Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan
Volume: 4 | Nomor 03 | Desember 2024 |
DOI: 10.47709/educendikia.v4i03.5157

Dampak Keterampilan Teknis pada Employability Skills Siswa di Era Industri Kreatif

Author:
Mulifah[1]
Lilik Anifah[2]
I Gusti Putu Asto Buditjahjanto[3]

Afiliation:
Universitas Negeri Surabaya[1,2,3]

Corresponding email
24070895023@mhs.unesa.ac.id

Histori Naskah:
Submit: 2024-12-22
Accepted: 2024-12-27
Published: 2024-12-28

This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Era industri kreatif telah mengubah lanskap ekonomi global, menciptakan peluang sekaligus tantangan baru bagi lulusan Desain Komunikasi Visual (DKV). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak keterampilan teknis terhadap employability skills siswa DKV di Indonesia dalam konteks industri kreatif yang berkembang pesat. Menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, survei dilakukan terhadap 412 responden, yang terdiri dari siswa tahun terakhir dan alumni baru Konsentrasi Keahlian DKV. Hasil penelitian menunjukkan adanya korelasi positif yang signifikan antara keterampilan teknis dan employability skills ($r = 0,68$, $p < 0,001$), dengan keterampilan teknis memprediksi 43% varians dalam employability skills. Analisis lebih lanjut mengungkapkan bahwa kesenjangan terbesar terdapat pada kemampuan adaptasi terhadap teknologi baru dan manajemen proyek, yang menjadi aspek penting dalam dunia kerja saat ini. Selain itu, keterampilan seperti desain UI/UX, visualisasi data, dan konten digital interaktif diidentifikasi sebagai area keterampilan teknis yang paling dibutuhkan oleh industri. Penelitian ini menegaskan pentingnya pengembangan kurikulum DKV yang seimbang antara keterampilan teknis dan soft skills, seperti komunikasi, kolaborasi, dan problem-solving, untuk meningkatkan kesiapan lulusan dalam menghadapi tuntutan era industri kreatif. Implikasi penelitian ini meliputi perlunya pembaruan kurikulum yang responsif terhadap tren industri, penguatan kerja sama antara institusi pendidikan dan industri, serta pengembangan program transisi yang lebih efektif dari kampus menuju dunia kerja.

Kata kunci: Desain Komunikasi Visual, Employability Skills, Industri Kreatif , Keterampilan Teknis

Pendahuluan

Era industri kreatif telah mengubah lanskap ekonomi global secara signifikan, dengan kontribusi yang semakin meningkat terhadap pertumbuhan ekonomi di berbagai negara. Di Indonesia, sektor ekonomi kreatif telah menjadi salah satu penggerak utama perekonomian nasional, dengan kontribusi terhadap PDB yang terus meningkat dari tahun ke tahun. Menurut data dari Badan Ekonomi Kreatif Indonesia, pada tahun 2019 sektor ini menyumbang 7,38% terhadap PDB nasional, dengan proyeksi pertumbuhan yang positif untuk tahun-tahun mendatang (Resti & Monika, 2020).

Perkembangan pesat ini menciptakan peluang karir yang menjanjikan bagi lulusan Desain Komunikasi Visual (DKV), namun juga menuntut kesiapan yang lebih tinggi dalam menghadapi dinamika industri yang terus berubah. Dalam konteks ini, pendidikan DKV di Indonesia menghadapi tantangan besar untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang relevan dan up-to-date. Integrasi teknologi dalam pendidikan telah menjadi tren signifikan yang mempengaruhi kurikulum DKV di sekolah menengah

kejuruan di Kota Tegal (Ramdhani et al., 2020). Hal ini mencerminkan kebutuhan industri akan profesional yang tidak hanya memiliki keahlian kreatif, tetapi juga kecakapan teknologi yang kuat. Sebuah studi tentang kesiapan lulusan DKV di Indonesia menggarisbawahi pentingnya keselarasan antara kurikulum pendidikan dengan tuntutan industri kreatif yang dinamis (Nirwana & Handoko, 2021). Transformasi digital dalam ekonomi kreatif Indonesia telah mengubah cara konten kreatif diproduksi dan dikonsumsi, memerlukan evaluasi ulang terhadap keterampilan yang dibutuhkan untuk sukses di industri ini. Penelitian menunjukkan bahwa kemampuan adaptasi terhadap teknologi baru dan pemahaman mendalam tentang tren digital menjadi faktor kunci dalam kesuksesan profesional DKV di era industri 4.0 (Achmad Pradana et al., 2023). Peningkatan *employability skills* pada siswa DKV dapat dicapai melalui penguatan keterampilan teknis. Keterampilan teknis dan pengetahuan pemasaran memiliki relevansi bagi kesuksesan siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk terjun ke dunia industri animasi dan kreatif digital (Suminto et al., 2024).

Hal ini menuntut institusi pendidikan untuk tidak hanya fokus pada pengajaran keterampilan teknis tradisional, tetapi juga mengintegrasikan pengembangan employability skills yang krusial untuk navigasi karir di industri kreatif modern. Beberapa keterampilan yang dibutuhkan dunia kerja, seperti komunikasi, kerja tim, pemecahan masalah, dan teknologi, perlu diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran di kelas untuk memperkuat *employability skills* siswa (Fajaryati et al., 2020). Penelitian lainnya mengungkapkan pentingnya membekali siswa SMK dengan keterampilan non-teknis melalui pelatihan yang dirancang khusus dan program penguatan keterampilan kerja dengan pendampingan dari praktisi dinilai efektif untuk mengatasi *skill gap* di dunia industri (Wijayanti & Setiawati, 2023) (Harjono et al., 2024). Meskipun demikian, studi-studi terdahulu mengenai pendidikan DKV di Indonesia cenderung lebih berfokus pada aspek kurikulum dan metode pengajaran, dengan perhatian yang relatif terbatas pada hubungan antara keterampilan teknis dan employability skills.

Penelitian sebelumnya tentang pentingnya revisi kurikulum DKV untuk memasukkan lebih banyak elemen praktis dan berbasis proyek (Sorongan et al., 2023), namun belum secara spesifik menganalisis bagaimana keterampilan teknis yang diajarkan berdampak pada pengembangan employability skills siswa (Sunardi et al., 2016). Kesenjangan ini menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut untuk memahami dinamika antara kedua aspek keterampilan tersebut dalam konteks pendidikan DKV di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak keterampilan teknis terhadap employability skills siswa DKV di era industri kreatif. Dengan memahami hubungan ini, diharapkan dapat memberikan wawasan berharga bagi dunia pendidikan, pembuat kebijakan, dan industri kreatif dalam mengembangkan strategi pendidikan yang lebih efektif dan relevan. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat berkontribusi pada literatur akademik tentang pendidikan desain di Indonesia, serta memberikan landasan empiris untuk pengembangan kurikulum DKV yang lebih responsif terhadap kebutuhan industri kreatif nasional.

Studi Literatur

Keterampilan teknis dan employability skills merupakan dua aspek penting yang harus dimiliki oleh siswa, terutama di era industri 4.0. Keterampilan teknis mencakup penguasaan alat dan teknologi yang diperlukan dalam bidang pekerjaan tertentu, sedangkan employability skills meliputi keterampilan interpersonal, manajerial, dan kemampuan adaptasi yang mendukung keberhasilan individu di pasar kerja (Rahmawati, Fitri. & Komariah, 2016) (Rahmawati & Komariah, 2016). Dalam konteks pendidikan, khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual (DKV), pemahaman dan pengembangan kedua keterampilan ini sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di industri kreatif (Prasetyani et al., 2024).

Keterampilan teknis dalam pendidikan DKV mencakup berbagai aspek, termasuk penguasaan perangkat lunak desain seperti Adobe Photoshop, Illustrator, dan After Effects. Keterampilan teknis yang baik

memungkinkan siswa untuk menghasilkan karya kreatif yang berkualitas tinggi, yang pada akhirnya meningkatkan daya saing mereka di pasar kerja (Hermawan et al., 2021). Selain itu, keterampilan teknis juga mencakup pemahaman tentang proses produksi dan manajemen proyek, yang sangat penting dalam industri kreatif (D. Hidayati et al., 2023).

Employability skills mencakup kemampuan komunikasi, kerja tim, pemecahan masalah, dan keterampilan manajerial. Keterampilan ini menjadi semakin penting seiring dengan perubahan cara kerja yang lebih kolaboratif dan dinamis di industri kreatif. Siswa yang memiliki keterampilan interpersonal yang baik lebih mampu beradaptasi dalam lingkungan kerja yang beragam dan multi-disiplin (Ekhsan et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa employability skills tidak hanya mendukung kesuksesan individu, tetapi juga berkontribusi pada keberhasilan tim dan organisasi.

Keterampilan teknis dan employability skills tidak dapat dipisahkan, karena keduanya saling melengkapi. Siswa yang memiliki keterampilan teknis yang baik cenderung lebih percaya diri dalam kemampuan mereka untuk berkolaborasi dan menyelesaikan masalah (Sukmawati, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan keterampilan teknis dapat meningkatkan employability skills siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan peluang mereka untuk diterima di dunia kerja(Fidiah et al., 2022) . Relevansi pendidikan dengan kebutuhan industri merupakan faktor kunci dalam pengembangan keterampilan dan karir siswa (Wahyu Safitri & Indianti, 2021). Lembaga pendidikan harus beradaptasi dengan perubahan teknologi dan tren industri untuk memastikan bahwa kurikulum yang diajarkan sesuai dengan kebutuhan pasar. Dalam konteks DKV, hal ini berarti bahwa institusi pendidikan harus mengintegrasikan pengajaran keterampilan teknis dan employability skills dalam program studi mereka.

Perkembangan teknologi yang pesat juga mempengaruhi cara keterampilan teknis dan employability skills dikembangkan. Siswa yang aktif menggunakan teknologi digital dalam proses belajar mengajar memiliki keunggulan dalam menyesuaikan diri dengan tuntutan industri yang terus berubah (Said, 2023; Saifuddin Amin, 2023). Pentingnya pendidikan berbasis teknologi untuk meningkatkan keterampilan siswa dan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di dunia kerja. Program magang dan pelatihan di industri menjadi salah satu cara efektif untuk meningkatkan keterampilan teknis dan employability skills siswa. Pengalaman praktis yang diperoleh selama magang membantu siswa untuk memahami dinamika dunia kerja dan memperkuat keterampilan yang telah mereka pelajari di kelas. Dengan demikian, kolaborasi antara institusi pendidikan dan industri sangat penting untuk menciptakan peluang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan mereka secara langsung (Suyanti et al., 2023; Tanjung et al., 2023).

Berdasarkan literatur dan penelitian terdahulu yang dijelaskan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penelitian sebelumnya menekankan perlunya revisi kurikulum DKV untuk memasukkan elemen praktis dan berbasis proyek, tetapi belum secara spesifik menganalisis dampak keterampilan teknis terhadap pengembangan employability skills siswa. Selain itu penelitian sebelumnya lebih banyak menyoroti penguasaan perangkat lunak desain (seperti Adobe Photoshop, Illustrator) dan keterampilan teknis lainnya. Namun, hubungan langsung antara keterampilan teknis ini dengan employability skills masih kurang dipahami secara mendalam.

Penelitian lainnya menunjukkan adanya kesenjangan antara keterampilan yang diajarkan di institusi pendidikan dan kebutuhan dunia industri. Ini menjadi salah satu area dengan gap terbesar, mengingat perkembangan teknologi yang cepat di industri kreatif. Tren industri menunjukkan bahwa area untuk keahlian desain UI/UX semakin dibutuhkan, namun belum sepenuhnya terakomodasi dalam kompetensi keahlian studi saat ini. Penulis berkesimpulan bahwa akan meneliti fenomena awal tentang kemampuan

siswa dengan berbagai indikator dari penelitian sebelumnya jika mereka terjun di industri kreatif khususnya di daerah Jawa Timur.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk menganalisis dampak keterampilan teknis terhadap employability skills siswa DKV di era industri kreatif. Penelitian ini mengadopsi desain survei cross-sectional. Populasi target penelitian ini adalah siswa DKV tahun terakhir dan alumni baru (lulus dalam dua tahun terakhir) dari SMK di Jawa Timur yang memiliki program studi DKV terakreditasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah stratified random sampling dengan ukuran sampel ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kepercayaan 95% dan margin error 5%, menghasilkan sampel minimal 412 responden.

Kuesioner terstruktur dikembangkan sebagai instrumen utama pengumpulan data. Kuesioner ini terdiri dari empat bagian utama: Data demografis responden terdiri dari a) rentang 18-22 tahun, b) jenis kelamin laki-laki dan Perempuan, c) tahun kelulusan rentang 5 tahun atau masih belajar. Penilaian diri terhadap keterampilan teknis (20 item) terdiri dari a) Penguasaan Perangkat Lunak Desain, b) Keterampilan Desain Web dan Digital, c) Pengetahuan Desain Cetak, d) Pemodelan 3D dan Animasi, e) Pengeditan Video dan Motion Graphics. Penilaian diri terhadap employability skills (20 item) terdiri dari a) Penerapan Pengetahuan, b) Hubungan Efektif, c) Keterampilan Kerja, d) Kompetensi Personal, e) Keterampilan Kewirausahaan dan Bisnis. Persepsi terhadap tuntutan industri kreatif (15 item) terdiri dari a) Familiaritas dengan Tren Industri Kreatif Indonesia, b) Pentingnya Keterampilan Berikut untuk Sukses di Industri Kreatif, c) Kesiapan Pendidikan, d) Daya Saing Global, e) Dampak Ekonomi, f) Adopsi Teknologi, g) Pengembangan Ekosistem dan Keterampilan, h) Fungsi Budaya dan Pendidikan.

Skala Likert 5 poin digunakan untuk mengukur respon terhadap item-item dalam kuesioner, di mana 1 mewakili "Sangat Tidak Setuju" dan 5 mewakili "Sangat Setuju". Validitas konten instrumen diuji melalui expert judgment oleh tiga ahli di bidang DKV dan satu ahli psikometri. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan Cronbach's Alpha, dengan nilai minimum yang dapat diterima adalah 0,7.

Pengumpulan data dilakukan secara online menggunakan platform survei Google Forms. Tautan survei disebarkan melalui kerjasama dengan asosiasi alumni networks, dan media sosial program studi DKV di berbagai SMK di Jaw Timur. Periode pengumpulan data berlangsung selama satu bulan, dengan reminder mingguan untuk meningkatkan tingkat respons. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan software IBM SPSS Statistics versi 26. Analisis meliputi:

1. Statistik deskriptif (frekuensi, persentase, mean, dan standar deviasi) untuk menggambarkan karakteristik sampel dan distribusi respon.
2. Analisis korelasi Pearson untuk menguji hubungan antara keterampilan teknis dan employability skills.
3. Analisis regresi linear berganda untuk menentukan pengaruh keterampilan teknis terhadap employability skills, dengan mempertimbangkan variabel demografis sebagai variabel kontrol.
4. Independent samples t-test dan one-way ANOVA untuk membandingkan perbedaan keterampilan teknis dan employability skills berdasarkan karakteristik demografis.

Tingkat signifikansi statistik ditetapkan pada $p < 0,05$ untuk semua analisis inferensial.

Hasil

Analisis data dari 412 responden yang valid menghasilkan beberapa temuan kunci mengenai dampak keterampilan teknis terhadap employability skills siswa DKV di era industri kreatif di Jawa Timur:

1. **Profil Responden**: Dari total responden, 58% adalah perempuan dan 42% laki-laki, dengan rata-rata usia 22,7 tahun (SD = 1,8). Sebanyak 65% responden adalah siswa tahun terakhir, sementara 35% merupakan alumni yang lulus dalam dua tahun terakhir.

2. **Keterampilan Teknis**: Rata-rata skor keterampilan teknis responden adalah 3,82 (SD = 0,64) dari skala 5 poin, menunjukkan tingkat kemahiran yang cukup baik. Keterampilan yang paling tinggi dinilai adalah penggunaan software desain grafis (M = 4,21, SD = 0,72), sementara yang terendah adalah pemrograman web (M = 2,98, SD = 1,12).

3. **Employability Skills**: Rata-rata skor employability skills adalah 3,95 (SD = 0,58), sedikit lebih tinggi dari keterampilan teknis. Keterampilan komunikasi (M = 4,15, SD = 0,68) dan kerja tim (M = 4,08, SD = 0,71) mendapat skor tertinggi, sedangkan keterampilan kepemimpinan (M = 3,62, SD = 0,89) mendapat skor terendah.

4. **Korelasi Keterampilan**: Analisis korelasi Pearson menunjukkan hubungan positif yang signifikan antara keterampilan teknis dan employability skills ($r = 0,68$, $p < 0,001$), mengindikasikan bahwa peningkatan keterampilan teknis cenderung diikuti oleh peningkatan employability skills.

5. **Analisis Regresi**: Hasil regresi linear berganda menunjukkan bahwa keterampilan teknis secara signifikan memprediksi employability skills ($\beta = 0,59$, $p < 0,001$), menjelaskan 43% varians dalam employability skills ($R^2 = 0,43$, $F(1, 410) = 309,72$, $p < 0,001$).

6. **Perbedaan Demografis**: Independent samples t-test menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan dalam keterampilan teknis antara laki-laki dan perempuan ($t(410) = 1,24$, $p = 0,216$). Namun, alumni memiliki skor employability skills yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan siswa tahun terakhir ($t(410) = 3,78$, $p < 0,001$).

7. **Persepsi Industri**: Sebanyak 78% responden meyakini bahwa keterampilan teknis sangat penting untuk kesuksesan di industri kreatif, sementara 85% menganggap employability skills sebagai faktor kritis dalam memperoleh dan mempertahankan pekerjaan.

8. **Kesenjangan Keterampilan**: Analisis gap menunjukkan kesenjangan terbesar antara persepsi pentingnya keterampilan dan tingkat kemahiran saat ini ada pada keterampilan adaptasi teknologi baru (gap = 1,2 poin) dan manajemen proyek (gap = 0,9 poin).

9. **Tren Industri**: Responden mengidentifikasi desain UI/UX (82%), visualisasi data (76%), dan konten digital interaktif (71%) sebagai area keterampilan teknis yang paling dibutuhkan di industri kreatif saat ini.

10. **Faktor Prediktif**: Analisis regresi berganda menunjukkan bahwa di antara keterampilan teknis, kemampuan dalam desain UI/UX ($\beta = 0,31$, $p < 0,001$) dan penguasaan software desain terbaru ($\beta = 0,28$, $p < 0,001$) adalah prediktor terkuat untuk employability skills.

Temuan-temuan ini memberikan gambaran komprehensif tentang hubungan antara keterampilan teknis dan employability skills siswa DKV Indonesia, serta persepsi mereka terhadap tuntutan industri kreatif. Hasil ini menyoroti pentingnya pengembangan seimbang antara keterampilan teknis dan soft skills dalam

kurikulum pendidikan DKV untuk meningkatkan kesiapan lulusan menghadapi dunia kerja di era industri kreatif.

Pembahasan

Penelitian ini memberikan wawasan berharga tentang dampak keterampilan teknis terhadap employability skills siswa Desain Komunikasi Visual (DKV) di era industri kreatif Indonesia. Temuan utama menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara keterampilan teknis dan employability skills, menegaskan pentingnya pengembangan kedua aspek keterampilan ini secara simultan dalam pendidikan DKV. Korelasi kuat antara keterampilan teknis dan employability skills (r = 0,68) mengindikasikan bahwa peningkatan kemampuan teknis cenderung berjalan seiring dengan peningkatan soft skills yang diperlukan di dunia kerja (Albert, 2020). Hal ini menyoroti pentingnya pendekatan holistik dalam pendidikan DKV, di mana pengembangan keterampilan teknis tidak boleh dipisahkan dari kultivasi employability skills (Sunardi & Hasanuddin, 2019).

Analisis regresi yang menunjukkan bahwa keterampilan teknis memprediksi 43% varians dalam employability skills menegaskan peran fundamental kemahiran teknis dalam membangun fondasi untuk soft skills yang lebih luas. Temuan ini menekankan pentingnya integrasi elemen praktis dalam kurikulum DKV, namun penelitian ini lebih jauh mengkuantifikasi dampak spesifik keterampilan teknis terhadap employability skills (Schultz, 2022). Perbedaan signifikan dalam employability skills antara siswa tahun terakhir dan alumni baru menunjukkan adanya kurva pembelajaran yang curam setelah memasuki dunia kerja (Fadhil et al., 2021). Ini menyiratkan perlunya penguatan program transisi dari sekolah ke karir, mungkin melalui peningkatan program magang atau proyek kolaborasi industri-akademia (Tang, 2019).

Identifikasi desain UI/UX, visualisasi data, dan konten digital interaktif sebagai area keterampilan teknis yang paling dibutuhkan mencerminkan tren terkini dalam industri kreatif Indonesia. Temuan tentang pentingnya adaptasi terhadap teknologi baru dalam kesuksesan profesional DKV (Cahyadi, 2017). Implikasinya adalah perlunya pembaruan kurikulum yang lebih responsif terhadap perkembangan teknologi dan tren industri. Kesenjangan terbesar yang teridentifikasi dalam adaptasi teknologi baru dan manajemen proyek menunjukkan area di mana institusi pendidikan perlu memberikan perhatian khusus (Saraswati & Setiadi, 2020). Ini mungkin melibatkan peningkatan akses ke teknologi terbaru dan penekanan lebih besar pada pengalaman manajemen proyek dalam kurikulum.

Kesimpulan

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa dalam era industri kreatif yang dinamis, keberhasilan lulusan DKV bergantung pada kombinasi kuat antara keterampilan teknis dan employability skills. Institusi pendidikan DKV di Jawa Timur perlu memastikan bahwa kurikulum mereka tidak hanya fokus pada pengembangan keahlian teknis, tetapi juga secara aktif memupuk soft skills yang esensial untuk navigasi karir yang sukses.

Rekomendasi untuk penelitian masa depan meliputi studi longitudinal untuk melacak perkembangan keterampilan siswa DKV dari tahun pertama hingga beberapa tahun setelah lulus, serta penelitian komparatif antara berbagai institusi pendidikan DKV di Indonesia untuk mengidentifikasi praktik terbaik dalam pengembangan keterampilan. Selain itu, penelitian kualitatif yang mendalam dengan pelaku industri kreatif dapat memberikan perspektif tambahan tentang kesenjangan keterampilan dan ekspektasi industri. Akhirnya, temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi katalis bagi dialog yang lebih intensif antara institusi pendidikan, industri kreatif, dan pembuat kebijakan di Indonesia untuk merancang strategi

pendidikan yang lebih efektif dalam mempersiapkan generasi berikutnya dari profesional DKV yang siap menghadapi tantangan dan peluang di era industri kreatif yang terus berkembang.

Referensi

Achmad Pradana, R., Pitaloka, D., Laduni Rukmana, I., & Gunawan, A. (2023). Manajemen Sumber Daya Manusia Berbasis Digital: Keterampilan dan Peran di Era Digital. *COMSERVA Indonesian Jurnal of Community Services and Development*, *2*(09). https://doi.org/10.59141/comserva.v2i09.583

Albert, A. (2020). STUDI SOFT SKILL LULUSAN PENDIDIKAN KEJURUAN DI TEMPAT KERJA. *Solusi*, *18*(4). https://doi.org/10.26623/slsi.v18i4.2837

Cahyadi, D. (2017). Membangun Infrastruktur Kurikulum Prodi DKV Berbasis Core Busines Competencies. *JAS-PT Jurnal Analisis Sistem Pendidikan Tinggi*, *1*(1). https://doi.org/10.36339/jaspt.v1i1.65

D. Hidayati, M. Asbari, & M. H. Nursalim. (2023). Manajemen Kolaborasi: Mengembangkan Ide dan Gagasan Kreatif untuk Membangun Inovasi di Era Industri 4.0. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, *1*(1).

Ekhsan, M., Badrianto, Y., Juariah, S., & Astuti, D. (2023). Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Melalui Pelatihan Talent Management untuk Karir Sukses di Industri. *Lentera Pengabdian*, *1*(03). https://doi.org/10.59422/lp.v1i03.69

Fadhil, S. S., Ismail, R., & Alnoor, A. (2021). The influence of soft skills on employability: A case study on technology industry sector in malaysia. *Interdisciplinary Journal of Information, Knowledge, and Management*, *16*. https://doi.org/10.28945/4807

Fajaryati, N., Budiyono, B., Akhyar, M., & Wiranto, W. (2020). The employability skills needed to face the demands of work in the future: Systematic literature reviews. *Open Engineering*, *10*(1). https://doi.org/10.1515/eng-2020-0072

Fidiah, L., Marsono, M., & Nurhadi, D. (2022). Analisis Employability Skills Tenaga Kerja Lulusan SMK pada Industri Jasa Service dan Maintenance Ditinjau dari Keterampilan Komunikasi dan Kerjasama Tim. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, *7*(3). https://doi.org/10.28926/briliant.v7i3.924

Harjono, Cahyo Budi Utomo, Sri Susilogati Sumarti, Rakainsa, S. K., & Sigit Priatmoko. (2024). Penguatan employability skills dalam bidang penerbitan dan percetakan bagi siswa SMKN 11 Semarang. *Abdimas Siliwangi*, *7*(1). https://doi.org/10.22460/as.v7i1.21524

Hermawan, T., Wasliman, W., Hanafiah, H., & Y, M. (2021). PERENCANAAN PENGUATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN TEKNIS SISWA SMK PRODI DESAIN PEMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN (DPIB) UNTUK MENGHADAPI DUNIA KERJA. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, *1*(2). https://doi.org/10.31602/jmpd.v1i2.5136

Nirwana, A., & Handoko, N. M. L. (2021). Analisis SWOT Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Ma Chung untuk Merumuskan Grand Strategy dan Pertimbangan Penyusunan Kurikulum DKV. *MAVIS : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, *3*(1). https://doi.org/10.32664/mavis.v3i1.540

Prasetyani, H., Kurniawati, K., & Purnamasari, D. (2024). LITERATURE REVIEW: KETERKAITAN PELAKSANAAN KURIKULUM MERDEKA DI SMK JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI

VISUAL DENGAN KEBUTUHAN DUNIA KERJA. *Journal of Language and Literature Education* , *1*(2), 75–78. https://doi.org/10.59407/JOLALE.V1I2.784

Rahmawati, Fitri., A., & Komariah, Kokom. (2016). KOMPETENSI TEKNIS DAN EMPLOYABILITY SKILLS SISWA VOKASI BIDANG BOGA. *Seminar Nasional 2016 "Professional Responsibility Pendidik Dalam Menyiapkan SDM Vokasi Abad 21."*

Ramdhani, A., Hardian, R., & Priyono, D. (2020). Analisis Rekomendasi Program Pendidikan Desain Komunikasi Visual (Dkv) Berbasis Potensi Industri Kreatif Di Kota Tegal. *Jurnal Wacadesain*, *1*(1).

Resti, I. L. V., & Monika, A. K. (2020). POTENSI EKSPOR EKONOMI KREATIF TAHUN 2019. *Jurnal Ekonomi Dan Pembangunan*, *28*(1). https://doi.org/10.14203/jep.28.1.2020.29-40

Said, S. (2023). Peran Tekonologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi.*, *6*(2).

Saifuddin Amin, A. (2023). TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN: DAMPAKNYA TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN EMOSIONAL SISWA. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, *1*(1). https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.11

Saraswati, R. A. D., & Setiadi, G. D. (2020). ANALISIS KESESUAIAN LULUSAN DKV STRATA SATU DENGAN BIDANG PEKERJAAN. *Serat Rupa Journal of Design*, *4*(2). https://doi.org/10.28932/srjd.v4i2.2470

Schultz, C. M. (2022). Soft employability skills obtained from a nongovernmental organisation's labour market intervention. *SA Journal of Industrial Psychology*, *48*. https://doi.org/10.4102/sajip.v48i0.1912

Sorongan, I. R., Kilis, B. M. H., & Waworuntu, J. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X DKV SMK 2 Manado. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, *3*(3). https://doi.org/10.53682/edutik.v3i3.7415

Sukmawati, F. (2023). Project-based Collaborative Learning on Student Concept-Application with Different Prior Knowledge. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *6*(4). https://doi.org/10.17977/um038v6i42023p230

Sunardi, & Hasanuddin. (2019). Pengembangan Employability Skill Siswa Vokasi Melalui Pembelajaran Stem-Project Based Learning. *SemanTECH*, *3*(4).

Sunardi, Purnomo, & Sutadji, E. (2016). Pengembangan employability skills siswa SMK ditinjau dari implementasi pendekatan saintifik. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, *1*(7).

Suyanti, A., Subiyanto, D., & Chandra Kirana, K. (2023). Analisis Pengaruh Budaya Organisasi, Program Magang, Dan Pelatihan Online Terhadap Kesiapan Calon Tenaga Kerja : *Al-Kharaj : Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*, *6*(1). https://doi.org/10.47467/alkharaj.v6i1.3446

Tang, K. N. (2019). Beyond Employability: Embedding Soft Skills in Higher Education. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, *18*(2).

Tanjung, M. H. A. A., Harahap, N. B., Siboro, M. E., & Harahap, M. (2023). Program Magang Keahlian sebagai Sarana Praktik dan Peningkatan Kompetensi Siswa di Bidang Penerbitan. *Indonesian Journal of Community Services*, *5*(1). https://doi.org/10.30659/ijocs.5.1.1-11

Wahyu Safitri, D. A., & Indianti, W. (2021). PERAN MODERASI SELF-ESTEEM PADA HUBUNGAN EMPLOYABILITY SKILLS DAN ADAPTABILITAS KARIER SISWA SMK. *Journal of Psychological Science and Profession*, *5*(2). https://doi.org/10.24198/jpsp.v5i2.32103

Wijayanti, P. S., & Setiawati, E. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Employability Skill Siswa SMK sebagai Kesiapan Kerja di Era 4.0. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *5*(1). https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i1.6841