energi, dan desain yang berkelanjutan untuk generasi mendatang.
- **Kesehatan dan Kesejahteraan:** Arsitektur holistik bertujuan menciptakan lingkungan yang sehat dan nyaman bagi penghuninya, baik secara fisik maupun mental.
- **Spiritualitas:** Aspek spiritual seringkali diintegrasikan dalam desain, menciptakan ruang yang menginspirasi dan mendukung pertumbuhan spiritual.

Pendekatan holistik dapat diaplikasikan ke dalam berbagai macam jenis bangunan, dapat dari rumah tinggal, gedung kantor, dan ruang publik. Beberapa contoh penerapannya antara lain:

- **Penggunaan material alami:** Kayu, batu alam, dan tanaman hidup sering digunakan untuk menciptakan suasana yang hangat dan alami.
- **Penerangan alami:** Penggunaan jendela yang besar dan bukaan yang tepat memungkinkan cahaya matahari masuk secara maksimal, mengurangi kebutuhan akan penerangan buatan.
- **Ventilasi alami:** Sistem ventilasi yang memenuhi standar dapat membantu menjaga kualitas sirkulasi udara di dalam ruangan dan mengurangi penggunaan pendingin ruangan.
- **Desain biophilic:** Menggabungkan elemen alam seperti tanaman, air, dan cahaya alami ke dalam desain untuk meningkatkan kesejahteraan penghuni.
- **Pertimbangan budaya dan konteks:** Desain bangunan disesuaikan dengan budaya setempat dan kondisi lingkungan sekitar.

Arsitektur holistik adalah pendekatan yang komprehensif dalam perancangan bangunan. Dengan mempertimbangkan hubungan antara bangunan, manusia, dan lingkungan, arsitektur holistik bertujuan menciptakan lingkungan yang sehat, berkelanjutan, dan menginspirasi.

2.2 Studi Banding

2.4.1 STEKOM Semarang

a) Lokasi

Membahas mengenai Universitas Sains dan Teknologi Komputer yang disingkat Universitas STEKOM merupakan salah satu dari banyaknya Perguruan Tinggi yang berlokasi di Semarang, Jawa Tengah, Indonesia. Kampus utamanya itu berlokasi di daerah Jl. Majapahit No. 605, Pedurungan Kidul, Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah, 50192.



Gambar 7

sumber : video profil STEKOM

b) Sejarah

Universitas ini pada mulanya berawal dari sebuah kursus komputer dan juga elektronika PAT yang kemudian didirikan pada tahun 1986. Memang dari awal, kursus komputer ini memiliki komitmen yang besar untuk memberikan kursus profesional yang berkualitas dengan harga yang relatif murah seperti yang tertera pada slogan awal yaitu biaya yang hemat, mutu pun terjamin. Oleh sebab itu, kursus komputer dan elektronika PAT menjadi terus maju dan meningkat performanya hingga memiliki beberapa cabang di Pulau Jawa seperti Jawa Tengah dan mendapat penghargaan dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Provinsi Jawa Tengah sebagai juara I yang menyediakan kursus pelatihan seperti ini.

Kemudian dengan majunya perkembangan zaman, yayasan PAT yang didirikan pada tahun 1994, kemudian mendirikan akademi PAT dengan SK Mendiknas No. 04/D/0/1994. Meski pada mulanya Akademi PAT hanya memberikan perkuliahan dengan taraf masih Diploma, dengan waktu yang

berjalan membuat Akademi PAT ini mengembangkan inovasi dan menyesuaikan tingkat taraf pendidikan, sehingga di tahun 2002, sesuai dengan SK Mendiknas No. 235/D/O/2002, Akademi PAT menjadi meningkat menjadi Sekolah Tinggi Komputer dan Elektronika atau yang saat ini sering disingkat menjadi STEKOM - PAT.

Di zaman yang kian berkembang ini, STEKOM akan terus mengupayakan berbagai inovasi keren baik di dalam metode mengajar atau proses belajar itu sendiri, fasilitas yang mewadahi potensi mahasiswa, maupun sarana prasarana, sehingga nantinya STEKOM dapat menjadi semaksimal mungkin memberi bekal yang berguna untuk para sarjana yang akan lulus dan dapat berkompetisi dalam dunia pekerjaan dan lainnya.

c) Fasilitas

Secara keseluruhan, unit pelayanan teknis yang ditawarkan Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer terdapat sebagai berikut:

- Perpustakaan Umum
- International Affairs
- Unit Kemahasiswaan
- Language Center
- Tempat Berwirausaha
- Tempat Percetakan
- Laboratorium
- Klinik
- UPT Keamanan dan Ketertiban Kampus (K3)
- Asrama
- Satgas PPKS

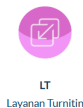
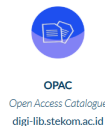
- Perpustakaan



Gambar 8

sumber : video profil STEKOM

Layanan Perpustakaan digi-lib.stekom.ac.id



- Laboratorium

Laboratorium untuk belajar dan terdapat studio yang dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa demi menyelesaikan keperluan pembelajaran seperti praktikum yang spesifiknya berkaitan dengan mata kuliah pemrograman, komputer, dan dalam merencanakan sumber daya di bidang perusahaan. Laboratorium ini juga menjadi pembelajaran yang digunakan untuk sarana pendukung pembelajaran dengan layanan yang mengakses internet secara individual dan bisa luar jam praktikum seperti misalnya dalam mengerjakan tugas-tugas untuk kuliah mahasiswa. Maka dari itu besar harapannya bahwa pertukaran pikiran dapat terjadi di setiap mahasiswa dan dosen yang memiliki ketertarikan dalam hal yang sama.

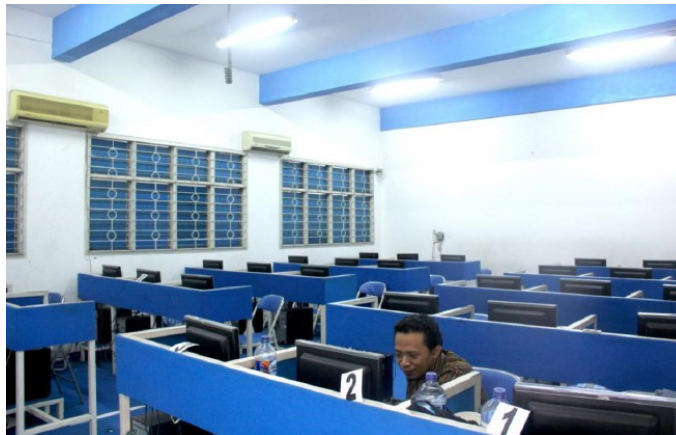
Laboratorium dan fasilitas pendukung lainnya yang terdapat di STEKOM antara lain:

1. Laboratorium Analog



Gambar 9

2. Laboratorium Bahasa



Gambar 10

3. Laboratorium Piranti Komputer (priperal komputer)



Gambar 11

4. Laboratorium Komputer

2.4.2 UNIKA Semarang

a) Lokasi

Universitas Katolik Soegijapranata ini yang kerap kali disebut sebagai UNIKA, memiliki lokasi yang strategis yaitu di Jl. Pawiyatan Luhur Sel. IV No.1, Bendan Duwur, Kec. Gajahmungkur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50234. Universitas Katolik Soegijapranata ini diketahui sebagai perguruan tinggi terkenal yang terdapat di Indonesia dan bertempat di Semarang, Jawa Tengah. Kampus perguruan tinggi swasta yang satu ini memiliki dominan warna keunguan di gedung perkuliahannya. Unika didirikan pada tanggal 5 Agustus tahun 1982, Unika ini merupakan penggabungan dari dua perguruan tinggi, yaitu Universitas Katolik Atma Jaya dengan Institut Teknologi Katolik yang keduanya berada di Kota Semarang. Unika Soegijapranata saat ini telah terakreditasi “A” dari BAN-PT.



Gambar 12

Sumber : Website Profil UNIKA

b) Sejarah

Sejarah dari Universitas Katolik Soegijapranata sendiri bermula ketika dibangunnya Unika Atma Jaya yang berada di Semarang. Ide ini bermula pendirian Unika Atma Jaya Semarang yang digagas pada bulan Juli tahun 1963, yang pada saat itu diadakan rapat besar umat beragama Katolik di Jawa Tengah. Ketua umum partai Katolik dan juga ketua dari Yayasan Unika Jakarta yang bernama Dr Frans Seda melontarkan sebuah pemikiran dan ide yang memungkinkan untuk membangun sebuah Universitas Katolik yang ada

di Kota Semarang, setelah itu beliau pun mendapatkan berbagai opini setuju dari para sarjana dan pemuka agama katolik.

Kemudian di tanggal 5 Juli 1964 diambil sebuah keputusan yaitu berdirinya Unika yang berada di Kota Semarang sebagai cabang, yang meliputi berbagai fakultas seperti Fakultas Hukum dan Ekonomi, dan juga lembaga pendidikan yang membuka asisten menjadi apoteker. Kemudian berkembang lagi dengan adanya Fakultas Pertanian, Farmasi, dan Teknik.

Perguruan Tinggi ini yaitu Unika Atmajaya terdiri di beberapa tempat yaitu Jalan Brigjen Semarang, Jalan Srigunting Semarang, Jalan Seroja Semarang dan Jalan Seroja Semarang. Sebagai pengelolaan dan usaha biaya maka didirikannya Yayasan sandjojo di tahun 1966. Sayangnya, di tahun 1970 Unika Atmajaya mengalami sebuah kemunduran dan krisis yang parah, baik itu dari dalam maupun luar, maka diputuskannya pertimbangan baru yaitu Yayasan Sanjoyo memilih memutuskan untuk memberhentikan Unika Indonesia Atma Jaya pada tanggal 25 Oktober 1972.

c) Fasilitas pada Jurusan DKV

Salah satu Program Studi yang tersedia di Unika yaitu S1 Desain Komunikasi Visual atau biasa disingkat menjadi DKV, dibangun pada tanggal 15 Mei 2008, dinaungi langsung oleh Fakultas dari Arsitektur dan juga Desain. DKV Universitas ini didukung menggunakan multidisiplin pembelajaran kemanusiaan dalam pengetahuan, ketrampilan, dan juga perilaku desainer komunikasi visual yang profesional, diharapkan lulusannya menjadikan manusia yang mau mengabdikan pada masyarakat khususnya di Indonesia.

Peluang Kerja

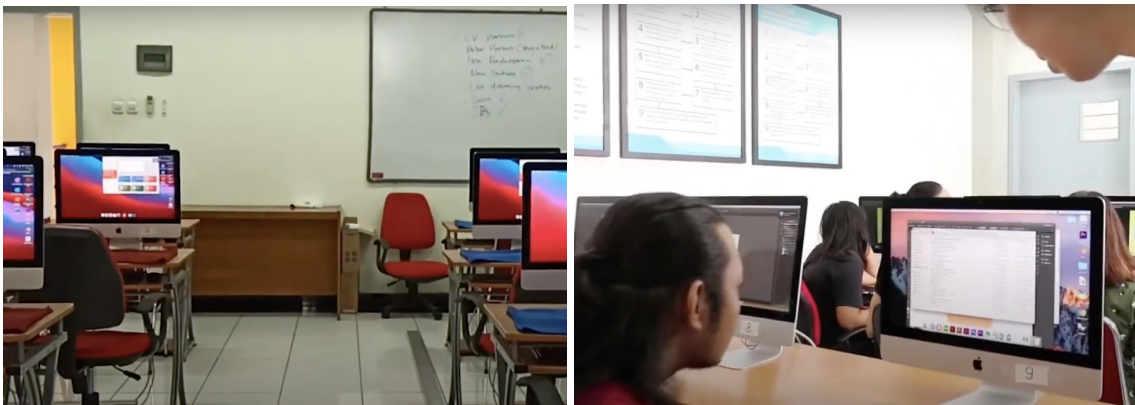
- Desainer Grafis (Media Cetak, Elektronik, Online)
- Komikus
- Illustrator
- Art Director
- Fotografer
- Motion Artist

- Animator 2D dan 3D
- Filmmaker
- Corporate Identity Designer
- Exhibition Designer
- Konsultan Desain
- Production House



Gambar 13

Sumber : Website Profil UNIKA DKV



Gambar 14

Sumber : Website Profil UNIKA DKV