

SITUS PENCARI KERJA SEBUAH DISRUPSI PROSES MAGANG PADA DESAINER MUDA

JOBSEEKER SITE A DISRUPTION OF AN INTERNSHIP PROCESS ON YOUNG DESIGNERS

Tri Wahyu Handayani¹, Tita Cardiah²

¹Universitas Winaya Mukti, triwahyu@unwim.ac.id

²Universitas Telkom, titacardiah@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Pada awal Revolusi Industri, profesi pekerja kreatif termasuk seniman, arsitek, dan desainer semakin berkembang. Apalagi dengan adanya perguruan tinggi yang digagas oleh arsitek dan desainer tersebut. Sesuai dengan kurikulum, para mahasiswa maupun sarjana yang baru lulus harus menempuh proses magang di konsultan atau perusahaan jasa konstruksi. Sejak maraknya digitalisasi desain, dan pemanfaatan internet di segala bidang, ternyata berpengaruh pula pada proses magang pada desainer muda. Penelitian ini dilakukan pada kelas Etika Profesi Desain Interior di program studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Semester ganjil 2020/2021 sebagai kelanjutan dari penelitian sebelumnya pada semester Genap 2017/2018. Pertanyaan penelitiannya, apakah pekerjaan desain yang ditawarkan parsial ke publik melalui situs pencari kerja, memungkinkan desainer muda bisa langsung mengikuti penawaran melalui sistem lelang secara mandiri. Metode penelitian secara kuantitatif melalui kuesioner, dan wawancara. Analisis dilakukan mengacu pada Teori Disrupsi dan Teori Proses Desain. Kesimpulan penelitian adalah sudut pandang mahasiswa tiga tahun lalu dan saat ini tahun 2020 desainer muda dapat langsung berprofesi mandiri dengan persyaratan spesifik dari klien melalui situs pencari kerja.

Kata Kunci : *profesi, desainer, magang, disrupsi*

Abstract: *At the beginning of the Industrial Revolution, the profession of creative workers including artists, architects and designers was growing. Especially with the university that was initiated by the architect and designer. In accordance with the curriculum, students and graduates who have just graduated must take an internship process at a construction consultant or company. Since the digitalization of design and the use of the internet in all fields, it has also influenced the apprenticeship process of young designers. This research was conducted in the Interior Design Professional Ethics class in the Interior Design study program, Faculty of Creative Industries, Telkom University, on Semester 2020/2021 as a continuation of previous research in the even semester of 2017/2018. The research question is whether design jobs are offered partially to the public through job search sites, allowing young designers to directly participate in the bidding through the auction system independently. Quantitative research methods through questionnaires and interviews. The analysis was carried out referring to the Disruption Theory and Design Process Theory. The conclusion of the study is the student's point of view three years ago and currently in 2020 young designers can directly work independently with specific requirements from clients through job seeker sites.*

Keywords: *profession, designer, apprentice, disruption*

1. PENDAHULUAN

Zaman sekarang internet memudahkan bagi semua kalangan di manapun berada. Di lingkungan perguruan tinggi, baik dosen maupun mahasiswanya tidak lepas dari berbagai informasi yang bersumber dari dunia maya. Oleh sebab itu ketergantungan pada internet semakin kuat. Setelah penemuan HTML, sebuah bahasa mark up untuk membuat halaman web oleh Tim Berners Lee, dilanjutkan dengan penemuan www (world wide web), dunia

seolah terbuka lebar berkat internet. Dengan adanya www sebuah situs dapat berisi sekumpulan informasi berupa teks, gambar, dan video. [Mc.Pherson: 40]

Ketua Eksekutif Forum Ekonomi Dunia, *Klauss Schwab*, menyatakan bahwa perubahan yang muncul sekarang ini ditandai dengan berkembangnya kecerdasan buatan, penerapan teknologi nano di berbagai bidang, dan rekayasa genetis. Ketiga hal tersebut merupakan pertanda munculnya Revolusi Industri 4.0, disertai dengan kekhawatiran masyarakat bahwa jutaan orang akan kehilangan pekerjaan digantikan oleh tenaga robotik. Selain itu ilmu pengetahuan yang diperoleh di perguruan tinggi seolah tidak berguna karena tidak relevan lagi dengan kemajuan zaman. Di satu sisi untuk menjadi seorang desainer, termasuk arsitektur dan interior, harus melalui tahap kerja praktek ketika menempuh pendidikan setingkat sarjana. Lepas dari perguruan tinggi, para desainer muda tersebut masih harus melalui tahap magang ke berbagai konsultan atau perusahaan sampai mereka dianggap layak sebagai desainer.

Berdasarkan fenomena yang ada timbul pertanyaan penelitian, apakah pekerjaan desain yang ditawarkan parsial ke publik melalui situs pencari kerja, memungkinkan desainer muda bisa langsung mengikuti penawaran melalui sistem lelang secara mandiri.

Penelitian yang dilakukan adalah untuk mengkaji seberapa siap para peserta didik untuk terjun ke dunia kerja, salah satunya secara online melalui situs pencari kerja mencoba mengerjakan brief yang ditawarkan di laman yang dikunjungi. Melanjutkan pertanyaan kuesioner sebelumnya, penurunan prosentase pada aspek membantu menambah dan meningkatkan pengalaman berprofesi, prosentase responden mengalami penurunan yaitu tiga tahun lalu sebanyak 90,4% menambah pengalaman berprofesi, sedangkan saat ini menurun menjadi 77,2% saja. Sehingga perlu penelitian selanjutnya.

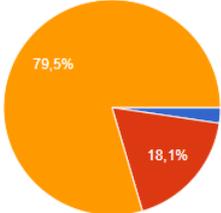
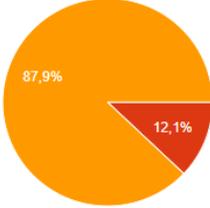
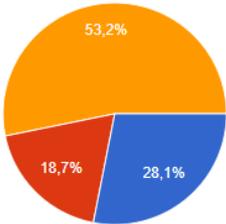
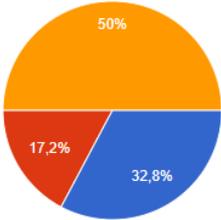
2. KASUS STUDI DAN METODE PENELITIAN

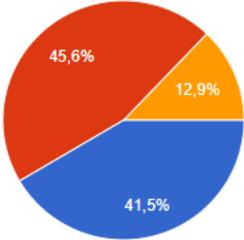
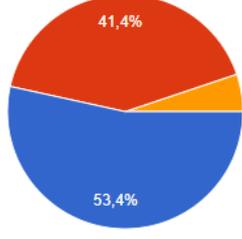
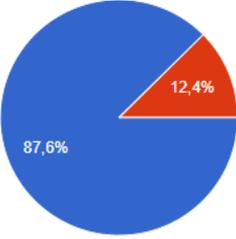
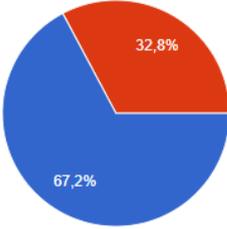
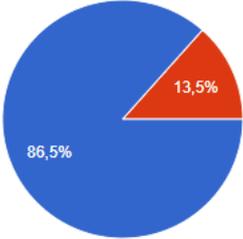
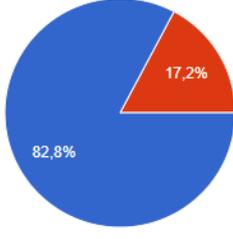
Dalam penelitian ini, objek yang dijadikan sebagai studi kasus adalah peserta didik matakuliah Etika Profesi Desain Interior periode semester Ganjil 2020/2021 (Kelompok B) serta data dari penelitian sebelumnya pada semester Genap 2017/2018 (Kelompok A) di Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom Bandung. Menggunakan data dan objek yang berbeda dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana sudut pandang mahasiswa tiga tahun yang lalu dengan sudut pandang mahasiswa tahun 2020 ini terhadap situs pencarian kerja bagi desainer muda.

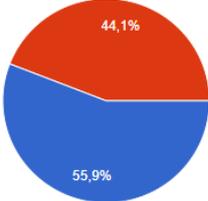
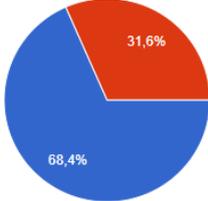
Metode penelitian melalui survey literatur, teknik pengumpulan data kuantitatif melalui kuesioner yang diperoleh dari 171 responden/ mahasiswa pada semester Genap 2017/2018 dan 59 responden/ mahasiswa semester Ganjil 2020/2021, sehingga total ada 230 responden, kemudian dilakukan kajian dan analisa dari kedua data tersebut, untuk mengetahui bagaimana sudut pandang mahasiswa pada tahun 2017 (Kelompok A) dan 2020 (Kelompok B) terhadap disrupti proses magang melalui situs pencari kerja, bagi para desainer muda.

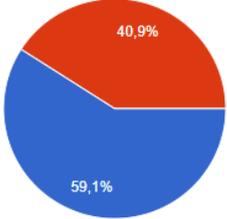
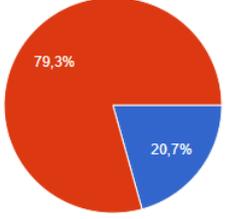
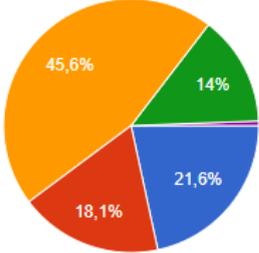
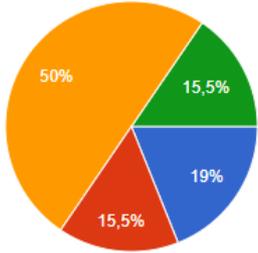
3. HASIL DAN TEMUAN

Data hasil kuesioner tidak semua dimunculkan/dilengkapi dalam bentuk diagram, hanya beberapa kriteria analisa yang dilengkapi dengan diagram sebagai hasil kuesioner. Namun walaupun tidak dilengkapi dengan diagram tetapi datanya adalah hasil dari kuesioner yang sama dan valid. Perbandingan hasil kuesioner dari dua kelompok responden yaitu peserta mata kuliah profesi pada semester Genap 2017/2018 (kelompok A) dan semester ganjil 2020/2021 (kelompok B):

Kelompok A	Kelompok B
Pria/wanita	
<u>Hasil</u> : 66,1% wanita, dan 33,9% laki-laki. <u>Temuan</u> : Didominasi oleh kaum wanita, yaitu dua kali lipat dari jumlah laki laki	<u>Hasil</u> : 70,7% wanita, dan 29,3% laki-laki. <u>Temuan</u> : Didominasi oleh kaum wanita, prosentasenya lebih besar dari kelompok A
Usia	
<u>Hasil</u> : 52,4% berusia di bawah 21 tahun, 47,6% berusia di atas 21 tahun. <u>Temuan</u> : Selisihnya hanya sedikit jumlah peserta berusia di bawah 21 tahun	<u>Hasil</u> : 72,4% berusia di bawah 21 tahun, 27,6% berusia di atas 21 tahun. <u>Temuan</u> : Selisihnya cukup besar dua kali lipat lebih jumlah peserta berusia di bawah 21 tahun
Literasi digital	
<u>Hasil</u> : 79,5% menggunakan internet lebih dari 4 jam per hari, 18,1% menggunakan internet antara 2 hingga 4 jam, 2,4% antara 0 hingga 2 jam saja per hari.  <u>Temuan</u> : semua peserta menggunakan internet, walaupun ada yang kurang dari dua jam per hari.	<u>Hasil</u> : 87,9% menggunakan internet lebih dari 4 jam per hari, 12,1% menggunakan internet antara 2 hingga 4 jam.  <u>Temuan</u> : semua peserta menggunakan internet minimal 2 jam per hari. Karena WFH sehingga prosentasi penggunaan internet lebih tinggi dari kelompok A
Jenis situs yang dikunjungi	
<u>Hasil</u> : 28,1% situs yang berkaitan dengan studi mata kuliah, 18,7% berkaitan dengan profesi Desain Interior, sedangkan sisanya 53,2% adalah situs hiburan.  <u>Temuan</u> : calon desainer interior tetapi situs yang	<u>Hasil</u> : 32,8% situs yang berkaitan dengan studi mata kuliah, 17,2% berkaitan dengan profesi Desain Interior, sedangkan sisanya 50% adalah situs hiburan.  <u>Temuan</u> : hampir sama dengan kelompok A, namun

<p>berhubungan dengan profesi interior paling jarang dikunjungi, lebih dari 50% responden lebih sering mengunjungi situs hiburan, dibandingkan situs yang berkaitan dengan studi mata kuliah</p>	<p>prosentasi situs yang berkaitan dengan studi mata kuliah lebih tinggi</p>
<p>Jumlah situs yang dikunjungi</p>	
<p><u>Hasil</u> : 45,6% mengunjungi 3 hingga 8 situs pencari kerja. Sekitar 41,5% mengunjungi 0 hingga 3 situs. Dan hanya 12,9% mengunjungi lebih dari 8 situs.</p>  <p style="text-align: right;"><u>Temuan</u> :</p> <p>Responden dominan hanya mengakses 3 - 8 situs pencari kerja</p>	<p><u>Hasil</u> : 53,4% mengunjungi 3 hingga 8 situs pencari kerja. Sekitar 41,4% mengunjungi 0 hingga 3 situs. Dan hanya 7,2% mengunjungi lebih dari 8 situs.</p>  <p style="text-align: right;"><u>Temuan</u> :</p> <p>kelompok B prosentasi mengakses 3 - 8 situs pencari kerjalebih tinggi dari kelompok A</p>
<p>ketrampilan mengoperasikan software grafis</p>	
<p><u>Hasil</u> : 87,6% mensyaratkan 12,4% tidak mensyaratkan.</p>  <p style="text-align: right;"><u>Temuan</u> :</p> <p>tiga tahun yang lalu keterampilan dan kemampuan mengoperasikan software grafis adalah kompetensi yang harus dimiliki desainer</p>	<p><u>Hasil</u> : 67,2% mensyaratkan 32,8% tidak mensyaratkan.</p>  <p style="text-align: right;"><u>Temuan</u> :</p> <p>saat ini keterampilan mengoperasikan software grafis adalah sebagai kemampuan umum kompetensi yang harus dimiliki desainer</p>
<p>port-folio</p>	
<p><u>Hasil</u> : 86,5% mensyaratkan 13,5% tidak mensyaratkan.</p>  <p style="text-align: right;"><u>Temuan</u> :</p> <p>port-folio adalah dokumen paling dasar untuk mengukur kompetensi desainer</p>	<p><u>Hasil</u> : 82,5% mensyaratkan 17,5% tidak mensyaratkan.</p>  <p style="text-align: right;"><u>Temuan</u> :</p> <p>hingga saat ini port-folio adalah dokumen paling dasar untuk mengukur kompetensi desainer</p>

sertifikat keahlian	
<p><u>Hasil</u> : 55,9% mensyaratkan 44,1% tidak mensyaratkan</p>  <p><u>Temuan</u> : tiga tahun lalu sertifikat keahlian hampir seimbang antara menjadi persyaratan dan tidak bagi desainer</p>	<p><u>Hasil</u> : 68,4% mensyaratkan 31,6% tidak mensyaratkan</p>  <p><u>Temuan</u> : saat ini sertifikat keahlian menjadi persyaratan bagi desainer</p>
mencoba mengerjakan brief yang ditawarkan di laman yang dikunjungi	
<p><u>Hasil</u> : 44,7% mengerjakan brief 55,3% tidak melanjutkan proses.</p> <p><u>Temuan</u> : hampir setengahnya dari responden mencoba mengerjakan brief yang ditawarkan di laman yang dikunjungi, hal tersebut dikarena bagian dari tugas mata kuliah</p>	<p><u>Hasil</u> : 36,2% mengerjakan brief 63,8% tidak melanjutkan proses.</p> <p><u>Temuan</u> : porsentasi responden sedikit yang mencoba mengerjakan brief yang ditawarkan di laman yang dikunjungi, hal tersebut dikarena tidak menjadi bagian dari tugas mata kuliah</p>
submit hasil desain	
<p><u>Hasil</u> : 35,1% mensubmit 64,9% tidak mensubmit .</p> <p><u>Temuan</u> : responden dominan tidak mensubmit karyanya di situs pencarian kerja dikarenakan merasa tidak yakin dan merasa tidak penting</p>	<p><u>Hasil</u> : 34,5% mensubmit 65,5% tidak mensubmit.</p> <p><u>Temuan</u> : di kelompok B sama dengan kelompok A</p>
menambah pengalaman berprofesi	
<p><u>Hasil</u> : 90,4% menambah pengalaman, 9,6% tidak menambah pengalaman berprofesi.</p> <p><u>Temuan</u> : tiga tahun lalu situs pencarian kerja sangat membantu meningkatkan pengalaman berprofesi</p>	<p><u>Hasil</u> : 77,2% menambah pengalaman, 22,8% tidak menambah pengalaman berprofesi.</p> <p><u>Temuan</u> : saat ini situs pencarian kerja megalami penurunan dalam meningkatkan pengalaman berprofesi. Hal ini perlu ditindaklanjuti pada penelitian selanjutnya</p>

membuat akun di situs pencari kerja	
<p><u>Hasil</u> : 59,1% responden membuat akun di situs pencari kerja yang diminati. Sedangkan 40,9% belum membuat akun khusus.</p>  <p style="text-align: right;"><u>Temuan</u></p> <p>:_ situs pencari kerja mensyaratkan responden membuat akun Lebih dari 50% membuat akun di situs pencarian kerja, hal tersebut dikarenakan sebagai bagian dari tugas mata kuliah</p>	<p><u>Hasil</u> : 20,7% responden membuat akun di situs pencari kerja yang diminati. Sedangkan 79,3% belum membuat akun khusus.</p>  <p style="text-align: right;"><u>Temuan</u> :</p> <p>kelompok B_hampir 80% TIDAK membuat akun di situs pencarian kerja, hal tersebut dikarenakan tidak menjadi bagian dari tugas mata kuliah</p>
Keamanan situs pencari kerja	
<p><u>Hasil</u> : 62,1% cukup aman. 37,9% menganggap belum aman. <u>Temuan</u> : responden menilai data pada situs pencarian kerja adalah situs yang cukup aman</p>	<p><u>Hasil</u> : 70,7% cukup aman. 29,3% menganggap belum aman. <u>Temuan</u> : saat kondisi WFH responden menilai situs pencarian kerja adalah situs yang cukup aman baik dari segi data maupun dari segi kondisi pandemik, karena semua aktifitas melalui media digital</p>
Rencana setelah lulus	
<p><u>Hasil</u> : 21,6% merencanakan menjadi pegawai perusahaan atau pegawai negeri 18,1% yang merencanakan untuk berprofesi sebagai freelancer. 14% merencanakan untuk melanjutkan studi dan 45,6% mendirikan Perusahaan atau startup</p>  <p><u>Temuan</u> : responden dominan merencanakan untuk mendirikan Perusahaan atau startup</p>	<p><u>Hasil</u> : 19% merencanakan menjadi pegawai perusahaan atau pegawai negeri 15,5% yang merencanakan untuk berprofesi sebagai freelancer. 15,5% merencanakan untuk melanjutkan studi dan 50% mendirikan Perusahaan atau startup</p>  <p><u>Temuan</u> : sama seperti kelompok A, responden dominan merencanakan untuk mendirikan Perusahaan atau startup</p>

4. DISKUSI/PEMBAHASAN

Revolusi Industri 4.0

Kekuatan jaringan adalah mampu menggerakkan pusat kegiatan yang tersebar secara geografis (baik komputer pribadi, truk pengiriman, atau kapal perang) dengan

menghubungkannya bersama-sama ke dalam jaringan (seperti World Wide Web) yang memungkinkan transmisi data digital dengan volume sangat tinggi dan sangat cepat (mungkin multimedia data).[Dombrowski: 2002]

Berkat internet, situs pencari kerja yang bisa diakses tidak hanya berkantor pusat di Indonesia saja, tetapi juga di negara-negara lain. Oleh sebab itu bahasa pengantar di situs tersebut sebagian besar berbahasa Inggris. Berkaitan dengan pemahaman pesan yang disampaikan antara lain spesifikasi, brief dan term of reference (TOR), 74,3% responden memahami informasi yang disampaikan. Sedangkan 25,7% tidak memahami pesan yang disampaikan. Menteri Perindustrian Airlangga Hartarto [2018] menyebutkan, Indonesia memerlukan sekitar 17 juta tenaga kerja yang melek teknologi digital pada tahun 2030. Melihat hal itu pemberdayaan sumber daya manusia menjadi kunci kemajuan Indonesia, pemerintah terus berusaha untuk mensosialisasikan kepada berbagai sektor industri agar produk-produk yang dihasilkan bisa bersaing di era industri 4.0. Beberapa kegiatan pemerintah dalam mendukung Making Indonesia 4.0 diantaranya dengan mendukung usaha mikro, kecil dan menengah dengan membuat *platform e-commerce* dan program *e-smart IKM* untuk industri kecil dan menengah agar dapat menembus pasar ekspor melalui platform digital. Irianto (2017) menyederhanakan tantangan industri 4.0 yaitu; (1) kesiapan industri; (2) tenaga kerja terpercaya; (3) kemudahan pengaturan sosial budaya; dan (4) diversifikasi dan penciptaan lapangan kerja dan peluang industri 4.0 yaitu; (1) inovasi ekosistem; (2) basis industri yang kompetitif; (3) investasi pada teknologi; dan (4) integrasi Usaha Kecil Menengah (UKM) dan kewirausahaan.

Disruptive Innovation

Kehadiran disrupsi ternyata dapat menjadi bencana atau keberuntungan. Bencana bagi yang tidak siap atau bagi yang terus mempertahankan hal-hal lama. Keberuntungan bagi yang siap (menerima perubahan) dan yang ingin memahami sesuatu yang baru yang dihadirkan oleh *Internet of Things* (internet gelombang ketiga). Beberapa perusahaan telah memperkenalkan inovasi disrupsi, jenis yang menghasilkan penciptaan pasar dan model bisnis yang sepenuhnya baru. Namun, motivasi untuk mengejar inovasi semacam itu harus segera dilakukan. Di hampir semua industri, kisah pertumbuhan dan kesuksesan yang paling dramatis diluncurkan dari platform inovasi disrupsi [Christensen: 2015]. Hampir semua situs pencari kerja mensyaratkan responden membuat akun di situs bersangkutan bila akan mengetahui lebih lanjut informasi dan peluang pekerjaan yang ada. Data pada akun bisa berupa profil diri, alamat email, atau ada pula yang dikaitkan ke akun Facebook yang bersangkutan. Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi (Menristekdikti) Mohammad Nasir menyebutkan perubahan Revolusi Industri 4.0 harus dibarengi dengan perubahan perilaku sosial dan perilaku budaya. Revolusi Industri 4.0 membawa berbagai perubahan bagi kehidupan masyarakat yang dicerminkan dalam sistem siber, dan kemajuan teknologi informasi.

Rhenald Kasali pada beberapa artikel menuliskan cara-cara untuk menghadapi era disrupsi. Cara-cara itu ternyata sudah disampaikan di dalam buku-buku yang diterbitkan sebelum buku *Disruption*. Cara pertama adalah dengan *Agility* (memiliki sikap yang tegas dan tidak bermental lemah) dan cara kedua dalam menghadapi disrupsi adalah dengan *Self-Driving* (menjadi *good driver* bukan menjadi sekadar penumpang) [Kasali: 2017]

Disruptive design adalah pendekatan untuk pemecahan masalah kreatif yang menggabungkan pemikiran sistem, ilmu pengetahuan berkelanjutan dan pemikiran desain untuk mengeksplorasi dan menciptakan pendekatan unik untuk masalah dunia nyata yang signifikan.

Teknologi yang mengganggu atau inovasi yang mengganggu adalah inovasi yang membantu menciptakan pasar dan jaringan nilai baru, dan pada akhirnya akan mengganggu pasar dan jaringan nilai yang ada. Istilah ini digunakan dalam literatur bisnis dan teknologi untuk menggambarkan inovasi yang meningkatkan produk atau layanan dengan cara yang tidak diharapkan pasar. Meskipun istilah teknologi disruptif banyak digunakan, inovasi yang mengganggu tampaknya adalah istilah yang lebih tepat dalam banyak konteks karena beberapa teknologi secara intrinsik mengganggu; sebaliknya, ini adalah model bisnis yang memungkinkan teknologi yang menciptakan dampak yang mengganggu.

Design Process Theory

Situs pencari kerja merupakan alternatif untuk mencari kerja sebagai freelancer atau pekerja lepas sebagai desainer. Posisi situs pencari kerja yang merupakan penghubung antara klien dan desainer mengharuskan pengelola situs mencari desainer yang berkualitas. Salah satu cara mengenalkan kemampuan diri adalah dengan port-folio. Seiring dengan persyaratan port-folio, beberapa situs pencari kerja juga mensyaratkan desainer memiliki sertifikasi keahlian yang harus diunggah. Roger K. Lewis dalam *Architect? A Candid Guide to the Profession*, menjelaskan bahwa ada lima tahapan kerja seorang arsitek. Yaitu tahap (1) Skematik Desain, (2) Pengembangan Desain, (3) Dokumen Gambar Kerja, (4) Tahap Lelang atau Negoisasi, dan (5) Administrasi [2013: 168].

Maraknya informasi dari internet dan *big data* dari berbagai belahan dunia, disertai juga mengharuskan pengguna internet mengunggah data diri. Lalu lintas data di dunia maya seperti itu mengharuskan pengelola situs menjamin keamanan data para *freelancer* tersebut. Terutama tentang profil diri, hak cipta hasil desain dan keamanan transaksi untuk menghindari *phising*.

Untuk mencapai sukses sebagai desainer interior harus berhadapan dengan kemajuan teknologi saat ini dalam bentuk koneksi jaringan sehingga desainer harus mampu mengembangkan kemampuan berintegrasi dengan teknologi informasi yang sangat dinamis. Penelitian ini mengkategorikan peran desainer sebagai aktor jaringan dalam berintegrasi dan berkolaborasi dalam sistem jaringan teknologi informasi.

- 1) Pada tahap pra-kolaborasi sebagai aktor maka desainer harus mempersiapkan diri agar memiliki kompetensi sebagai desainer.
- 2) Pada tahap Kolaborasi sebagai desainer yang mampu mengembangkan kemampuan berintegrasi dalam sistem jaringan teknologi informasi agar mampu bersaing baik secara lokal, nasional maupun internasional.

Di lingkungan perguruan tinggi terutama yang bergerak dibidang desain, kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) juga mempengaruhi proses desain. Produk desain berupa gambar yang awalnya digambar secara manual, maka sekarang serba digital. Sehingga tawaran berprofesi pun serba digital melalui website atau situs pencari kerja. Selain itu beberapa proyek bisa dipecah menjadi proyek kecil yang ditawarkan secara parsial.

Temuan menunjukkan bahwa aktor perlu mengambil peran baru untuk menjadi sukses ketika berhadapan dengan sebuah teknologi baru dalam konteks jaringan dan mereka perlu

mengembangkan kemampuan dinamis tertentu untuk memberlakukan peran ini. Penelitian ini mengkategorikan peran dan kemampuan pelaku jaringan melalui berbagai tahap kolaborasi. [Fatemeh Salehi: 2017]

Posisi responden pada waktu penelitian ini disusun adalah mahasiswa di semester 5, di mana untuk menyelesaikan kuliah masih harus menempuh Kerja Praktek dan 1 tahun sisa perkuliahan termasuk Tugas Akhir. Walaupun demikian sejalan dengan pilihan program studi dan masa perkuliahan yang sudah ditempuh, para mahasiswa tersebut sudah memiliki rencana profesi setelah lulus sarjana. Hampir lima puluh persen desainer muda tertarik untuk terjun ke dunia bisnis atau mendirikan star-up, pilihan kedua adalah menjadi pegawai perusahaan atau pegawai negeri kemudian pilihan berikutnya adalah merencanakan untuk berprofesi sebagai freelancer dan pilihan paling sedikit adalah merencanakan untuk melanjutkan studi. Dalam buku *Kuliah Jurusan Apa? Fakultas Seni Rupa dan Desain*, semasa kuliah, mahasiswa Desain Interior di tahun terakhir diwajibkan magang di kantor konsultan interior, perusahaan furnitur, industri komponen interior atau di perusahaan sejenis lainnya untuk menimba ilmu tentang Desain Interior lebih dalam, terutama tentang mengelola bisnis interior. (Handayani, 2015)

5. KESIMPULAN

Situs pencari kerja adalah sebuah unit kerja perantara yang menghubungkan klien dan desainer. Melalui situs pencari kerja membuka peluang bagi desainer yang mempunyai ketrampilan mengoperasikan software grafis untuk menawarkan kompetensinya dengan submit port-folio. Situs tersebut juga mensyaratkan desainer mempunyai sertifikat keahlian, tanpa penjelasan apakah harus sudah lulus sarjana atau belum. Oleh sebab itu mahasiswa bisa juga memanfaatkan peluang mengasah kemampuan mendesain secara mandiri.

Ketentuan di perguruan tinggi mengharuskan mahasiswa mengikuti masa Kerja Praktek selama 2 hingga 3 bulan di konsultan. Situs pencari kerja bisa dipertimbangkan sebagai pengganti kerja praktek atau magang di konsultan tersebut. Sehingga mahasiswa masih tercatat kerja praktek atau magang tanpa harus hadir dengan hanya mengirim karya secara online.

Melalui situs pencari kerja, mahasiswa bila sudah lulus langsung mengikuti proses *bidding* secara lepas tanpa harus bergabung pada sebuah konsultan. Hal ini dibuktikan dari hasil responden, bahwa 45,6 % dari Kelompok A dan 50% dari kelompok B berencana langsung mendirikan bisnis/ startup.

Dari kesimpulan tersebut maka pertanyaan untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana seorang desainer interior berintegrasi ke dalam sistem jaringan teknologi informasi, sistem lingkungan sosial dan praktik kerja profesional.
2. Kompetensi apa yang terintegrasi dengan pengembangan keahlian calon desainer interior secara menyeluruh dalam praktek kerja profesional.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Clayton M. Christensen, Mark W. Johnson, Darrell K. Rigby, 2002, **Foundations for Growth: How to Identify and Build Disruptive New Businesses**, Innovation, Corporate strategy, Disruptive innovation.
- [2] Clayton M. Christensen, Michael E. Raynor, Rory McDonald, 2015, **What Is Disruptive Innovation? Innovation, Competitive strategy, Competitive environment, Business growth, Disruptive innovation**, Harvard Business School Publishing.
- [3] Christensen, Clayton M; 2016; **The Innovator's Dilemma – When New Technologies Causes Great Firm to Fail**; Harvard Business Review Press; Boston
- [4] Dombrowski, Peter & Gholz, Eugene. (2009). **Identifying Disruptive Innovation: Innovation Theory and the Defense Industry**. *Innovations: Technology, Governance, Globalization*. 4. 101-117. 10.1162/itgg.2009.4.2.101.
- [5] Dru, Jean-Marie; 2015; **The Ways to New: 15 Paths to Disruptive Innovation**; Wiley; New Jersey
- [6] Gleason, Nancy W; 2018; **Higher Education in the Era of the Fourth Industrial Revolution**; Palgrave Macmillan; Singapore
- [7] Handayani, Tri Wahyu; 2015; **Kuliah Jurusan Apa? Fakultas Seni Rupa dan Desain**; Gramedia Pustaka Utama; Jakarta
- [8] Kasali, Rhenald; 2017; **Disruption**; Gramedia Pustaka Utama; Jakarta
- [9] Lewis, Roger K; 2013; **Architect? A Candid Guide to the Profession**; The MIT Press; London
- [10] McPherson, Stephanie Sammartino; 2010; **Tim Berners-Lee: Inventor of the World Wide Web**; Twenty-First Century Books; Minneapolis
- [11] Stillman, David dan Stillman, Jonah; 2017; **Generasi Z – Memahami Karakter Generasi Baru yang Akan Mengubah Dunia Kerja**; Gramedia Pustaka Utama; Jakarta
- [12] Yahya, Muhammad; 2018; **Era Industri 4.0: Tantangan dan Peluang Perkembangan Pendidikan Kejuruan Indonesia**; Orasi Ilmiah; Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassa

Journal

- [1] Fatemeh Salehi, Judith Zolkiewski, Helen Perks & Mohammad Ali Bahreini (2017), **Exploration of capability and role development in an emerging technology network**. *Journal of Bisnis and Industrial Marketing*, Volume 33, Issue 7,
- [2] Airlangga Hartarto, 2018, **Generasi Milenial Berperan Penting di Revolusi Industri 4.0, Revolusi Industri 4.0 Harus Dibarengi Perubahan Perilaku**
Senin, 3 Desember 2018 | 13:46

Websites:

- [1] <https://id.beritasatu.com/home/revolusi-industri-40-harus-dibarengi-perubahan-perilaku/183225>
- [2] <http://www.industry.co.id/read/21006/rhenald-kasali-disrupsi-inovasi-industri-ini-babak-belur-dalam-5-10-tahun>
- [3] <https://republika.co.id/berita/ekonomi/korporasi/18/10/04/pg2833383-generasi-milenial-berperan-penting-di-revolusi-industri-40>