

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri Industri kreatif merupakan salah satu sektor yang berkembang pesat di era ekonomi digital. Perkembangan teknologi mendorong proses kerja yang lebih cepat dan dinamis, sehingga perusahaan membutuhkan tenaga kerja yang adaptif dan mampu bekerja sesuai target (Comunian & England, 2020). Sistem kerja yang berbasis proyek dan tenggat waktu membuat kesiapan profesional menjadi hal yang penting bagi pekerja di bidang ini. Salah satu profesi yang memiliki peran penting dalam industri kreatif adalah Desain Komunikasi Visual (DKV). Lulusan DKV dituntut tidak hanya memiliki kemampuan teknis dalam menghasilkan karya visual, tetapi juga mampu beradaptasi dengan sistem kerja profesional yang dinamis. Hal tersebut menjadikan pemahaman mengenai hak, kewajiban, serta batas profesional pekerja sebagai kompetensi yang perlu dimiliki sebelum memasuki dunia kerja.

Hak pekerja dalam hubungan kerja pada dasarnya memiliki ruang lingkup yang luas, meliputi hubungan kerja, waktu kerja, waktu istirahat, pengupahan, jaminan sosial, keselamatan dan kesehatan kerja, hingga pemutusan hubungan kerja sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan yang telah diperbarui melalui Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2023. Mengingat luasnya ruang lingkup tersebut, penelitian ini memfokuskan pembahasan pada aspek jam kerja, lembur, dan beban kerja karena ketiganya merupakan aspek yang paling berkaitan dengan aktivitas kerja sehari-hari serta menjadi dasar dalam membangun hubungan kerja yang sehat. Pemahaman terhadap ketiga aspek tersebut menjadi bekal awal yang penting dimiliki oleh fresh graduate sebelum memasuki lingkungan kerja profesional.

Namun demikian, beberapa penelitian menunjukkan bahwa pekerja kreatif sering menghadapi jam kerja yang panjang serta batas antara waktu kerja dan waktu pribadi yang kurang jelas (de Peuter et al., 2017). Laporan dari Serikat Pekerja Media dan Industri Kreatif untuk Demokrasi (SINDIKASI) (2022) juga mencatat bahwa praktik kerja di sektor kreatif Indonesia masih menunjukkan ketidakjelasan batas kerja formal. Dalam survei tersebut, 68,3% pekerja media dan industri kreatif mengaku sering bekerja lembur, sedangkan 51,6% responden menyatakan tidak memperoleh kompensasi lembur. Survei tersebut juga menunjukkan bahwa 14,3% responden berasal dari subsektor Desain Komunikasi Visual (DKV), sehingga temuan tersebut relevan sebagai gambaran kondisi kerja yang berpotensi dihadapi oleh lulusan DKV (SINDIKASI, 2022, hlm. 28). Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman terhadap standar profesional dan sistem kerja menjadi aspek yang tidak kalah penting dibandingkan kemampuan teknis.

Berbagai temuan tersebut menunjukkan bahwa isu mengenai jam kerja, lembur, dan pengelolaan beban kerja masih menjadi tantangan dalam industri kreatif. Namun, penelitian maupun laporan yang ada umumnya berfokus pada pemetaan kondisi kerja pekerja kreatif, sedangkan pembahasan mengenai bagaimana mempersiapkan fresh graduate agar memahami hak-hak dasar pekerja sebelum memasuki dunia kerja masih relatif terbatas. Dengan demikian, diperlukan upaya edukasi yang tidak hanya menjelaskan regulasi ketenagakerjaan, tetapi juga menyajikannya dalam bentuk yang mudah dipahami serta sesuai dengan karakteristik target audiens.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa fresh graduate DKV berpotensi menghadapi berbagai tantangan ketika memasuki dunia kerja profesional, khususnya dalam memahami penerapan jam kerja, lembur, dan batas beban kerja sesuai ketentuan yang berlaku. Kurangnya pengalaman kerja menyebabkan lulusan baru cenderung belum mampu membedakan antara tuntutan kerja yang masih sesuai dengan batas profesional dan praktik kerja yang berpotensi merugikan.

Padahal, pemahaman tersebut penting agar pekerja mampu beradaptasi dengan lingkungan kerja tanpa mengabaikan hak-haknya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Meskipun berbagai regulasi mengenai hak pekerja telah tersedia, informasi tersebut umumnya disajikan dalam bentuk dokumen hukum maupun artikel yang bersifat formal sehingga kurang mudah dipahami oleh fresh graduate yang baru memasuki dunia kerja. Padahal, penyampaian informasi yang sederhana dan kontekstual berperan penting dalam meningkatkan pemahaman serta kesiapan individu ketika menghadapi situasi kerja yang nyata. Oleh karena itu, diperlukan media edukasi yang mampu menjembatani informasi ketenagakerjaan dengan karakteristik generasi muda sebagai target audiens.

Dalam konteks tersebut, dibutuhkan media informasi yang dapat membantu fresh graduate DKV dalam memahami sistem kerja profesional melalui pendekatan yang sesuai. Informasi mengenai hak pekerja dan batas kerja umumnya masih disajikan dalam bentuk teks panjang, bahasa formal, serta minim pengolahan visual sehingga kurang menarik untuk diakses oleh generasi muda. Penyajian yang cenderung satu arah membuat informasi tersebut kurang mampu menjangkau pola konsumsi media Generasi Z yang lebih terbiasa dengan konten yang ringkas, visual, interaktif, dan mudah dipahami (Quan-Haase, 2018). Selain itu, Hamari et al. (2019) menjelaskan bahwa keterlibatan pengguna dipengaruhi oleh bagaimana suatu informasi dikemas secara menarik dan sesuai dengan karakteristik audiens.

Dengan demikian, permasalahan yang terjadi tidak hanya berkaitan dengan kurangnya pemahaman pekerja terhadap hak dan batas profesional, tetapi juga belum optimalnya media dalam menyampaikan informasi tersebut secara efektif. Hingga saat ini masih terbatas media yang secara khusus mengemas informasi mengenai hak dan batas pekerja dengan pendekatan Desain Komunikasi

Visual yang sesuai dengan karakteristik Generasi Z, khususnya bagi fresh graduate DKV yang akan memasuki dunia kerja.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memfokuskan pembahasan pada aspek jam kerja, lembur, dan beban kerja sebagai hak-hak dasar pekerja yang paling dekat dengan aktivitas kerja sehari-hari serta menjadi bekal awal yang perlu dipahami oleh fresh graduate sebelum memasuki dunia kerja profesional. Melalui pembatasan tersebut, media yang dirancang diharapkan mampu menyampaikan informasi secara lebih terarah, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan target audiens.

Oleh karena itu, diperlukan perancangan media informasi yang mampu menyajikan informasi profesional secara lebih sederhana dan dekat dengan keseharian generasi muda. Melalui pendekatan visual yang tepat, informasi mengenai standar kerja, batas profesional, serta hak pekerja diharapkan dapat tersampaikan secara lebih efektif tanpa mengurangi substansi yang ada, sehingga dapat membantu fresh graduate DKV memahami sistem kerja industri kreatif secara lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Masih ditemukannya praktik kerja di industri kreatif yang belum sepenuhnya sesuai dengan ketentuan hak dan batas pekerja sehingga berpotensi memengaruhi pengalaman kerja fresh graduate DKV (SINDIKASI, 2022).
2. Fresh graduate DKV belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai hak dan batas profesional sebagai pekerja ketika memasuki dunia kerja.

3. Belum tersedianya media informasi yang secara khusus mengemas edukasi mengenai hak dan batas pekerja bagi fresh graduate DKV melalui pendekatan Desain Komunikasi Visual yang sesuai dengan karakteristik Generasi Z.

Oleh karena itu, penulis mengambil rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana perancangan media informasi mengenai hak dan batasan pekerja untuk *fresh graduate* desain komunikasi visual?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini dibatasi pada *fresh graduate* sarjana dengan rentang usia 21–25 tahun yang baru pertama kali memasuki dunia kerja profesional formal. Target audiens termasuk dalam kategori sosial ekonomi menengah (SES B) dan berdomisili di DKI Jakarta.

Perancangan ini dibatasi pada pembahasan mengenai jam kerja, lembur, dan beban kerja sebagai bagian dari hak dan batas profesional pekerja bagi fresh graduate Desain Komunikasi Visual (DKV). Pembatasan tersebut dilakukan karena ruang lingkup hak pekerja dalam peraturan ketenagakerjaan mencakup berbagai aspek, seperti hubungan kerja, pengupahan, jaminan sosial, cuti, keselamatan kerja, hingga pemutusan hubungan kerja. Agar penelitian memiliki fokus yang jelas dan pembahasan tidak terlalu luas, penelitian ini difokuskan pada tiga aspek yang berkaitan langsung dengan aktivitas kerja sehari-hari serta menjadi pengetahuan dasar yang perlu dipahami oleh fresh graduate ketika memasuki dunia kerja. Dengan adanya pembatasan tersebut, media yang dirancang diharapkan mampu menyampaikan informasi secara lebih mendalam, terarah, dan sesuai dengan tujuan penelitian.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, tujuan penulis adalah membuat perancangan media informasi mengenai hak dan batasan pekerja untuk lulusan baru desain komunikasi visual.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis ke dalam penerapannya. Berikut uraian manfaat dari perancangan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan dalam bidang Desain Komunikasi Visual. Khususnya terkait perancangan media informasi mengenai hak dan batasan pekerja untuk *fresh graduate* Desain Komunikasi Visual

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan penulis. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.