

BAB 1

Profil *Technopreneur*, Peluang Usaha, dan Profesi di Bidang Desain Komunikasi Visual



Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, kalian mampu:

- menjelaskan kewirausahaan *technopreneur* di bidang Desain Komunikasi Visual;
- mengenali profesi dan peluang kerja di bidang Desain Komunikasi Visual; dan
- melaksanakan simulasi proyek kewirausahaan.





Technopreneur

Kemampuan berwirausaha merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap orang. Kemampuan berwirausaha ini berguna untuk mengubah tantangan menjadi suatu peluang yang memiliki nilai ekonomi. Pernahkah kalian melihat orang di sekitar kalian yang berwirausaha di bidang Desain Komunikasi Visual (DKV)? Contoh wirausaha di bidang DKV adalah desainer grafis, komikus, ilustrator, fotografer, dan animator. Bidang ini banyak diminati karena DKV dapat dikatakan memiliki peluang dan prospek kerja cukup menjanjikan di era Industri 4.0 ini.

Keterampilan yang harus kalian miliki pada abad ke-21 adalah keterampilan dalam mempelajari teknologi dan berinovasi. Selain itu, mampu terampil dalam literasi digital atau mengetahui perkembangan teknologi, khususnya di bidang DKV.

Untuk mencapai tujuan menjadi wirausaha di bidang DKV, kalian harus menumbuhkan kreativitas, semangat berinovasi, dan motivasi yang tinggi.

A. *Technopreneur* Desain Komunikasi Visual

1. Pengertian *Technopreneur*

Sebelum membahas *technopreneur* Desain Komunikasi Visual, kalian harus mengetahui terlebih dahulu apa yang dimaksud dengan *technopreneur*. *Technopreneur* berasal dari kata *techno* yang artinya “teknologi” dan *entrepreneur* yang artinya “wirausaha”. *Technopreneur* dapat diartikan sebagai pemanfaatan kemajuan teknologi dalam mengembangkan suatu usaha.

Entrepreneur (wirausaha) adalah seseorang yang berani bertanggung jawab menanggung segala risiko baik untung maupun rugi dalam menjalankan usahanya. Kemajuan teknologi dan keterampilan dalam berwirausaha merupakan proses terjadinya *technopreneur*.

Menurut Chua Eung Hwa (Triyono, 2016), “A *technopreneur* is an extension of an entrepreneur, and makes use of technology to make a new invention an innovation and thereby exploits his achievement in the market to make money.” *Technopreneur* adalah pengembangan diri seorang pengusaha yang memanfaatkan teknologi untuk membuat penemuan baru atau inovasi sehingga mampu menghasilkan nilai ekonomis.

Sementara menurut Jousma (Walker, 2012), “*Technopreneurship* is described as the interaction between science and industry with the intended output of new economic activity.” *Technopreneurship* digambarkan sebagai pemanfaatan ilmu pengetahuan teknologi dan industri dengan menghasilkan nilai ekonomis.

Untuk tingkatan SMK atau pelajar seperti kalian, kata yang tepat untuk menyebut wirausaha adalah *creativepreneur*. Karena setiap kemampuan yang dikerjakan pada suatu bidang, khususnya DKV, pasti memiliki kreativitas agar dapat menarik perhatian konsumennya. Kalian dapat memulai berwirausaha dari ide kreatif yang kalian miliki, misalnya menjadi desainer, animator, dan ilustrator.

Untuk menjadi wirausaha yang sukses, kalian dapat menciptakan penemuan-penemuan karya inovatif dan memiliki rasa tanggung jawab

yang besar akan inovasi tersebut. Seorang wirausaha juga harus bisa berpikir kritis, dalam arti dapat melihat informasi atau peluang usaha yang sedang berkembang di masanya. Contohnya dengan mengikuti perkembangan teknologi.

Ayo Berdiskusi!



Bagaimana cara membangkitkan semangat berwirausaha agar menjadi wirausaha yang sukses, khususnya yang bergerak di bidang DKV? Diskusikan jawabannya bersama teman kalian.

2. Pengertian Kewirausahaan Menurut Para Ahli

Seiring dengan perkembangan zaman, kewirausahaan mengalami perkembangan arti menjadi suatu kemampuan seseorang untuk melihat peluang dan mewujudkannya menjadi sebuah usaha. Di bawah ini beberapa pengertian kewirausahaan menurut para ahli.

a. *Richard Cantillon (1775)*

Menurut Richard Cantillon, kewirausahaan adalah seseorang yang bekerja sendiri (*self-employment*). Seorang wirausaha membeli barang saat ini pada harga tertentu dan menjualnya pada masa yang akan datang dengan harga tidak menentu. Jadi, definisi ini lebih menekankan pada bagaimana seseorang menghadapi risiko atau ketidakpastian.

b. *Jean-Baptiste Say (1816)*

Menurut Jean Baptista Say, wirausaha adalah agen yang menyatukan berbagai alat-alat produksi dan menemukan nilai dari produksinya.

c. *Ahmad Sanusi (1994)*

Kewirausahaan adalah suatu nilai yang diwujudkan dalam perilaku dasar tujuan, trik, taktik, tenaga penggerak, proses, dan hasil bisnis.

d. *Raymond (1995)*

Kewirausahaan adalah seseorang yang inovatif, kreatif, dan mampu mewujudkan kreativitasnya untuk meningkatkan kesejahteraan diri, lingkungan, dan masyarakat.

e. *Joseph Schumpeter (1934)*

Wirausaha adalah seorang inovator yang mengimplementasikan perubahan-perubahan di dalam pasar melalui kombinasi-kombinasi baru. Kombinasi baru tersebut dapat berupa:

- 1) memperkenalkan produk baru atau dengan kualitas baru;
- 2) memperkenalkan metode produksi baru;
- 3) membuka pasar yang baru (*new market*);
- 4) memperoleh sumber pasokan baru dari bahan atau komponen baru; atau
- 5) menjalankan organisasi baru dalam suatu industri.

Schumpeter mengaitkan wirausaha dengan konsep inovasi yang diterapkan dalam konteks bisnis serta mengaitkannya dengan sumber daya.

Dari beberapa pengertian kewirausahaan di atas, dapat disimpulkan bahwa kewirausahaan sangat berkaitan dengan adanya nilai sikap kreatif dan inovatif guna meningkatkan kesejahteraan diri sendiri maupun masyarakat umum.

3. Tujuan Wirausaha

Dalam berwirausaha tentunya kalian harus memiliki tujuan-tujuan sebagai berikut.

- a. Dapat meningkatkan jumlah wirausaha yang memiliki kualitas.
- b. Dapat mewujudkan kemampuan wirausaha dalam menghabiskan produk atau jasa.
- c. Melestarikan budaya sikap, perilaku, serta kemampuan dalam berwirausaha.
- d. Menumbuhkan rasa kesadaran serta orientasi kewirausahaan kepada diri sendiri dan masyarakat.

4. Elemen Kewirausahaan

Ada beberapa elemen kewirausahaan, antara lain sebagai berikut.

- a. Mengembangkan usaha.
- b. Membentuk sumber daya manusia.
- c. Mendapatkan sumber pemasukan, baik berupa finansial maupun material.
- d. Memiliki sikap *leadership* atau kepemimpinan.
- e. Dapat bertanggung jawab.
- f. Menghindari risiko.

5. Karakteristik Wirausaha

Karakteristik merupakan sifat atau tingkah laku seseorang. Karakteristik wirausaha adalah sifat yang menjadi khas dari seorang wirausaha yang membedakannya dengan orang lain. Karakteristik wirausaha antara lain disiplin, memiliki komitmen tinggi, jujur, kreatif, dan inovatif.

B. Prospek Profesi Desainer Komunikasi Visual

Seorang wirausaha harus pandai mencari peluang yang akan mendatangkan keuntungan. Peluang dan perencanaan yang matang merupakan dua hal yang saling berkaitan. Saat kalian menemukan peluang, maka langkah selanjutnya adalah membuat perencanaan. Perencanaan merupakan hal yang sangat mendasar dalam membangun suatu usaha.

Tujuan penggunaan desain komunikasi visual ialah karya desainnya dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar kalian. Misalnya saat ini banyak konsumen yang membutuhkan jasa desain, jasa pembuatan konten video promosi, dan sebagainya. Berikut prospek atau peluang usaha di bidang DKV.

1. Ilustrator

Ilustrator adalah orang yang bekerja di bidang yang menyediakan jasa pembuatan gambar ilustrasi. Gambar ilustrasi ini diaplikasikan pada media koran, majalah, buku, situs web, biro periklanan, pembuatan

storyboard pada perfilman, dan lain-lain. Pekerjaan sebagai ilustrator dapat dikerjakan secara individu ataupun secara berkelompok, sesuai peranan dan tugas masing-masing. Ada beberapa bagian dalam tim ilustrator yang dibagi berdasarkan peranannya, antara lain:

- a. perancang gambar (*skecther*),
- b. bagian penintaan (*inker*), dan
- c. bagian pewarnaan (*colouring*).

Seorang ilustrator dapat bekerja secara manual maupun menggunakan teknologi seperti komputer untuk menyempurnakan hasil karyanya. Keahlian seorang ilustrator dalam menggunakan perangkat komputer ialah dapat mengolah gambar-gambar grafis berupa gambar vektor dan bitmap.



Gambar 1.1 Seorang ilustrator sedang mengerjakan proses penintaan digital pada hasil gambar sketsa.

Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)



Gambar 1.2 Seorang komikus sedang mengerjakan pembuatan komik.

Sumber: Ade Prihatna (2022)

2. Komikus

Komikus adalah seseorang yang pekerjaannya membuat gambar sekaligus isi cerita dari komik. Pekerjaan komikus tidak jauh berbeda dengan ilustrator, yaitu membuat gambar. Hanya saja seorang komikus harus bisa membuat isi cerita dari komik.

Ayo Bereksplorasi!



Apakah kalian pernah melihat atau mempunyai karya-karya komik buatan Indonesia? Sebutkan karya-karya komik yang dibuat oleh komikus Indonesia. Carilah informasi tentang profil singkat dari masing-masing komikus yang kalian sebutkan.



Gambar 1.3 Seorang desainer grafis sedang mendesain sebuah buku.

Sumber: Ade Prihatna (2022)

3. Desainer Grafis

Desainer grafis adalah seseorang yang pekerjaannya membuat atau merancang desain, baik desain logo, desain kemasan (*packaging*), dan sebagainya. Jasa desain ini dapat dimulai dari usaha kecil terlebih dahulu, seperti membuka jasa layanan desain undangan pernikahan, kartu nama, spanduk, dan sebagainya.

4. Desainer Web

Desainer web adalah seseorang yang bekerja membuat desain web. Isi dari web tersebut berupa konten-konten informasi yang akan

ditampilkan. Seorang desainer web harus bisa membuat konten promosi semenarik mungkin sehingga konsumen dapat tertarik untuk mengakses halaman web tersebut.

5. Animator

Animator adalah seseorang yang menciptakan berbagai macam gambar yang dapat bergerak pada saat ditayangkan dengan cepat. Animator bekerja di berbagai bidang, seperti film, televisi, *video game*, dan internet. Contoh karya animasi dalam DKV adalah animasi objek dalam video iklan, animasi tulisan dalam sebuah video, animasi dalam *banner* pada halaman situs, dan sebagainya.



Gambar 1.4 Seorang animator sedang membuat gambar animasi.

Sumber: Sarath P Raj/Unsplash (2021)

Ayo Berdiskusi!



Setelah memahami pengertian animator, carilah informasi di internet tentang animator Indonesia yang karya-karyanya sudah mendunia. Diskusikanlah bersama teman kalian.

6. Fotografer

Fotografer adalah seseorang yang pekerjaannya merekam suatu objek gambar pada momen tertentu. Fotografer bekerja tidak hanya di dalam ruangan (*indoor*), tetapi juga bekerja di luar ruangan (*outdoor*).



Gambar 1.5 Fotografer bekerja di dalam ruangan (*indoor*).

Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)



Gambar 1.6 Fotografer bekerja di luar ruangan (*outdoor*).

Sumber: Angga Raditya (2022)

7. Videografer

Videografer adalah seseorang yang pekerjaannya merekam suatu video momen atau merekam suatu objek gambar video dalam memproduksi suatu iklan atau film. Tugas seorang videografer harus bisa mengambil atau merekam objek gambar secara bagus dan menarik.



Gambar 1.7 Proses pekerjaan merekam adegan dengan menggunakan kamera video.

Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

8. Editor Video

Editor video adalah seseorang yang pekerjaannya mengedit/menyunting video. Editing yaitu memanipulasi dan mengatur pengambilan atau sudut pandang perekaman gambar. Fungsi pengeditan video adalah agar video rekaman dapat disajikan kepada khalayak secara baik dan menarik.



Gambar 1.8 Proses pekerjaan menyunting hasil rekaman video dari tahapan produksi videografi.

Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

9. Periklanan (*Advertising*)

Periklanan merupakan salah satu industri yang saat ini sedang digalakkan oleh pemerintah karena peluang usaha di bidang ini masih sangat luas. Hampir setiap hari para pengusaha membutuhkan media promosi dan iklan. Pekerjaan di bidang *advertising* sangat membutuhkan ide yang kreatif dan inovatif, mulai dari pembuatan desain iklan, membuat poster, iklan televisi, dan media luar ruang seperti baliho atau videotron.

C. Mengenal Potensi Desainer sejak Dini

Untuk menjadi seorang desainer, ada beberapa hal yang harus kalian perhatikan dan terapkan. Sebagai seorang desainer, kalian harus memiliki kreativitas dan inovasi yang tinggi. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir dalam menemukan ide-ide yang baru. Zimmerer (Suryana, 2003) mengungkapkan bahwa ide-ide kreatif sering muncul ketika wirausaha melihat sesuatu yang lama kemudian berpikir sesuatu yang baru dan berbeda.



Gambar 1.9 Desainer grafis sedang mencari referensi desain melalui internet.

Sumber: Anthony Shkraba/Pexels (2020)

Selain harus kreatif, seorang desainer juga harus inovatif. Inovasi merupakan salah satu bentuk terobosan yang baru. Inovatif dalam berwirausaha merupakan proses untuk dapat mengubah peluang usaha menjadi suatu gagasan yang baru yang dapat menghasilkan uang. Desain grafis merupakan salah satu peluang bagi seseorang yang ingin berwirausaha di bidang DKV.

Berikut aspek-aspek yang akan dijelaskan dalam merintis usaha desain grafis.

1. Buatlah usaha yang sederhana

Usaha yang berawal dari kesederhanaan akan menjadi usaha dengan berbagai keunggulan. Usaha yang dibangun tanpa perencanaan dan rumit akan mudah mengalami keruntuhan. Rancangan desain yang rumit dan sulit dipahami cenderung tidak disukai konsumen. Jadi, buatlah desain yang komunikatif dan menarik.

2. Jeli membaca peluang

Adakalanya memulai suatu usaha berawal dari kebutuhan masyarakat sekitar. Misalnya kalian tinggal di lingkungan industri kerupuk. Maka, jenis usaha yang dapat kalian pilih ialah jasa desain kemasan, sablon plastik, stiker, dan sebagainya yang menunjang pemasaran kerupuk.

3. Jangan takut memulai

Jangan ada rasa takut atau ragu untuk memulai usaha desain. Usaha menjadi seorang desainer merupakan usaha yang dapat dikerjakan juga secara *freelance* (bekerja lepas), tetapi mampu mendapatkan keuntungan.

4. Minimalisasi risiko

Salah satu upaya dalam meminimalisasi risiko ialah menentukan batasan modal usaha.

5. Membuat jalinan kerja sama dengan usaha lain

Jika kalian mampu bekerja sama dengan usaha lain, kalian akan banyak memiliki peluang untuk lebih dikenal. Misalnya bekerja sama dengan pengusaha salah satu produk makanan. Kalian dapat membuat desain logo makanan, kemasan makanan, atau media promosi produk makanan tersebut dengan biaya terjangkau, tetapi diperbolehkan menyertakan logo usaha kalian pada setiap desain yang dibuat. Media promosi dapat berupa konten media sosial atau melalui media cetak seperti brosur, *leaflet*, dan *flyer*.

Ayo Berlatih!



Setelah kalian membaca materi tentang potensi desainer, buatlah kelompok kecil bersama teman kalian yang terdiri atas 3–5 orang. Kemudian buatlah rancangan sebuah desain logo yang mencirikan suatu produk. Belajarlah menjadi wirausaha muda yang sederhana dengan konsep awal merancang sebuah logo.



Rangkuman

- *Technopreneur* adalah pengembangan diri seorang pengusaha yang memanfaatkan teknologi untuk membuat penemuan baru atau inovasi sehingga mampu menghasilkan nilai ekonomis.
- *Entrepreneur* (wirausaha) adalah seseorang yang berani bertanggung jawab menanggung segala risiko baik untung maupun rugi dalam menjalankan usahanya.
- Tujuan dalam berwirausaha sebagai berikut.
 1. Dapat meningkatkan jumlah wirausaha yang memiliki kualitas.
 2. Dapat mewujudkan kemampuan wirausaha dalam menghabiskan produk atau jasa.
 3. Melestarikan budaya sikap, perilaku, serta kemampuan dalam berwirausaha.
 4. Menumbuhkan rasa kesadaran serta orientasi kewirausahaan kepada diri sendiri dan masyarakat.
- Karakteristik dalam berwirausaha antara lain disiplin, memiliki komitmen tinggi, jujur, kreatif, dan inovatif.
- Prospek profesi desainer komunikasi visual antara lain ilustrator, komikus, desainer grafis, desainer web, fotografer, videografer, dan editor video.



Refleksi

Setelah mempelajari materi tentang profesi *technopreneur* DKV dan kewirausahaan di bidang ekonomi kreatif, kalian diharapkan memiliki sikap kreatif dan inovatif dalam mencari peluang usaha dan dapat mempraktikkan profesi *technopreneur* DKV.



Asesmen

Kerjakan tugas mandiri, tugas kelompok, dan penilaian mandiri di buku tugas kalian!

A. Tugas Mandiri

Sebutkan jenis usaha kreatif di era digital yang dapat menjadi referensi kalian untuk menjadi wirausaha yang sukses di bidang DKV!

B. Tugas Kelompok

Judul tugas

Menjadi Seorang YouTuber

Alat dan bahan

Kamera ponsel dan produk

Langkah pengerjaan:

1. Carilah satu contoh referensi menjadi seorang YouTuber yang kontennya menarik perhatian banyak orang.
2. Bentuklah kelompok yang terdiri atas 4–5 orang. Buatlah konten yang menarik dengan menggunakan kamera ponsel. Komersialkan salah satu produk yang kalian miliki sehingga orang-orang dapat tertarik dengan konten tersebut.

C. Penilaian Mandiri

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. Menurut pendapat Jousma (Walker, 2012), “*Technopreneurship is described as the interaction between science and industry with the intended output of new economic activity*”. Dari uraian tersebut, apakah yang dimaksud dengan *technopreneurship*?
2. Karakteristik wirausaha merupakan sifat atau tingkah laku seseorang dalam berwirausaha. Salah satu contoh karakteristik tersebut adalah kreatif. Apakah yang dimaksud dengan kreatif?
3. Selain kreatif, dalam membangun suatu usaha khususnya di bidang DKV, juga harus memiliki sikap inovatif. Apakah yang dimaksud dengan inovatif?
4. Kemampuan yang dapat dimanfaatkan oleh seseorang untuk mendapatkan apa yang diinginkan dengan menggunakan berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Istilah apakah yang sesuai dengan pernyataan tersebut?
5. Pekerjaan yang bergerak di bidang DKV salah satunya ialah menjadi seorang fotografer. Apakah yang dimaksud dengan fotografi? Peluang usaha apa sajakah yang bergerak di bidang fotografi?
6. Jelaskan pengertian kewirausahaan menurut Richard Cantillon!
7. Ilustrator adalah orang yang bekerja di bidang multimedia. Ilustrator menyediakan jasa pembuatan gambar ilustrasi yang diaplikasikan pada media koran, majalah, dan kover buku. Ilustrator dapat bekerja secara individu ataupun kelompok. Jelaskan peranan tim ilustrator yang dibagi berdasarkan tugasnya!
8. Tujuan penggunaan desain komunikasi visual ialah untuk menyampaikan pesan secara komunikasi visual dengan kaidah-kaidah estetika. Jelaskan perbedaan dan persamaan antara animator dengan ilustrator!

9. Dalam berwirausaha, ada yang disebut dengan meminimalisasi risiko. Jelaskan apakah yang dimaksud dengan meminimalisasi risiko dalam berwirausaha!
10. Bidang DKV mempunyai banyak kesempatan dan peluang untuk usaha. Tuliskan cara-cara mengidentifikasi peluang usaha yang kalian ketahui di bidang DKV!



Pengayaan

Pindai kode QR di bawah ini menggunakan *Scan QR* pada ponsel kalian, atau langsung ketikkan alamat tautan ke dalam *browser* (peramban) untuk menambah wawasan tentang profesi *technopreneur* dan kewirausahaan di bidang DKV.



<https://bit.ly/3dolof0>



<https://bit.ly/3hc5kxY>