

## BAB II

### KERANGKA TEORETIS DAN KERANGKA BERPIKIR

#### A. Deskripsi Teoretis

##### 1. Ensiklopedia

###### a. Pengertian

Kata Ensiklopedia diambil dari bahasa Yunani yaitu *Enkyklios Paideia* yang berarti sebuah lingkaran atau pengajaran yang lengkap. Maksud dari kalimat tersebut bahwa ensiklopedia merupakan hasil kerja yang mengandung informasi semua cabang ilmu pengetahuan atau penjelasan komprehensif dari cabang ilmu tertentu (Maulani, 2016). Ensiklopedia juga berarti sebuah buku atau serangkaian buku yang di dalamnya memuat keterangan atau suatu uraian tentang berbagai hal maupun ilmu pengetahuan yang disusun sesuai abjad atau ruang lingkup ilmu yang dibahas (Purbosari, 2016). Rohani Ahmad (2016) menyatakan bahwa “ensiklopedia merupakan sumber belajar alternatif yang digunakan untuk mencari informasi secara akurat, dan terbaru”.

Menurut Suwarno (2015) ensiklopedia memiliki tiga tujuan utama yaitu *source of answer to fact question* (sebagai sumber jawaban atas pertanyaan-pertanyaan berdasarkan fakta), *source of background information* (sebagai sumber informasi yang berisi topik

atau pengetahuan dasar tentang bahan yang dapat membantu pengembangan sebuah penelitian), dan *direction service* (berisi referensi yang dianjurkan untuk dipelajari oleh para pembaca yang terletak pada bagian akhir artikel sebagai layanan yang dapat membantu mengarahkan pembaca pada topik pembahasan yang dicari).

Ensiklopedia terbagi dalam beberapa jenis yaitu ensiklopedia umum (*General Encyclopedia*), dan ensiklopedia khusus (*Specialist Encyclopedia*). Ensiklopedia umum merupakan ensiklopedia yang memuat informasi secara umum berbagai disiplin ilmu dalam lingkup yang luas. Sedangkan ensiklopedia khusus merupakan jenis ensiklopedia yang memuat berbagai informasi mengenai kajian ilmu dalam bidang tertentu (Alfajria & Sudjudi, 2015).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ensiklopedia merupakan serangkaian buku yang berisi tentang pengetahuan umum maupun pengetahuan khusus yang disusun secara alfabetis dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik sesuai dengan topik yang dibahas dengan tujuan untuk memberi jawaban atas fakta-fakta, memberi pengetahuan atau informasi sebagai dasar pengembangan penelitian, serta sebagai sumber bacaan yang dapat direkomendasikan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

## b. Karakteristik

Ensiklopedia memiliki karakteristik yang berbeda dengan media cetak lainnya. Karakteristik ensiklopedia pada dasarnya memberikan informasi yang disertai dengan ilustrasi yang menarik sesuai dengan topik yang dibahas di dalamnya (Ubaidillah, 2016). Ensiklopedia memiliki beberapa kriteria kelayakan media (Emmi, 2016) yaitu:

- 1) Ukuran media 17,5 x 25 cm dan jilid buku. Ukuran 21,59 x 27,94 cm (letter) dan *hard cover* (Ferguson, 2008). Ukuran 21 x 29,7 cm (A4) dan *hard cover* (Rahmatia & Pitriana, 2006). Ukuran 21 x 29,7 cm (A4) dan *soft cover* (Rodriguez, 2010).
- 2) Jenis huruf yang digunakan adalah *Times New Roman* dengan ukuran 12. Selain itu, dapat juga menggunakan Jenis huruf *arial* dengan ukuran 14 (Rahmatia & Pitriana, 2006).
- 3) Urutan konten media terdiri dari *cover* luar, *cover* dalam, Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Tujuan Pembelajaran, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, isi, dan daftar pustaka. Terdapat juga glosarium atau daftar kata beserta penjelasannya pada bagian akhir ensiklopedia (Ferguson, 2008).
- 4) Kualitas kertas yang digunakan adalah kertas standar *glossy double side* 230 gr. Terdapat juga ensiklopedia yang menggunakan jenis kertas *alkaline paper* (jenis kertas yang

memiliki tingkat keasaman pH 7 atau netral) yang terbuat dari 100% *cotton* (Ferguson, 2008).

- 5) Penggunaan kata sesuai dengan EYD
- 6) Penggunaan gambar yang menarik sesuai dengan materi
- 7) Kalimat yang digunakan ringkas, padat, dan jelas sehingga mudah dimengerti
- 8) Dapat digunakan untuk media pembelajaran kelompok kecil minimal 4-5 orang.

## **2. Pekerjaan Dalam Bidang Seni**

Pekerjaan merupakan suatu kemampuan dasar seseorang yang dibutuhkan untuk memenuhi suatu tugas dan tanggung jawab dari posisi yang sama dalam situasi kerja. Istilah pekerjaan banyak digeneralisasi pada sebuah posisi, contohnya ketika seseorang mencari pekerjaan biasanya akan mengajukannya kepada beberapa perusahaan agar mereka mendapatkan posisi kerja yang spesifik mereka inginkan. Biasanya pegawai toko, mereka masing-masing memegang satu jenis pekerjaan, akan tetapi beberapa instansi baru-baru ini mulai menawarkan beberapa pekerjaan, dalam hal ini dua atau lebih perusahaan memiliki beberapa posisi untuk memenuhi tugas dan tanggung jawab pada satu posisi kerja yang ditempati oleh para pekerja di perusahaan tersebut (Ferguson, 2008).

Orang-orang yang bekerja dalam bidang seni dan pertunjukan memiliki klasifikasi jabatan yang mereka pegang serta tugas-tugas yang mereka jalani. Mereka memiliki tugas seperti (a) menyusun dan menciptakan bentuk seni visual, (b) menyusun dan menulis musik orisinal, (c) merancang, mengarahkan, melatih, dan menampilkan musik, tari, teater, dan film, (d) mengambil tanggung jawab kreatif, keuangan, dan organisasi dalam produksi program televisi, film, dan pertunjukan panggung, mempelajari naskah drama atau buku serta mempersiapkan dan melatih interpretasi, (e) memilih dan memperkenalkan musik, video, dan hiburan lainnya untuk disiarkan dan membuat pengumuman komersial dan layanan publik (Kementrian Ketenagakerjaan dan Badan Pusat Statistik, 2014)

Di Indonesia beberapa contoh pekerjaan dalam bidang seni yang dapat kita temui adalah desainer (animator, seniman digital, perancang grafis, ilustrator, desainer multimedia, desainer web, desainer interior, dan visual artisan), seniman kreatif dan pertunjukan (seniman visual, musisi, penyanyi, komposer, penari dan koreografer, produser dan sutradara film, aktor, penyiar radio, pembaca berita, seniman kreatif dan pertunjukan lainnya), serta asisten profesional kesenian (fotografer aerial, fotografer komersial, fotografer industri, wartawan foto, fotografer, fotografer potret, fotografer ilmiah, visual kamera film, visual kamera video, mekanik elektronik, preparasi peralatan fotografi, fotografer foto

klise, dan photolithigrapher) (Kementrian Ketenagakerjaan dan Badan Pusat Statistik, 2014).

a. Perancang grafis

Perancang grafis memiliki peran kunci dalam tiap tahap pembuatan iklan ataupun sebuah promosi, mulai dari membuat konsep hingga mengawasi pembuatan produk. Perancang grafis bertanggung jawab untuk merencanakan dan mengatur sebuah presentasi yang nantinya akan disampaikan melalui sebuah penayangan iklan di televisi, video atau film melalui internet, membuat sebuah *website* atau media cetak seperti buku, majalah, koran, dan poster (Ferguson, 2008).

- 1) Pendidikan/pelatihan seorang tenaga kerja perancang grafis di antaranya pendidikan minimal Sekolah Menengah Kejuruan (Chan, 2018). Seseorang yang memiliki latar belakang Sekolah Menengah Kejuruan dapat menduduki posisi kerja sebagai pegawai atau asisten untuk mencari staff produksi, atau sebagai *copywriter* (Ferguson, 2008). Sedangkan untuk menjadi seorang perancang grafis professional dibutuhkan pendidikan minimal Sarjana 1 (Farr & Shatkin, 2007). Untuk mempersiapkan diri menjadi seorang perancang grafis professional, seseorang dapat mengikuti kursus-kursus di luar sekolah seperti kursus seni, dan beberapa pelajaran lain seperti bahasa Inggris, jurnalistik, komunikasi, ekonomi,

psikologi, bisnis, pengetahuan sosial, serta matematika juga sangat dibutuhkan oleh tiap perusahaan agar ketika bekerja seseorang sudah familiar dengan bahasa-bahasa pemrograman (Ferguson, 2008).

- 2) Wilayah minat perancang grafis adalah seni, media, komunikasi, dan komersial (Farr & Shatkin, 2007).
- 3) Kemampuan dan keterampilan para perancang grafis di antaranya adalah ekspresi dalam membuat tulisan, kelancaran dalam memberikan ide baru, kestabilan bekerja menggunakan tangan dan jari-jemari, kemampuan mengkoordinasi, penglihatan yang baik, visi jangka panjang dan visi jangka pendek, mampu bekerja sama dalam tim, kemampuan berbicara yang baik, belajar aktif, mampu berekspresi secara verbal, manajemen sumber dana, kemampuan persuasi, dan kemampuan bernegosiasi (Farr & Shatkin, 2007).
- 4) Situasi fisik pekerjaan perancang grafis adalah duduk di dalam ruangan, berada di depan meja, bekerja menggunakan tangan, peralatan, atau mesin seperti komputer khusus untuk membuat desain grafis, serta bekerja berulang-ulang (Farr & Shatkin, 2007).
- 5) Kualifikasi pengetahuan untuk menjadi perancang grafis adalah desain, seni rupa murni, media komunikasi dan elektronik, bahasa Inggris, manajemen dan administrasi, serta sales dan marketing (Ferguson, 2008).

- 6) Pendapatan untuk tenaga kerja perancang grafis sekitar Rp.3.000.000 per bulan (Chan, 2018). Sedangkan untuk perancang grafis professional sekitar Rp.4.500.000 hingga Rp.5.000.000 per bulan (Chan, 2018).
- 7) Salah satu tokoh perancang grafis Indonesia yang terkenal adalah Henricus Kusbiantoro. Henricus lahir di Bandung pada tanggal 11 Mei 1973. Henricus adalah seorang perancang grafis professional di Landor. Henricus pernah mengenyam pendidikan di ITB pada tahun 1992 dengan mengambil jurusan desain grafis dan seni rupa. Salah satu karya yang pernah Henricus buat adalah logo internasional “Fortune 500 Companies” (Desain Grafis Indonesia, 2007).

b. Pelukis potret

Pelukis membuat suatu gambar pemandangan, manusia, atau objek di berbagai macam media seperti tanah liat, kertas, pakaian menggunakan cat minyak, cat air, cat aklirik, warna pastel, tinta dan pulpen, atau bahan lainnya (Ferguson, 2008). Pelukis menggunakan kuas, pisau palet, *airbrush*, dan peralatan lainnya untuk menempatkan warna pada media. Pelukis menggunakan garis, tekstur, warna, dan elemen visual lainnya untuk memberikan efek pada lukisannya (Ferguson, 2008). Pelukis potret merupakan orang yang bekerja membuat lukisan yang menggambarkan tampilan visual dari sebuah



objek menggunakan genre tertentu (Kementrian Ketenagakerjaan dan Badan Pusat Statistik, 2014).

- 1) Pendidikan formal untuk menjadi seorang pelukis seperti Sekolah Menengah Kejuruan diperlukan karena di dalam sekolah formal seseorang diberikan kesempatan yang lebih banyak dalam pelatihan-pelatihan seni sehingga seseorang dapat memiliki keterampilan-keterampilan dasar untuk menjadi seorang pelukis (Ferguson, 2008). Meskipun faktanya untuk menjadi seorang pelukis tidak memerlukan pendidikan minimal, melainkan harus memiliki pengetahuan mendalam tentang seni rupa, pengalaman bekerja, dan karya yang telah dibuat (Waluyo, 2018). Seorang pelukis yang tidak memiliki latar belakang pendidikan tinggi dapat bekerja dalam sebuah galeri seni, sedangkan yang memiliki latar belakang pendidikan tinggi dapat bekerja sebagai guru seni, agen seni, atau kritikus (Ferguson, 2008).
- 2) Wilayah minat pelukis potret diantaranya adalah seni, media komersial, dan komunikasi (Farr & Shatkin, 2007).
- 3) Kemampuan dan keterampilan pelukis potret diantaranya adalah menghasilkan sebuah produk seni yang original hasil ekspresi ide, kemampuan memilih dan merawat peralatan untuk membuat karya seni, menyampaikan pesan sosial dan kultural, kemampuan visualisasi, kestabilan kekuatan tangan dan koordinasi jari-jemari

yang baik, mengeksplorasi dan membedakan beragam jenis warna dan bentuk visual lainnya, memiliki visi jangka panjang, kemampuan berbicara yang baik, memiliki perhatian dalam mendengarkan komentar atau pertanyaan dari para penikmat karya seni yang dipamerkan, dan manajemen sumber dana yang dibutuhkan (Farr & Shatkin, 2007).

- 4) Situasi fisik kerja seorang pelukis potret adalah berdiri dalam ruangan yang telah terkontaminasi oleh kotoran-kotoran dari pekerjaan yang telah dilakukan (seperti bekas cat dari hasil melukis), bekerja menggunakan tangan, benda, alat seperti kuas, pisau palet, dan *airbrush*, serta bergerak terus menerus (Farr & Shatkin, 2007).
- 5) Kualifikasi pengetahuan untuk menjadi pelukis potret adalah desain, seni rupa, serta pengetahuan yang berkaitan dengan persiapan pameran seperti (manajemen dan administrasi, *sales dan marketing*, ekonomi dan akuntansi, media dan komunikasi) (Farr & Shatkin, 2007).
- 6) Pendapatan untuk seorang pelukis potret di Indonesia yang bekerja dalam sebuah galeri atau pameran sesuai dengan banyaknya hasil karya yang berhasil terjual kepada kolektor-kolektor seni, dan hasil penjualannya dibagi berdasarkan kesepakatan dengan pemilik galeri atau pameran (Waluyo, 2018).

7) Salah satu tokoh pelukis terkenal di Indonesia adalah Affandi. Affandi lahir di Cirebon pada tanggal 23 Mei 1905. Affandi adalah seorang pelukis dengan aliran ekspresionisme dan romantisme yang telah terkenal di mancanegara. Pada tahun 1950-an Affandi sering mengadakan pameran di Inggris, India, Eropa, dan Amerika Serikat. Berkat kariernya yang cemerlang, Affandi dikenal sebagai Maestro Seni Lukis di Indonesia hingga saat ini (Wikimedia Foundation, Inc, 2001).

c. Teknisi Galeri Seni

Teknisi galeri seni adalah orang yang bekerja untuk menyiapkan karya seni yang akan ditampilkan dalam sebuah galeri, mengatur tata letak barang yang akan ditampilkan, merancang dan mengatur perabotan pameran, bekerja sama dengan petugas lainnya untuk membuat gambaran tentang *space* ruangan, estimasi biaya, estimasi waktu, strategi promosi, membersihkan barang seni, serta menampilkan area dan membantu mengatur pencahayaan galeri (Kementrian Ketenagakerjaan dan Badan Pusat Statistik, 2014).

1) Pendidikan formal untuk menjadi seorang teknisi galeri seni seperti Sekolah Menengah Kejuruan dibutuhkan untuk mendapatkan pengetahuan-pengetahuan seperti bahasa Inggris, sejarah, pengetahuan alam, seni, matematika, serta komputer karena pengetahuan-pengetahuan tersebut berguna untuk bekerja sebagai

teknisi galeri seni (Ferguson, 2008). Meskipun faktanya untuk menjadi seorang teknisi galeri seni tidak memerlukan pendidikan minimal, cukup dengan memiliki pengetahuan mendalam tentang seni rupa dan desain, memiliki sumber dana yang mencukupi, memiliki lahan atau tempat untuk membuat sebuah galeri seni, kemampuan manajemen untuk mengelola galeri seni, serta memiliki jaringan dengan para seniman (Waluyo, 2018). Jika mengikuti sekolah yang lebih tinggi seperti pada bidang arsitektur atau seni rupa maka dapat bekerja pada posisi yang lebih tinggi yaitu sebagai direktur galeri seni (Ferguson, 2008).

- 2) Wilayah minat seorang teknisi galeri seni adalah seni, dan komunikasi (Farr & Shatkin, 2007).
- 3) Teknisi galeri seni memiliki kemampuan dan keterampilan seperti kemampuan memasang perlengkapan dan menggunakan peralatan, keterampilan visualisasi, orientasi ruang, keterampilan meluaskan ide, keterampilan memanfaatkan waktu dan fasilitas yang ada, visi jangka pendek maupun jangka panjang, manajemen sumber perlengkapan, manajemen sumber daya manusia (jaringan dari seniman-seniman yang akan diundang), persuasi, serta kemampuan bernegosiasi (Farr & Shatkin, 2007).

- 4) Situasi fisik pekerjaan teknisi galeri yaitu duduk dan berdiri dalam ruangan, bekerja menggunakan tangan, alat, maupun mesin (Farr & Shatkin, 2007).
- 5) Kualifikasi pengetahuan untuk menjadi teknisi galeri adalah seni rupa, sejarah dan arkeologi, komunikasi dan media, sosiologi dan antropologi, serta komputer dan elektronik (Farr & Shatkin, 2007).
- 6) Pendapatan untuk seorang teknisi galeri seni bergantung pada banyaknya hasil karya seniman yang berhasil terjual kepada kolektor-kolektor seni, dan hasil dari penjualannya dibagi berdasarkan kesepakatan yang telah dibuat antara seniman dengan pengurus galeri (Waluyo, 2018).
- 7) Salah satu teknisi galeri yang ada di Indonesia adalah Gito Waluyo. Gito Waluyo adalah seorang seniman seni rupa, sastrawan, dan seorang teknisi galeri yang bekerja di salah satu lembaga seni dan budaya di kota Serang yaitu Taman Budaya. Gito Waluyo memulai kariernya sebagai seorang seniman seni rupa sejak lulus dari Sekolah Menengah Kejuruan di Jogjakarta. Kemudian Gito Waluyo memutuskan untuk pergi merantau ke Tangerang, Banten dan mulai menekuni sastra. Setelah itu Gito Waluyo pergi merantau ke Serang, Banten dan ia kembali menekuni kariernya yang pertama sebagai seorang seniman seni rupa sekaligus pengurus sebuah galeri seni di Taman Budaya.

#### d. Fotografer

Fotografer bekerja untuk mengambil sebuah gambar dan terkadang mengedit atau mencetak foto manusia, tempat, sebuah objek, dan sebuah acara, menggunakan berbagai jenis kamera dan peralatan fotografis lainnya untuk mempertajam suatu makna yang terdapat di dalamnya (Ferguson, 2008).

1) Pendidikan formal seperti Sekolah Menengah Kejuruan dibutuhkan untuk mendapatkan pengetahuan seperti pelajaran komputer untuk belajar menggunakan software *editing* foto, serta pelajaran ekonomi yang berguna untuk menggunakan fotografi sebagai bisnis (Ferguson, 2008). Meskipun faktanya untuk menjadi seorang fotografer tidak perlu memiliki pendidikan minimal, cukup dengan memiliki modal-modal untuk menjadi seorang fotografer seperti kamera, menguasai aturan-aturan yang ada dalam fotografi seperti *negative space*, *rule of third*, *golden rule*, memiliki sensitifitas seni, telah mengikuti pelatihan, dan pengalaman bekerja sebagai seorang fotografer (Syahrevi, 2018). Seorang fotografer yang tidak memiliki latar belakang pendidikan tinggi dapat bekerja sebagai seorang fotografer komersial seperti majalah kota, sedangkan untuk seorang fotografer yang memiliki latar belakang pendidikan tinggi dapat membuat bisnis studio fotonya sendiri (Ferguson, 2008).

- 2) Wilayah minat seorang fotografer adalah seni, komersial, dan media (Farr & Shatkin, 2007).
- 3) Fotografer memiliki kemampuan dan keterampilan seperti kemampuan visualisasi, memilih dan menggunakan peralatan, pembentukan ide, mengamati, memelihara peralatan dan hasil foto, matematika, mengorganisasi informasi, kontrol dan koordinasi tubuh yang seimbang, keaslian ide, kemantapan penguasaan tangan, visi jangka panjang dan jangka pendek, serta kedalaman persepsi (Farr & Shatkin, 2007).
- 4) Situasi fisik pekerjaan fotografer yaitu berdiri di dalam ruangan atau luar ruangan, bekerja menggunakan tangan, alat seperti kamera, maupun mesin seperti komputer untuk *editing* (Farr & Shatkin, 2007).
- 5) Kualifikasi pengetahuan untuk menjadi seorang fotografer adalah seni rupa, matematika, geografi, bahasa Inggris, serta komunikasi (Farr & Shatkin, 2007). Seorang fotografer harus memahami pengetahuan penggunaan kamera seperti ISO, fokus lensa, *shutter speed*, mengetahui tentang *lighting studio*, *flash* maupun *lighting* langsung dari sinar matahari, mengetahui aturan-aturan dalam fotografi seperti *rule of third*, *golden rule*, dan *negative space*, serta *style-style* dalam fotografi (Syahrevi, 2018).

- 6) Di Indonesia pendapatan yang diterima oleh seorang fotografer mulai dari Rp.500.000 untuk fotografer amatir hingga Rp.10.000.000 untuk fotografer professional (Syahrevi, 2018)
- 7) Salah satu tokoh Indonesia yang terkenal dalam bidang fotografi adalah Andreas Darwis Triadi. Darwis Triadi lahir di Solo, Jawa Tengah pada tanggal 15 Oktober 1954. Darwis memulai karier fotografinya sejak tahun 1979. Kemampuannya dalam bidang fotografi sudah tidak dapat diragukan lagi. Darwis juga dikenal sebagai fotografer senior yang mampu mencapai kelas internasional dengan karya fotografinya yang dicetak pada majalah *Hasselblad* di Jerman (Wikimedia Foundation, Inc., 2001).

e. Desainer Interior

Desainer interior adalah orang yang bekerja untuk meningkatkan kualitas suatu ruangan baik pada tekstur, warna, dan aksesorisnya sesuai dengan yang diinginkan oleh konsumen (Kementrian Ketenagakerjaan dan Badan Pusat Statistik, 2014). Desainer interior mempertimbangkan estimasi biaya yang dibutuhkan untuk mendekorasi ruangan, menghitung luas ruangan yang akan didekorasi, serta menganalisis fungsi barang yang menjadi bahan dekorasi sebelum eksekusi dilakukan (Ferguson, 2008).

- 1) Pendidikan/pelatihan untuk menjadi seorang desainer interior yaitu minimal Diploma 3 dan lisensi kerja (Kementrian Ketenagakerjaan



dan Badan Pusat Statistik, 2014). Untuk mempersiapkan diri sebagai desainer interior dapat diperoleh melalui pelatihan-pelatihan kerja yang diselenggarakan dari tiap perusahaan untuk mendapatkan sertifikat atau lisensi, dan mengikuti kelas ekonomi, seni dan sejarah, desain, seni rupa murni, serta *drafting* di luar sekolah (Ferguson, 2008).

- 2) Wilayah minat desainer interior adalah seni, dan komunikasi (Farr & Shatkin, 2007).
- 3) Desainer interior memiliki kemampuan dan keterampilan seperti kemampuan visualisasi, penalaran deduktif, penalaran matematika, keterampilan meluangkan ide, mampu membedakan macam-macam warna, memiliki persepsi yang mendalam, visi jangka panjang, kemampuan matematika, kemampuan berbicara, mempersuasi, manajemen sumber dana yang dibutuhkan, dan kemampuan bernegosiasi (Farr & Shatkin, 2007).
- 4) Situasi fisik kerja desainer interior yaitu duduk dalam ruangan sambil merancang sebuah desain interior (Farr & Shatkin, 2007).
- 5) Kualifikasi pengetahuan untuk menjadi desainer interior seperti desain, seni rupa, pengetahuan tentang bangunan, manajemen dan administrasi, sales dan marketing, serta layanan personal (Farr & Shatkin, 2007).

- 6) Pendapatan yang diterima oleh seorang desainer interior dengan pengalaman kerja yang masih sangat baru sekitar Rp.3.500.000, tergantung perusahaan tempatnya bekerja (Hadi , 2018).
- 7) Salah satu desainer interior terkenal di Indonesia adalah Prasetyo Budhi. Prasetyo Budhi pernah bergabung dengan perusahaan yang bergerak dalam bidang arsitektur yaitu Pacific Adhika Internusa serta Paramita Abirama Istasadya. Prasetyo Budhi memiliki biro konsultasi desain interior yang diberi nama Plus Design (Adobe System Incorporated, 2006).

f. Kartunis

Kartunis adalah orang yang bekerja membuat atau menggambar ilustrasi animasi untuk diletakkan dalam koran, buku, majalah, iklan, kartu ucapan, film, acara televisi, organisasi lokal, maupun bisnis. Kartun lebih sering ditujukan untuk pembuatan sebuah komik, acara televisi untuk anak-anak, dan internet. Saat ini kartun juga bisa digunakan sebagai penyedia informasi seperti dalam sebuah iklan (Ferguson, 2008).

- 1) Pendidikan formal untuk menjadi seorang kartunis seperti Sarjana 1 program studi Desain Komunikasi Visual atau Sarjana 1 program studi Animasi dibutuhkan untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih luas, meskipun faktanya untuk menjadi seorang pekerja kartunis tidak perlu memiliki pendidikan minimal, cukup dengan

memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam membuat sebuah animasi beserta jalan cerita yang menarik serta mampu diterima oleh pasar dan masyarakat (Syahrevi, 2018). Akan tetapi ada yang membedakan seorang kartunis professional yang memiliki latar belakang pendidikan tinggi dengan seorang pekerja kartunis yang tidak memiliki latar belakang pendidikan tinggi yaitu identitas sebuah gambar atau keaslian dari gambar animasi yang dibuat karena seorang kartunis yang memiliki latar belakang pendidikan seperti Sarjana 1 program studi Desain Komunikasi Visual atau Sarjana 1 program studi Animasi biasanya membuat sebuah animasi berdasarkan hasil riset dan telah teruji pasar, serta mampu diterima di masyarakat (Syahrevi, 2018).

- 2) Kartunis memiliki wilayah minat seperti seni, media dan komersial (Farr & Ludden, 2002).
- 3) Kartunis memiliki kemampuan dan keterampilan seperti menulis, membaca, membentuk sebuah ide, mengecek produk animasi yang telah dibuat, memperbaiki ide, dan kemampuan mendengar aktif, (Farr & Ludden, 2002).
- 4) Situasi fisik pekerjaan kartunis yaitu duduk di dalam ruangan sambil membuat sebuah kartun, bekerja menggunakan tangan, alat seperti pensil untuk menggambar, maupun mesin seperti komputer (Farr & Ludden, 2002).

- 5) Kualifikasi pengetahuan untuk menjadi seorang kartunis adalah seni rupa, desain, komunikasi dan media, IT, sales dan marketing, serta sejarah (Ferguson, 2008).
  - 6) Pendapatan seorang kartunis di Indonesia berkisar antara Rp.3.000.000 untuk kartunis yang tidak memiliki latar belakang pendidikan tinggi, hingga Rp.5.000.000 untuk kartunis yang memiliki latar belakang pendidikan tinggi yang dihitung berdasarkan banyaknya lembar atau cerita (Syahrevi, 2018).
  - 7) Salah satu tokoh kartunis Indonesia yang terkenal adalah Darminto M. Sudarmo. Darminto lahir di Kendal, Jawa Tengah pada tanggal 23 Maret 1956. Darminto adalah seorang kartunis asal Kendal, Jawa Tengah. Darminto menjadi salah satu pendiri Komunitas Kartun Kaliwungu (Kokkang) bersama Itos Boedi Santoso tahun 1981. Salah satu karyanya yang terkenal adalah komik Jiddu Krishnamurti Revolusi yang terbit pada tahun 1999 (Wikimedia Foundation, Inc., 2001).
- g. Penari

Penari bekerja secara bersama-sama seperti paduan suara. Penari biasanya melakukan tarian diiringi oleh alunan musik dan mengikuti ritme-ritme dari alunan musik yang dimainkan. Menari memberikan kesempatan bagi orang yang melakukannya untuk membentuk tubuh maupun kepribadiannya. Menari memberikan

kesempatan bagi orang yang melakukannya untuk menggunakan segenap kemampuannya dan meluapkan ekspresinya dalam tarian yang mereka lakukan (Ferguson, 2008).

- 1) Pendidikan formal seperti Sarjana 1 program studi Seni Tari diperlukan untuk memperdalam ilmu tentang tari dan memperluas kesempatan kerja, meskipun faktanya untuk menjadi seorang penari seseorang hanya perlu mengikuti pelatihan atau les menari di sebuah sanggar tari (Maharani, 2018). Seorang penari yang tidak memiliki latar belakang pendidikan tinggi dan hanya mengikuti les menari memiliki kesempatan kerja sebagai penari yang tergabung dalam grup tari drama musikal, grup tari penghibur makan malam, atau grup tari dalam acara televisi, sedangkan untuk penari dengan latar belakang pendidikan tinggi memiliki kesempatan kerja yang lebih luas seperti menjadi seorang guru/pelatih tari, atau koreografer (Ferguson, 2008).
- 2) Penari memiliki wilayah minat seperti seni, dan komunikasi (Farr & Shatkin, 2007).
- 3) Seorang penari harus memiliki kemampuan dan keterampilan yang disebut dengan istilah wiraga, wirasa, dan wirama. Wiraga adalah kemampuan seorang penari dalam olah tubuh termasuk di dalamnya kelenturan tubuh. Wirasa adalah kemampuan penghayatan seorang penari untuk membuat tarian yang

dibawakannya meresap ke dalam jiwa. Wirama adalah kemampuan seorang penari dalam mengatur tempo gerakan yang dilakukan sesuai dengan ritme gerakan atau irama musik yang dimainkan (Maharani, 2018).

- 4) Situasi fisik kerja seorang penari yaitu berdiri dalam ruangan, berjalan dan berlari, mempertahankan keseimbangan, memutar tubuh, dan bergerak berulang-ulang (Farr & Shatkin, 2007).
- 5) Kualifikasi pengetahuan untuk menjadi seorang penari adalah seni rupa murni, media dan komunikasi (Farr & Shatkin, 2007). Seorang penari harus mengetahui berbagai macam tarian, serta teknik-teknik dasar menari sesuai dengan tarian yang akan dibawakan (Maharani, 2018).
- 6) Pendapatan seorang penari di Indonesia berkisar antara Rp.350.000 hingga Rp.850.000 untuk penari amatir, dan untuk seorang penari professional sekitar Rp.1.000.000 atau lebih (Maharani, 2018).
- 7) Salah satu tokoh penari Indonesia yang terkenal adalah Didik Nini Thowok. Didik Nini Thowok lahir di Temanggung, Jawa Tengah pada tanggal 13 November 1954. Didik Nini Thowok merupakan seorang penari, koreografer, sekaligus komedian terkenal. Beliau berkarier sebagai seorang penari sejak tahun 1971 hingga saat ini. Koreografi tari ciptaan Didik pertama kali di pertengahan tahun 1971

diberi nama “Tari Persembahan” yang merupakan gabungan gerakan tari Bali dan Jawa. Didik kerap tampil di publik sebagai seorang wanita bersanggul (Wikimedia Foundation, Inc., 2001).

#### h. Pembaca berita

Pembaca berita adalah orang yang melakukan wawancara di televisi, membuat pengumuman atau perkenalan di televisi, membacakan berita dalam area tertentu, memahami latar belakang informasi sebagai bahan untuk program maupun wawancara di televisi, serta mengadakan diskusi panel yang menjadi salah satu pekerjaan pembaca berita (Ferguson, 2008).

- 1) Pendidikan/pelatihan yang harus dimiliki untuk menjadi seorang pembaca berita yaitu pendidikan minimal lulusan Sekolah Menengah Kejuruan dan memiliki keterampilan sebagai seorang pembaca berita, tetapi untuk Sekolah Menengah Kejuruan bidang *broadcasting* lebih diutamakan (Purwotnikmah, 2018). Akan tetapi, bagi seseorang yang memiliki latar belakang pendidikan tinggi seperti Sarjana 1 *Broadcasting* memiliki kesempatan kerja yang lebih tinggi untuk menjadi seorang pembaca berita, dan kesempatan kerja yang lebih luas seperti menjadi seorang direktur berita, manajer, atau produser (Ferguson, 2008).
- 2) Pembaca berita memiliki wilayah minat seperti seni, dan komunikasi (Farr & Shatkin, 2007).

- 3) Pembaca berita memiliki kemampuan dan keterampilan seperti kemampuan berbicara, kefasihan berbicara ekspresi verbal, kemampuan menulis, kemampuan bersosialisasi, mendengar aktif, kemampuan mengingat yang baik, kemampuan menciptakan ide-ide baru, serta manajemen waktu yang baik (Farr & Shatkin, 2007).
- 4) Situasi fisik kerja seorang pembaca berita yaitu duduk dalam ruangan atau berdiri di luar ruangan, bekerja menggunakan tangan, alat seperti *recorder* untuk merekam informasi hasil wawancara, maupun mesin seperti *microfone* untuk pengeras suara (Farr & Shatkin, 2007).
- 5) Kualifikasi pengetahuan untuk menjadi seorang pembaca berita adalah media dan komunikasi, telekomunikasi, sejarah dan arkeologi, geografi, serta komputer dan alat elektronik lainnya (Farr & Shatkin, 2007). Seorang pembaca berita perlu memiliki wawasan yang luas dan *update* isu-isu terkini yang terjadi di masyarakat (Purwotnikmah, 2018).
- 6) Pendapatan seorang pembaca berita tergantung masing-masing perusahaan, dan masa bekerja (Purwotnikmah, 2018).
- 7) Salah satu tokoh pembaca berita Indonesia yang terkenal adalah Zilvia Iskandar. Zilvia lahir di Jakarta pada tanggal 2 Februari 1990. Zilvia adalah seorang pembaca berita di stasiun televisi Metro TV. Pada tahun 2012 Zilvia memulai karier sebagai seorang jurnalis



Metro TV. Zilvia sudah banyak terjun di dunia politik, hukum, dan keamanan. Pada tanggal 24 Februari 2013 Zilvia mulai menjalani kariernya sebagai seorang pembaca berita. Zilvia pernah mendapatkan penghargaan dan gelar sebagai seorang pembaca berita terbaik dalam Komisi Penyiaran Indonesia Awards di tahun 2017 (Wikimedia Foundation, Inc., 2001).

i. Pemimpin band/konduktor

Konduktor adalah orang yang memimpin sebuah grup musik atau para penyanyi yang bernyanyi dalam sebuah pagelaran musik. Terdapat berbagai jenis konduktor termasuk di dalamnya yaitu orang yang memimpin sebuah orkestra, *marching band*, *group band*, dan paduan suara. Konduktor biasanya menggunakan tangan atau baton (tongkat), atau bahkan keduanya untuk menandakan variasi suara musik, dan *timing* dari gubahan musik yang telah dibuat. Seorang konduktor harus memahami semua musisi yang dipimpin olehnya dan memiliki karisma untuk mendapatkan perhatian dari musisi yang dipimpin olehnya serta para penonton yang menyaksikan pagelaran musik yang dipimpin olehnya (Ferguson, 2008).

- 1) Pendidikan formal untuk menjadi seorang konduktor seperti Sarjana  
1 program studi Seni Musik dibutuhkan untuk memiliki pengetahuan yang lebih mendalam, dan akan mendapatkan karier yang lebih luas seperti menjadi seorang pelatih atau guru musik, meskipun faktanya

tidak ada pendidikan/pelatihan khusus untuk menjadi seorang konduktor karena ilmu-ilmu yang harus dimiliki oleh seorang konduktor bisa dipelajari secara autodidak dan latihan rutin (Sawarna, 2018).

- 2) Konduktor memiliki wilayah minat seperti seni, dan komunikasi (Farr & Shatkin, 2007).
- 3) Konduktor memiliki kemampuan dan keterampilan seperti kemampuan mengkoordinasi dan memberikan instruksi, keterampilan auditori yang baik, menganalisis sistem operasi musik, kemampuan penempatan suara/musik, kecepatan koordinasi tangan dan jari-jemari, sensitifitas pendengaran yang baik, ekspresi verbal, kefasihan berbicara, kemampuan menciptakan ide-ide baru, ekspresi penulisan, manajemen waktu yang baik, serta manajemen sumber daya manusia (Farr & Shatkin, 2007).
- 4) Situasi fisik kerja konduktor yaitu lebih banyak berdiri sambil memimpin sebuah *band* atau orkestra dibandingkan duduk di dalam ruangan (Farr & Shatkin, 2007).
- 5) Kualifikasi pengetahuan untuk menjadi seorang konduktor adalah seni rupa, musik, sumber daya manusia, serta administrasi dan manajemen (Farr & Shatkin, 2007).
- 6) Pendapatan seorang konduktor berkisar antara Rp.3.000.000 hingga Rp.5.000.000, sedangkan untuk seorang konduktor ternama

di Indonesia pendapatan yang diterima mulai dari puluhan hingga ratusan juta rupiah tergantung harga yang ditentukan oleh konduktor tersebut (Sawarna, 2018)

7) Salah satu tokoh konduktor Indonesia yang terkenal adalah Addie Muljadi Sumaatmadja atau lebih dikenal dengan sebutan Addie MS. Addie MS lahir di Jakarta pada tanggal 07 Oktober 1959. Addie MS adalah konduktor sekaligus komposer terkenal di Indonesia. Addie MS memulai kariernya sebagai pemusik pada tahun 1979 sebagai arranger maupun produser musik untuk album-album rekaman dari para penyanyi pop Indonesia. Addie MS pernah bekerja sama dengan beberapa penyanyi ternama seperti Vina Panduwinata, Utha Likumahuwa, Chrisye, Krisdayanti, dan seorang penyanyi asal Amerika Serikat yaitu Suzanne Ciani. Di tahun 1998 Addie MS mulai menjalankan orkestra sendiri yang bernama Twilite Orchestra. Pada tahun 2012 Twilite Orchestra menjadi orkes simfoni Indonesia pertama yang tampil di Eropa, setelah melaksanakan konser di Bratislava, Slowakia, dan Berlin, Jerman (Wikimedia Foundation, Inc., 2001).

#### j. Komposer Musik

Komposer musik adalah orang yang menciptakan struktur melodis, harmonisasi, irama dari sebuah musik, menerjemahkan ide dan konsep ke dalam simbol-simbol yang biasa dibuat untuk sebuah

pagelaran musik, melatih diri untuk menjaga standar pertunjukan yang baik (Kementrian Ketenagakerjaan dan Badan Pusat Statistik, 2014).

- 1) Pendidikan formal untuk menjadi seorang komposer seperti Sarjana  
1 program studi Seni Musik dibutuhkan untuk mendapatkan karier yang lebih luas seperti menjadi seorang pelatih atau guru musik, dan karya musik yang diciptakan mempunyai nilai jual yang lebih tinggi, meskipun faktanya tidak ada pendidikan/pelatihan khusus untuk menjadi seorang komposer karena ilmu-ilmu yang harus dimiliki oleh seorang komposer bisa dipelajari secara autodidak dan latihan rutin (Sawarna, 2018). Seseorang yang tidak memiliki latar belakang pendidikan tinggi memiliki kesempatan kerja sebagai komposer di acara-acara musik di sekolah atau bergabung dengan perusahaan teater musik lokal (Ferguson, 2008).
- 2) Komposer musik memiliki wilayah minat seperti seni, dan komunikasi (Farr & Shatkin, 2007).
- 3) Komposer musik memiliki kemampuan dan keterampilan seperti keaslian dalam membuat sebuah ide, kemampuan penempatan suara/musik, sensitifitas pendengaran yang baik, keterampilan auditori yang baik, serta ekspresi penulisan (Farr & Shatkin, 2007).
- 4) Situasi fisik kerja komposer musik yaitu duduk di dalam ruangan sambil menciptakan sebuah inovasi karya musik (Farr & Shatkin, 2007).

- 5) Kualifikasi pengetahuan untuk menjadi seorang komposer adalah seni rupa, dan musik (Farr & Shatkin, 2007).
- 6) Pendapatan seorang komposer di Indonesia untuk satu karya musik yang telah dibuat dihargai Rp.1.000.000. Akan tetapi untuk seorang komposer ternama di Indonesia pendapatan yang diterima mulai dari puluhan hingga ratusan juta rupiah tergantung harga yang ditentukan oleh komposer tersebut (Sawarna, 2018).
- 7) Salah satu tokoh komposer musik Indonesia yang terkenal adalah Erwin Gutawa. Erwin Gutawa lahir di Jakarta pada tanggal 16 Mei 1962. Erwin Gutawa adalah seorang konduktor sekaligus komposer terkenal di Indonesia. Erwin Gutawa memulai kariernya sebagai pemusik pada tahun 1980 sebagai pemain bass pada orkes Telerama yang dipimpin oleh Isbandi. Setelah itu, Erwin Gutawa mulai terjun di dunia musik secara penuh pada tahun 1985 dan bergabung dalam sebuah grup band *fusion jazz* bernama Karimata. Di tahun 1993 Erwin Gutawa mulai menjadi seorang konduktor sekaligus komposer dan memiliki orkestra sendiri yang bernama Erwin Gutawa Orkestra (Wikimedia Foundation, Inc., 2001).

#### k. Pemain Musik

Pemain musik adalah orang yang memainkan satu atau lebih alat musik dalam suatu pertunjukan musik, orang yang memainkan musik secara solo atau bergabung dalam kelompok orkestra dan grup

band, serta selalu melatih diri untuk menjaga standar permainan musik yang baik (Kementrian Ketenagakerjaan dan Badan Pusat Statistik, 2014). Tugas seorang pemain musik selain memainkan alat musik juga harus mampu mempelajari dan menghafal materi, merawat alat musik, memiliki koleksi kostum, serta memperbaharui perlengkapan alat musik (Alam, 2018).

1) Pendidikan formal seperti Sekolah Menengah Kejuruan dibutuhkan untuk menguasai pelajaran-pelajaran seperti matematika, psikologi, dan bahasa Inggris karena pelajaran tersebut berguna untuk seorang pemain musik dalam memahami hitungan, *rythm*, dan bit-bit pada lagu yang harus dimainkan (Ferguson, 2008). Meskipun untuk menjadi seorang pemain musik dapat dimulai dari memiliki minat sejak dini dalam bermain musik, kemudian ia dapat mengembangkan kemampuan bermain musiknya dengan cara mengikuti pelatihan atau les, bahkan autodidak, dan untuk meningkatkan profesionalitas, seorang pemain musik perlu untuk memperbanyak jam terbang dan teman-teman musisi atau komunitas musik lainnya (Alam, 2018). Seorang pemain musik yang tidak memiliki latar belakang pendidikan tinggi memiliki peluang untuk bekerja pada sebuah grup orkestra atau bergabung dalam sebuah grup band, sedangkan untuk seorang pemain musik yang memiliki latar belakang pendidikan tinggi memiliki peluang yang

lebih luas seperti menjadi seorang guru/pelatih musik dalam sebuah sanggar musik (Ferguson, 2008).

- 2) Pemain musik memiliki wilayah minat seperti seni, dan komunikasi (Farr & Shatkin, 2007).
- 3) Pemain musik memiliki kemampuan dan keterampilan seperti memainkan alat musik dengan baik (Farr & Shatkin, 2007). Pemain musik juga harus memiliki kepekaan terhadap sebuah genre musik, tau cara memposisikan diri, serta kepekaan terhadap nada-nada (Alam, 2018).
- 4) Situasi fisik kerja pemain musik sangat fleksibel tergantung jenis alat musik yang dimainkan (Farr & Shatkin, 2007).
- 5) Kualifikasi pengetahuan untuk menjadi pemain musik adalah seni musik (Farr & Shatkin, 2007).
- 6) Pendapatan yang diterima oleh seorang pemain musik *event* sederhana atau *home band* sebuah kafe berkisar antara Rp.100.000 hingga Rp.500.000. Sedangkan untuk seorang pemain musik yang tergabung dalam sebuah band ternama dapat mencapai harga jutaan hingga puluhan juta rupiah, tergantung patokan harga yang diberikan oleh grup band atau manajemen dari grup band tersebut (Alam, 2018).
- 7) Salah satu pemain musik terkenal di Indonesia adalah Dewa Budjana. Dewa Budjana lahir di Sumba Barat pada tanggal 30

Agustus 1963. Dewa Budjana adalah seorang gitaris yang tergabung dalam sebuah grup band ternama yaitu Gigi. Sejak Sekolah Dasar Dewa Budjana sudah memiliki ketertarikan pada bidang musik, terutama dalam bermain gitar. Dewa Budjana pernah mengikuti kursus musik klasik dan bergabung dengan sebuah grup band di Surabaya pada tahun 1980. Kemudian Dewa Budjana mulai merintis kariernya sebagai seorang gitaris solo di Jakarta pada tahun 1985. Dewa Budjana telah banyak bekerja sama dengan musisi-musisi terkenal seperti Indra Lesmana, Heidy Yunus, dan Chrisye, hingga pada tahun 1994 Dewa Budjana pun bergabung dengan grup band Gigi dan terus merintis kariernya dalam band tersebut hingga saat ini (Wikimedia Foundation, Inc., 2001).

#### I. Penyanyi

Penyanyi adalah seorang musisi yang menggunakan suaranya sebagai instrumen atau alat musik yang dimainkan. Seorang penyanyi menggunakan pengetahuan mereka tentang suara vokal, cara penyampaian sebuah lagu, harmonisasi sebuah lagu, serta melodi dan *rhytym* sebuah lagu agar mampu memberikan suatu kualitas bernyanyi yang baik dan mampu berimprovisasi dengan baik. Penyanyi biasanya tampil pada sebuah acara musik yang tergabung pada grup band, paduan suara, atau sebagai penyanyi solo baik diiringi oleh suara alat musik maupun tidak. Terdapat beberapa jenis aliran musik



yang biasa dibawakan oleh seorang penyanyi professional seperti opera, gospel, blues, rock, jazz, folk, country, dan classical (Ferguson, 2008).

- 1) Pendidikan formal untuk menjadi seorang penyanyi seperti Sarjana  
1 program studi Seni Musik dibutuhkan untuk mendapatkan karier yang lebih luas seperti menjadi seorang pelatih atau guru vokal, meskipun faktanya tidak ada pendidikan/pelatihan khusus untuk menjadi seorang penyanyi karena untuk menjadi penyanyi seseorang dapat mengembangkan bakat menyanyinya dengan cara mengikuti pelatihan atau les menyanyi, bahkan autodidak. (Walandani, 2018).
- 2) Penyanyi memiliki wilayah minat seperti seni, dan komunikasi (Farr & Shatkin, 2007).
- 3) penyanyi memiliki kemampuan dan keterampilan seperti penempatan musik yang baik, kefasihan dalam berbicara, sensitifitas pendengaran yang baik, kemampuan mengingat yang baik, serta keaslian dalam menciptakan sebuah ide (Farr & Shatkin, 2007).
- 4) Situasi fisik kerja penyanyi yaitu lebih banyak berdiri dibandingkan duduk di dalam ruangan (Farr & Shatkin, 2007).
- 5) Kualifikasi pengetahuan untuk menjadi penyanyi adalah seni rupa, dan musik (Farr & Shatkin, 2007).

- 6) Pendapatan yang diterima oleh seorang penyanyi mulai dari Rp.500.000 hingga Rp.1.000.000 untuk penyanyi *event* sederhana. Sedangkan untuk seorang penyanyi professional bisa hingga puluhan juta rupiah, tergantung patokan harga yang diberikan oleh penyanyi atau pihak manajemen dari penyanyi tersebut (Walandani, 2018).
- 7) Salah satu tokoh penyanyi terkenal di Indonesia adalah Raisa Andriana. Raisa lahir di Jakarta pada tanggal 6 Juni 1990. Raisa merupakan penyanyi solo Indonesia yang mulai terkenal oleh publik dengan lagunya yang berjudul serba salah. Sebelum menjadi penyanyi solo, Raisa pernah tergabung dalam sebuah grup band yang dibentuk oleh Kevin Aprilio yang sekarang band tersebut memiliki nama yaitu Vierratale (Wikimedia Foundation, Inc., 2001).

#### m. Editor Film

Editor film adalah orang yang menyunting gambar dan suara pada film agar memiliki standar/kualitas film yang baik (Ferguson, 2008).

- 1) Pendidikan/pelatihan khusus untuk menjadi seorang editor film professional yaitu pendidikan minimal Sarjana 1 Perfilman (Kementrian Ketenagakerjaan dan Badan Pusat Statistik, 2014). Kursus-kursus seperti jurnalistik broadcasting serta media dan komunikasi dibutuhkan untuk menambah pengalaman dalam *editing*

video, kursus-kursus seperti bahasa Inggris, teater, dan *speech* dibutuhkan untuk menambah kemampuan dalam menulis, kursus-kursus seperti seni dan fotografi dibutuhkan untuk menambah kemampuan dalam media visual, serta kursus komputer dan teknologi menjadi hal yang sangat dibutuhkan untuk keperluan dalam *editing* video (Ferguson, 2008). Akan tetapi bagi seorang tenaga kerja editor film seseorang cukup memiliki pendidikan minimal lulusan Sekolah Menengah Kejuruan dan memiliki pengalaman dalam *editing* video (Antoneo, 2018). Seseorang yang bukan berasal dari latar belakang pendidikan tinggi di bidang perfilman memiliki kesempatan kerja sebagai tenaga kerja editor video di sebuah stasiun televisi, sedangkan seseorang yang memiliki latar belakang pendidikan tinggi di bidang perfilman memiliki kesempatan kerja yang lebih luas seperti menjadi seorang direktur atau produser di sebuah stasiun televisi (Ferguson, 2008).

- 2) Editor film memiliki wilayah minat seperti seni, dan komunikasi (Farr & Shatkin, 2007).
- 3) Editor film memiliki kemampuan dan keterampilan seperti kemampuan visualisasi, ekspresi dalam membuat sebuah tulisan, kestabilan tangan, sensitifitas pendengaran yang baik, kemampuan dalam membedakan bermacam-macam warna, visi jangka panjang, kedalaman dalam menyampaikan persepsi, mengoperasikan dan

mengontrol peralatan, kontrol teknis, kemampuan mengatasi sebuah masalah, mendengar aktif, keaslian dalam menciptakan sebuah ide, kecepatan dalam menyampaikan sebuah persepsi, manajemen waktu, serta kefasihan dalam berbicara (Farr & Shatkin, 2007).

- 4) Situasi fisik kerja editor film yaitu duduk di dalam ruangan, dan bekerja menggunakan tangan, benda, alat, atau mesin seperti komputer khusus untuk *editing* (Farr & Shatkin, 2007).
- 5) Kualifikasi pengetahuan yang harus dimiliki seorang editor film yaitu seni rupa murni, komunikasi dan media, desain, komputer dan alat elektronik lainnya, telekomunikasi, serta pendidikan dan pelatihan (Farr & Shatkin, 2007).
- 6) Pendapatan yang diterima oleh seorang editor film bergantung pada upah minimum regional tempat perusahaannya berdiri, dan masa bekerja (Antoneo, 2018).
- 7) Tokoh editor film terkenal di Indonesia salah satunya adalah Cesa David Lukmansyah. Cesa David Lukmansyah lahir di Bandung pada tanggal 8 Desember 1976. Cesa bekerja sebagai editor film sejak tahun 2004 hingga sekarang. Sebelum menjadi editor film, Cesa bekerja sebagai seorang fotografer dan direktur kreatif di sebuah rumah produksi di Bandung. Terdapat beberapa film yang pernah digarap oleh Cesa seperti Marmut Merah Jambu, Manusia

Setengah Salmon, Cinta Brontosaurus, Perahu Kertas, Sang Kiai, Get Married, dan Youtubers (Wikimedia Foundation, Inc., 2001).

#### n. Pengrajin Batik

Membatik bukan sekedar seni menggambar pada sebuah media kain atau kertas menggunakan lilin malam, tetapi sebelumnya perlu mengkaji lebih mendalam untuk menemukan keaslian corak batik dari tiap-tiap daerah melalui penelitian arkeologi maupun sejarah. Teknik dasar membatik terbagi menjadi tiga macam yaitu batik tulis, batik cap, dan gabungan antara keduanya (Kurniawan, 2018).

- 1) Pendidikan/pelatihan untuk menjadi seorang pengrajin batik seperti Sarjana 1 program studi Seni Rupa dibutuhkan untuk menjalankan usaha batik yang cukup besar, meskipun faktanya untuk memiliki usaha kecil menengah tidak memerlukan pendidikan tinggi karena banyak pengrajin batik di Indonesia yang memiliki usaha kecil menengah latar belakang pendidikannya berasal dari Sekolah Menengah bahkan Sekolah Dasar (Kurniawan, 2018).
- 2) Pengrajin batik memiliki wilayah minat seperti seni rupa dan desain (Kurniawan, 2018).
- 3) Kemampuan dan keterampilan yang dimiliki oleh pengrajin batik seperti kemampuan menggambar, mengoperasikan dan memelihara peralatan, rajin, dan tekun (Kurniawan, 2018).

- 4) Situasi fisik pekerjaan seorang pengrajin batik yaitu lebih banyak duduk dibandingkan berdiri dalam ruangan, bekerja menggunakan tangan, dan mengoperasikan alat-alat untuk membatik seperti canting, atau alat untuk membuat batik cap (Kurniawan, 2018).
- 5) Kualifikasi pengetahuan yang dimiliki seorang pengrajin batik yaitu seni, budaya, dan desain (Kurniawan, 2018).
- 6) Pendapatan untuk seorang pengrajin batik sekitar Rp.2.000.000 hingga Rp.3.000.000 per bulan disesuaikan dengan pendapatan dari usaha yang dijalankan (Kurniawan, 2018).
- 7) Tokoh maestro batik terkenal di Indonesia adalah Iwan Tirta. Iwan Tirta lahir di Blora, Jawa Tengah pada tanggal 18 April 1935. Iwan Tirta merupakan perancang busana yang selalu menggunakan unsur-unsur batik. Batik rancangannya pernah digunakan oleh beberapa pemimpin negara pada pertemuan APEC di tahun 1994. Pada tanggal 13 Agustus 2015 Iwan Tirta diberi tanda kehormatan oleh Presiden RI Joko Widodo yaitu Bintang Parama Dharma secara simbolis di istana negara (Wikimedia Foundation, Inc., 2001).

o. Seniman seni rupa

Seniman seni rupa merupakan orang yang bekerja sebagai (pelukis, pemahat dan ilustrator). Seniman seni rupa biasanya bekerja untuk sebuah pameran di ruang publik atau bekerja dalam sebuah

galeri pribadi. Seniman seni rupa bekerja untuk dirinya sendiri dan menggunakan gayanya tersendiri dalam bekerja. Maka itu, seniman seni rupa sering sekali menghabiskan banyak waktu hingga bertahun-tahun untuk menyelesaikan satu pekerjaannya (Ferguson, 2008).

- 1) Pendidikan formal untuk menjadi seorang seniman seni rupa seperti Sekolah Menengah Kejuruan diperlukan karena di dalam sekolah formal seseorang diberikan kesempatan yang lebih banyak dalam pelatihan-pelatihan seni sehingga seseorang dapat memiliki keterampilan-keterampilan dasar (Ferguson, 2008). Meskipun faktanya untuk menjadi seorang seniman seni rupa tidak memerlukan pendidikan minimal, melainkan harus memiliki pengetahuan mendalam tentang seni rupa, pengalaman bekerja, dan karya yang telah dibuat (Waluyo, 2018). Seorang seniman seni rupa yang tidak memiliki latar belakang pendidikan tinggi dapat bekerja dalam sebuah galeri seni, sedangkan yang memiliki latar belakang pendidikan tinggi dapat bekerja sebagai guru seni, agen seni, atau kritikus (Ferguson, 2008).
- 2) Wilayah minat seniman seni rupa adalah seni, komersial, komunikasi, dan media (Farr & Shatkin, 2007)
- 3) Kemampuan dan keterampilan seniman seni rupa diantaranya adalah menghasilkan sebuah produk seni yang original hasil ekspresi ide, kemampuan memilih dan merawat peralatan untuk

membuat karya seni, menyampaikan pesan sosial dan kultural, kemampuan visualisasi, kestabilan kekuatan tangan dan koordinasi jari-jemari yang baik, mengeksplorasi dan membedakan beragam jenis warna dan bentuk visual lainnya, memiliki visi jangka panjang, kemampuan berbicara yang baik, memiliki perhatian dalam mendengarkan komentar atau pertanyaan dari para penikmat karya seni yang dipamerkan, dan manajemen sumber dana yang dibutuhkan (Farr & Shatkin, 2007).

- 4) Situasi fisik kerja seniman seni rupa adalah berdiri dalam ruangan yang telah terkontaminasi oleh kotoran-kotoran dari pekerjaan yang telah dilakukan (seperti bekas cat dari hasil melukis atau potongan-potongan bahan hasil memahat), bekerja menggunakan tangan, benda, alat, dan mesin, serta bergerak terus menerus (Farr & Shatkin, 2007)
- 5) Kualifikasi pengetahuan yang dibutuhkan untuk menjadi seorang seniman seni rupa seperti seni rupa, desain, serta pengetahuan yang berkaitan dengan persiapan pameran seperti (manajemen dan administrasi, sales dan marketing, ekonomi dan akuntansi, media dan komunikasi (Farr & Shatkin, 2007).
- 6) Pendapatan untuk seorang seniman seni rupa murni di Indonesia yang bekerja dalam sebuah galeri atau pameran seni bergantung pada banyaknya hasil karya yang berhasil terjual kepada kolektor-



kolektor seni, dan hasil penjualannya dibagi berdasarkan kesepakatan dengan pemilik galeri atau pameran (Waluyo, 2018).

- 7) Salah satu tokoh Indonesia yang terkenal dalam bidang seni rupa murni adalah Nyoman Nuarta. Nyoman Nuarta lahir di Tabanan, Bali pada tanggal 14 November 1951. Nyoman Nuarta adalah pematung asal Indonesia yang telah terkenal di dunia. Nyoman juga dikenal sebagai salah satu pelopor Gerakan Seni Rupa Baru pada tahun 1976. Karya-karyanya yang terkenal seperti Jalesveva Jayamahe (Surabaya), patung Garuda Wisnu Kencana (Bali), serta Monumen Proklamasi Indonesia (Jakarta) (Wikimedia Foundation, Inc., 2001)

### **3. Perencanaan Individual**

Sejalan dengan semakin kompleksnya kehidupan, layanan bimbingan semakin dibutuhkan sebagai salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam mempersiapkan peserta didik sebagai generasi penerus agar siap untuk menghadapi kompleksnya kehidupan saat ini. Perencanaan individual adalah salah satu program yang disiapkan untuk membantu peserta didik dalam menghadapi kehidupan setelah masa sekolah. Permendikbud nomor 111 tahun 2014 menjelaskan bahwa perencanaan individual adalah bantuan kepada peserta didik agar mampu merumuskan dan melakukan kegiatan yang sistematis berkaitan dengan rencana masa depan yang berdasarkan pada kekurangan dan

kelebihan yang dimiliki, serta pemahaman mengenai kesempatan dan peluang yang tersedia atas rencananya tersebut di lingkungannya. Pemahaman yang mendalam, penafsiran hasil asesmen, dan ketersediaan informasi yang akurat sangat membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi atau bakat yang dimiliki, serta memenuhi kebutuhan-kebutuhannya.

Perencanaan individual diadakan dengan maksud untuk membantu peserta didik merencanakan kemudian mengawasi dan mengatur pribadi/sosial peserta didik, akademik, serta perkembangan kariernya (Gysbers, 2006). Dalam permendikbud no. 111 tahun 2014, tujuan dari layanan perencanaan individual adalah (1) memiliki pemahaman tentang diri dan lingkungannya, (2) mampu merumuskan tujuan, perencanaan atau pengelolaan terhadap perkembangan dirinya, baik menyangkut aspek pribadi, sosial, belajar, dan karier, (3) dapat melakukan kegiatan berdasarkan pemahaman, tujuan, dan rencana yang telah diputuskan. Isi dari perencanaan individual adalah memahami tentang keunikan dan perkembangan peserta didik, sehingga proses layanan perencanaan individual pun lebih bersifat individual atau ditentukan sendiri oleh peserta didik. Menurut P.E Miller perencanaan individual dilakukan untuk membantu peserta didik memiliki kesempatan dalam merencanakan masa depannya termasuk dalam memilih pekerjaan. Perencanaan individual dilakukan berdasarkan kerjasama

antara guru/konselor, orangtua, dan anak (Gysbers, 2008). Dalam proses pengembangan kompetensi karier peserta didik di sekolah perlu mempertimbangkan terlebih dahulu aspek-aspek seperti tujuan pendidikan, isu multikultur dan gender, serta isu-isu lokal yang terdapat dalam negara dimana pengembangan tersebut dilakukan (Gysbers, 2008).

Berdasarkan tujuan-tujuan perencanaan individual di atas, maka dapat dirumuskan beberapa fokus pengembangannya. Beberapa fokus pengembangan dari perencanaan individual erat kaitannya dengan pengembangan aspek pribadi, sosial, belajar, dan karier peserta didik. Adapun pengembangan aspek-aspek tersebut dapat dijelaskan secara rinci seperti (1) pribadi yaitu tercapainya pemahaman diri dan pengembangan konsep diri yang positif, (2) sosial yaitu tercapainya pemahaman lingkungan dan pengembangan keterampilan sosial yang efektif, (3) belajar yaitu tercapainya efisiensi dan efektivitas belajar, keterampilan belajar, dan peminatan belajar/konseli secara tepat, (4) karier yaitu tercapainya kemampuan mengeksplorasi peluang-peluang karier, mengeksplorasi pekerjaan, serta memahami kebutuhan untuk kebiasaan bekerja yang positif.

Kehidupan rencana karier yang peserta didik kembangkan dan gunakan adalah sebuah proses dan alat. Sebagai sebuah proses, rencana peserta didik berkembang selama masa sekolah memberi

respon untuk sukses dalam aktifitas belajar secara keseluruhan sama baiknya dengan aktifitas bimbingan dan konseling yang menyediakan kurikulum bimbingan dan perencanaan individual peserta didik dari program bimbingan dan konseling, serta menjadi salah satu sarana dalam membentuk sebuah tujuan jangka pendek dan jangka panjang, membuat kesepakatan, dan aktifitas perencanaan bagi sebuah lembaga yang menggunakan informasi dari rencana tersebut. Sebagai sebuah alat, rencana menyediakan berbagai cara untuk mengumpulkan, menganalisis, menyimpulkan, dan mengatur diri pribadi, akademik, dan informasi karier peserta didik. Sebagai sebuah alat, rencana juga tidak berjalan untuk ditempatkan dan diikuti secara rutin, rencana hanya sebagai alternatif dan dapat digunakan dalam sebuah kebutuhan (Gysbers, 2006).

Dasar perencanaan individual dilakukan sejak peserta didik Sekolah Dasar sesuai dengan kegiatan yang terdapat dalam kurikulum bimbingan. Pengembangan konsep diri, perubahan kemampuan belajar, pengembangan kemampuan hubungan interpersonal, kemampuan dalam membuat keputusan, dan memulai mengeksplorasi dalam pendidikan dan karier adalah beberapa contoh kegiatan yang ada di dalam kurikulum bimbingan. Contoh-contoh kegiatan tersebut dilakukan secara bertahap sesuai dengan masa sekolah masing-masing mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah, dan Sekolah Menengah Atas agar kegiatan tersebut

dapat menjadi efektif sesuai dengan perkembangan peserta didik (Gysbers, 2008). Perencanaan individual diimplementasikan selama strategi tersebut mengikuti beberapa hal berikut :

- a. **Penilaian individual.** Guru BK membantu menilai dan menginterpretasikan kemampuan, minat, keterampilan, dan prestasi peserta didik.
- b. **Bimbingan individual.** Guru BK membantu peserta didik menggunakan informasi hasil penilaiannya berkenaan dengan bidang pribadi/sosial, akademik, karier, dan bekerja untuk menggunakan informasi tersebut menjadi sebuah rencana dan membuat peserta didik sadar dengan kepribadiannya, hubungan sosial, akademik, serta tujuan kariernya.
- c. **Rencana peralihan.** Guru BK dan personel lainnya membantu peserta didik untuk membuat peralihan dari sekolah kepada kerja atau untuk menambahkan pendidikan dan pelatihan (Gysbers, 2008)
- d. **Tindak lanjut.** Guru BK dan personel lainnya menyediakan bantuan tindak lanjut kepada peserta didik yang sama baiknya ketika menindak lanjuti kumpulan data untuk evaluasi dan peningkatan program (Gysbers, 2006).

#### 4. Model ADDIE

##### a. Analisis

Tujuan dari proses analisis adalah menemukan penyebab kemungkinan untuk sebuah masalah pelaksanaan. Jika masalah pelaksanaan tersebut dapat diakibatkan oleh beberapa alasan dari kurangnya pengetahuan dan kemampuan, maka proses ADDIE berhenti. Ada beberapa prosedur analisis :

- 1) Mengesahkan masalah pelaksanaan
- 2) Menentukan tujuan
- 3) Menganalisis pembelajar
- 4) Menentukan sumber yang relevan
- 5) Rekomendasi sistem pengerjaan yang berkaitan seperti biaya
- 6) Menyusun rencana manajemen pembuatan proyek (Branch, 2009).

Dalam pembuatan produk ensiklopedia ada beberapa proses analisis yang perlu dilakukan seperti:

- 1) Analisis masalah sebagai langkah awal untuk mengetahui potensi dan cara menyelesaikan masalah tersebut
- 2) Analisis materi berkaitan dengan komponen utama yang akan dijelaskan dalam buku ensiklopedia
- 3) Analisis karakteristik peserta didik sebagai pembaca dengan cara mengetahui tahap perkembangan peserta didik

- 4) Menentukan produk atau hasil dari rencana yang akan dilakukan (ensiklopedia) (Sulistiyawati & Hedianti, 2015).

b. Desain

Desain dibuat untuk memberikan gambaran garis besar dari pembuatan produk ADDIE. Ada beberapa komponen dalam tahap desain:

- 1) Membuat inventori tugas
- 2) Membuat daftar lengkap dari kemampuan objektif
- 3) Membuat item tes
- 4) Membuat strategi tes yang menyeluruh
- 5) Perhitungan mengenai keuntungan materi
- 6) Ketika peserta didik menemukan penjelasan lengkap mengenai desain yang akan dibuat, akan ada dua kemungkinan yang terjadi yaitu meminta untuk menggantinya kembali atau merasa suka dengan desain tersebut (Branch, 2009).

Dalam pembuatan produk ensiklopedia, tahap perencanaan desain dapat berupa:

- 1) Persiapan bentuk dasar ensiklopedia dengan cara studi pustaka tentang kriteria desain ensiklopedia yang baik (Sulistiyawati & Hedianti, 2015)
- 2) Menyiapkan materi atau konten yang akan diletakkan dalam produk
- 3) Menyusun alat evaluasi (Rochmatin & Christiana, 2015).

### c. Pengembangan

Tujuan pada tahap pengembangan adalah untuk membentuk dan mengesahkan hasil penelitian yang dipelajari. Untuk menyelesaikan tahap ini, peneliti perlu untuk mengidentifikasi semua hasil penelitian untuk menentukan rencana yang akan dilakukan selanjutnya. Ada beberapa komponen dalam tahap pengembangan:

- 1) Membuat rencana pembelajaran (evaluasi)
- 2) Melakukan penelitian untuk memperkaya konten
- 3) Menentukan strategi yang tepat
- 4) Memilih media atau bahan untuk mendukung proses evaluasi
- 5) Memberikan arahan yang menyeluruh untuk membimbing guru dalam berinteraksi dengan peserta didik
- 6) Membuat kesimpulan dari revisi yang telah dilakukan
- 7) Melakukan pilot tes (Branch, 2009).

Dalam pembuatan produk ensiklopedia, ada beberapa proses dalam tahap pengembangan:

- 1) Penyusunan produk ensiklopedia dengan membuat produk awal yang berisi tentang penjelasan materi berupa nama alat, penyusunan alat, dan fungsi alat
- 2) Validasi produk awal oleh ahli dan *peer review*, tahap validasi ini dilakukan untuk menentukan materi yang terdapat dalam produk sudah baik dan sesuai atau belum, kemudian media yang



digunakan efektif atau tidak, serta mengetahui produk yang dihasilkan sudah cukup baik dan menarik untuk dibaca atau belum (Sulistiyawati & Hedianti, 2015).

#### d. Implementasi

Tujuan dari tahap implementasi adalah untuk mempersiapkan lingkungan pembelajaran dan menarik minat peserta didik. Untuk menyelesaikan tahap ini, peneliti perlu untuk memahami lingkungan belajar yang dapat membangun pengetahuan dan keterampilan baru untuk peserta didik. Dari tahap implementasi ini, akan ditemukan hasil dari pengembangan serta hasil evaluasi formatif yang telah dilakukan.

Adapun komponen pada tahap ini adalah:

- 1) Menyiapkan guru
- 2) Menyiapkan peserta didik (Branch, 2009).

Dalam proyek pembuatan ensiklopedia, tahap ini merupakan tahap pemberian produk yang telah siap dan telah melewati proses penilaian dari beberapa ahli. Setelah produk diberikan kepada peserta didik, maka akan didapatkan hasil bahwa produk tersebut mampu diterima dengan baik atau ada hal yang perlu dievaluasi kembali.

#### e. Evaluasi

Pada proses ini, tujuannya adalah untuk menemukan perbedaan kualitas dari produk dan proses yang telah dijalankan baik sebelum dan sesudah tahap implementasi. Pada tahap ini, peneliti harus dapat mengidentifikasi tingkat kesuksesan produk yang telah dibuat. Komponen yang terdapat pada tahap ini berupa chart yang berisi kesimpulan dari pertanyaan yang mencakup 5W+1H untuk tiga tingkatan evaluasi (Branch, 2009).

### 5. Hasil Penelitian Yang Relevan

Pada penelitian tentang “Pengembangan Ensiklopedia Peralatan Laboratorium Biologi Sebagai Sumber Belajar IPA Biologi Untuk Peserta didik Kelas VII SMP/MTs” yang dilakukan oleh Sulistiyawati dan Rezki Hedianti pada tahun 2015 di SMPN 12 Yogyakarta didapatkan hasil bahwa; produk ensiklopedia yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE sebagai sumber belajar IPA Biologi untuk peserta didik kelas VII SMP/MTs yang berbasis kurikulum 2013 berdasarkan hasil penilaian keseluruhan sebesar 87,4% dengan kategori sangat baik, serta penilaian dari beberapa ahli seperti ahli materi sebesar 87,1% dengan kategori sangat baik, ahli media dengan kategori baik, hasil *peer review* sebesar 86,3% dengan kategori sangat baik, lalu penilaian dari guru mata pelajaran IPA sebesar 93,3% dengan kategori sangat baik, serta hasil

respon peserta didik sebesar 91% dengan kategori sangat baik. Alasan dilakukannya penelitian ini karena sumber belajar menjadi salah satu faktor yang juga berdampak terhadap hasil belajar peserta didik, dan sumber belajar yang tersedia di sekolah tersebut masih sangat terbatas sehingga hasil belajar peserta didik pun dapat dibilang kurang baik. Data hasil belajar pada mata pelajaran IPA materi Biologi peserta didik kelas VIII di SMPN 12 Yogyakarta menurut nilai ulangan akhir semester ganjil tahun ajaran 2013/2014 diketahui mendapat hasil belajar rendah dengan rata-rata nilai sebesar 69 dengan (KKM 77). Peserta didik kelas VIII yang mampu mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM 77) adalah sebesar 31,5% (Sulistiyawati & Hedianti, 2015).

Pada penelitian tentang “Pengembangan Ensiklopedia Digital Teknologi Listrik Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL)” didapatkan hasil bahwa; dampak penggunaan ensiklopedia digital teknologi listrik berbasis *Contextual Teaching Learning* (CTL) ternyata terdapat 10 orang peserta didik (62%) sangat tertarik mempelajari fisika menggunakan ensiklopedia, 9 orang peserta didik (56%) berminat untuk belajar setelah membaca ensiklopedia, dan 12 orang peserta didik (75%) merasakan materi yang terdapat pada ensiklopedia sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. (Nurhatmi, Rusdi, & Kamid, 2015).

Pada penelitian tentang “Pengembangan Buku Teks Geografi dengan Struktur Penulisan Ensiklopedia” yang dilakukan oleh Iskandar, Budjianto, dan Achmad Amiruddin pada bulan April tahun 2016 di SMAN 3 Malang didapatkan hasil bahwa tingkat validitas materi yang didapat dari ahli materi sebesar 85% dengan kategori baik, tingkat validitas bahasa yang digunakan sebesar 78% dengan kategori baik, tingkat validitas desain sebesar 89% dengan kategori sangat baik, tingkat validitas struktur isi materi sebesar 82% dengan kategori baik, serta dari hasil penilaian peserta didik didapatkan jumlah skor sebesar 551 maka penilaian peserta didik terhadap buku teks adalah  $(551:600) \times 100\% = 92\%$  dengan kategori sangat baik. Alasan dilakukannya penelitian ini karena menurut peneliti bahan ajar di SMAN 3 Malang masih belum memenuhi kebutuhan peserta didik dan guru. Selain itu, bahan ajar yang tersedia seperti buku pelajaran terutama pelajaran Geografi masih belum memberikan informasi yang lengkap dan menyeluruh. Maka itu peneliti melakukan penelitian tersebut dengan tujuan agar hasilnya yaitu buku cetak Geografi dapat membantu memberikan informasi yang menyeluruh dan kebutuhan peserta didik serta guru pun dapat terpenuhi (Iskandar, Budjianto, & Amirudin, 2016).

## **B. Kerangka Berpikir**

Masa remaja adalah suatu masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Usia pada masa remaja berkisar antara 15-24 tahun masuk ke dalam fase kedua yaitu fase eksplorasi (exploration) dimana pada tahap ini remaja mulai memikirkan berbagai alternatif jabatan, tetapi belum mengambil keputusan yang mengikat. Pada tahap ini mereka mulai mengidentifikasi kesempatan serta jenis pekerjaan yang sesuai dengan dirinya. Asumsi tersebut dimaksudkan bahwa seorang remaja juga mampu membuat rencana kariernya sematang mungkin sejak dini sehingga mereka pun siap untuk menghadapi tantangan-tantangan yang mungkin akan terjadi di masa perkembangan kariernya.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru BK untuk membantu peserta didik yang umumnya berusia remaja dalam merencanakan kariernya di masa yang akan datang adalah dengan memberikan layanan Perencanaan Individual untuk peserta didik karena Perencanaan Individual dapat membantu peserta didik untuk memahami dirinya lebih mendalam berkenaan dengan aspek perkembangannya. Bukan hanya itu, dengan Perencanaan Individual peserta didik akan memiliki gambaran rencana yang akan dia lakukan untuk kariernya di masa yang akan datang, dan diharapkan peserta didik pun akan berupaya untuk terus meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya dalam memenuhi rencana kariernya.

Untuk menunjang proses pemberian layanan kepada peserta didik, dibutuhkan media yang menarik agar layanan menjadi efektif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah ensiklopedia. Ensiklopedia adalah sebuah kamus besar yang memuat berbagai istilah ilmu pengetahuan terbaru yang dapat menjadi sumber penunjang belajar. Ensiklopedia mampu menghubungkan pelajaran dengan lingkungan, teknologi, dan peserta didik sehingga mampu menciptakan "*joyfull learning*". Hal tersebut lah yang akan menjadi pertimbangan dalam proses pembelajaran dan pengembangan belajar berupa ensiklopedia, karena hal tersebut memiliki keunggulan dalam proses transfer informasi, sehingga sumber pembelajaran menjadi lebih menarik. Ensiklopedia relatif lebih digemari oleh peserta didik karena isinya berupa informasi yang lebih lengkap dan detail, dibandingkan buku-buku pelajaran. Oleh karena itu, peneliti berupaya untuk mengembangkan sebuah buku ensiklopedia yang menarik untuk membantu menambah ketersediaan media pembelajaran yang mampu menunjang proses belajar peserta didik dan proses pemberian layanan oleh guru BK di sekolah.

