

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi masa depan seseorang. Menurut Nurlila Kamsi dkk. (2021), melalui pendidikan, seseorang mendapatkan ilmu berharga yang nantinya dapat digunakan pada saat mereka masuk ke dalam dunia profesional. Selain pendidikan di sekolah, pendidikan di perguruan tinggi juga sangat berpengaruh terhadap masa depan seseorang karena, di perguruan tinggi setiap individu sudah harus menentukan jurusannya masing-masing secara spesifik sesuai dengan minat dan bakat mereka (Anggraini dkk., 2020). Sangat disayangkan masih banyak siswa SMA yang tidak mengetahui minat dan bakatnya. Pernyataan tersebut didukung dengan data dari Youthmanual tahun 2021 sampai dengan 2023 bahwa sebesar 92 persen siswa SMA/SMK sederajat bingung dan tidak tahu ingin memilih jurusan dan pekerjaan apa di masa depan.

Ketidaktahuan siswa terkait pentingnya minat dan bakat serta prospek kerja kedepannya, membuat mereka tidak berpikir panjang ketika dihadapkan dengan pemilihan jurusan perguruan tinggi (Anggraini dkk., 2020). Mereka cenderung mencari jurusan yang mudah ditempuh atau bahkan hanya mengikuti teman-temannya, sehingga menimbulkan kesalahan pemilihan jurusan perguruan tinggi di kalangan remaja. Pernyataan tersebut didukung dengan data yang diperoleh dari Integrity Development Flexibility (IDF), pada tahun 2024 sebanyak 87 persen mahasiswa di Indonesia mengaku salah memilih jurusan (Femas Aji Saputra dkk., 2024).

Jurusan kreatif dinilai cukup memiliki prospek di berbagai bidang, namun sangat sedikit orang yang mengetahui prospek dan memutuskan untuk masuk ke jurusan tersebut (Esti Setianik, 2020). Hal tersebut didukung oleh data yang mengatakan bahwa sebesar jumlah mahasiswa yang mengetahui jurusan seni hanya sebesar 111.129, sedangkan jumlah jurusan dengan mahasiswa tertinggi

yaitu sebesar 2.252.886 mahasiswa lebih mengetahui program studi pendidikan (Pangkalan Data Pendidikan Tinggi, 2023). Menurut Esti Setianik (2020), peristiwa ini kemungkinan besar dikarenakan tekanan dari lingkungan sekitar yang lebih mendukung untuk menempuh jalur akademik non-kreatif.

Tuntutan yang lebih besar daripada kemampuan seseorang serta prospek yang kurang menjanjikan dapat mengakibatkan dampak seperti stres, penurunan rasa kepercayaan diri, bahkan mempengaruhi performa dalam akademik maupun pekerjaan. Pada akhirnya mahasiswa yang salah memilih jurusan dapat mengalami kebingungan dalam mengenal kemampuan diri (Femas Aji Saputra dkk., 2024). Dampak negatif dari salah pemilihan jurusan tersebut dapat diminimalisir dengan bantuan media informasi.

Dalam proses pendekatan terhadap target, dibutuhkan jenis media informasi yang tepat untuk menjangkau remaja sebagai *target audience*. Pemilihan ukuran *desktop* adalah solusi yang tepat. Dalam dunia pendidikan dan pekerjaan, penggunaan *laptop* maupun komputer lebih sering digunakan dibandingkan *smartphone* karena dianggap lebih mudah mengakses banyak hal dan lebih formal (Unthari dkk., 2022). Menurut (Karyati, 2023, hlm. 1666) penggunaan *website* dapat mempermudah siswa SMA untuk mendapatkan informasi dan ilmu. Jika dibandingkan dengan buku fisik, siswa SMA lebih memilih untuk mencari informasi di internet seperti *website* (Karyati, 2023, hlm. 1670). Melalui hal tersebut, pembuatan *website desktop* diperuntukan agar media utama dapat memberikan kesan formal dan kredibel saat pertama kali di demonstrasi kepada sekolah yang akan menjadi perantara penulis untuk menyebarkan informasi kepada target audiens remaja SMP dan SMA. Oleh karena itu penulis akan membuat sebuah media yang bertujuan memberikan solusi dari permasalahan yang ada dengan menyediakan tes minat bakat, penjelasan informasi jurusan, prospek pekerjaan, jenis kampus, konsultasi psikolog, dan tes buta warna. Media yang akan dibuat penulis berupa *website* interaktif yang berisi informasi terkait prospek jurusan seni dan desain di perguruan tinggi bagi remaja.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, dapat diketahui permasalahan yang ditemukan sebagai berikut:

1. Minimnya pengetahuan siswa SMA tentang pentingnya minat dan bakat serta prospek pekerjaan dalam mempengaruhi pemilihan jurusan perguruan tinggi menyebabkan jumlah mahasiswa yang salah memilih jurusan cukup tinggi.
2. Media informasi terdahulu seperti buku untuk membimbing siswa SMA memilih jurusan perguruan tinggi masih kurang efektif untuk menjangkau target siswa SMA.

Melalui permasalahan tersebut, maka penulis mendapatkan rumusan masalah yaitu bagaimana perancangan *website* prospek jurusan seni dan desain di perguruan tinggi bagi remaja?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat penulis agar pembahasan tidak keluar dari topik utama yang akan dibuat, maka dari itu penulis menetapkan batasan masalah sesuai objek, target utama, dan konten yang akan dirancang. Objek perancangan penulis akan dibatasi pada pembuatan media informasi berbentuk *website* interaktif. Kemudian penulis menetapkan target utama yang berusia 14-18 tahun, berjenis kelamin pria maupun wanita dengan pendidikan SMP sampai SMA, berada pada tingkat ekonomi SES B, dan berdomisili di daerah Jabodetabek. Penulis memilih target yang akan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi, menyukai bidang kreatif, terbuka dengan kemajuan teknologi, dan memiliki kesulitan untuk memilih jurusan perguruan tinggi. Terakhir, penulis membuat batasan untuk konten perancangan yang akan berupa informasi-informasi terkait cara memilih jurusan di perguruan tinggi berdasarkan minat bakat dan prospek pekerjaan, serta konten tambahan lainnya seperti informasi dasar terkait jurusan perguruan tinggi, testimoni dari alumni, tes minat dan bakat, tes buta warna, serta informasi dasar terkait pekerjaan, jenis kampus dan jurusan seni dan desain. Tes minat bakat yang digunakan dibatasi dengan penggunaan jenis tes RIASEC yang nantinya akan

digunakan sebagai alat untuk memberikan rekomendasi jurusan yang sesuai dengan hasil tes tersebut.

#### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah disusun penulis, maka penulis dapat mengetahui tujuan tugas akhir yaitu perancangan *website* prospek jurusan seni dan desain di perguruan tinggi bagi remaja.

#### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Terdapat manfaat yang didapat dari tugas akhir ini. Manfaat ini dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dengan adanya perancangan ini, penulis dapat memberikan referensi bagi dosen maupun penulis lainnya yang tertarik dengan media informasi berupa *website* interaktif. Selain itu, penulis berharap penelitian ini dapat berguna bagi rekan-rekan yang juga tertarik dengan topik utama penulis yaitu pemilihan jurusan di perguruan tinggi sebagai sarana rujukan mereka. Terakhir, penelitian ini dapat dijadikan sebagai dokumen arsip universitas terkait pelaksanaan Tugas Akhir.

2. Manfaat Praktis

Perancangan yang dibuat oleh penulis diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan informasi terkait pemilihan jurusan perkuliahan melalui media interaktif *website*. Perancangan ini, diharapkan dapat menjadi ilmu pengetahuan di bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya yang membahas materi terkait prospek jurusan seni dan desain di perguruan tinggi bagi remaja.