

Analisis Peran Pembelajaran Etika Profesi untuk Menghadapi Perkembangan Industri Desain Grafis: Studi Kasus Kota Bandung

Analyzing the Role of Professional Ethics Learning to Face the Development of Graphic Design Industry: A Case Study of Bandung City

Theo Gennardy¹, Dianing Ratri²

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung, Indonesia^{1,2}

How to cite:

Gennardy, T., & Ratri, D. (2024). Analisis peran pembelajaran etika profesi untuk menghadapi perkembangan industri desain grafis: Studi kasus Kota Bandung. *Serat Rupa Journal of Design*, 8(1), 51-68. <https://doi.org/10.28932/srjd.v8i2.6592>

Abstrak

Desainer grafis, adalah profesi dengan pengaruh dan cakupan pekerjaan yang cukup besar. Hal tersebut menyebabkan profesi ini memiliki angka peminatan yang terus berkembang setiap tahunnya. Meski demikian, desain grafis secara kualitas dan apresiasi menunjukkan kemerosotan. Tentu kondisi tersebut sangat kontradiktif dengan perkembangan peminatannya yang terus berkembang baik. Menurut, *International Council Of Design (ICO-D)* menyatakan bahwa selain dari faktor kualitas kompetensi, kemerosotan pandangan tersebut juga dapat terjadi sebab masih adanya permasalahan pada etika pelaku profesionalnya. Sebagai sebuah daerah yang memiliki kondisi sosial yang cenderung informal bahkan di lingkungan pekerjaan, Kota Bandung menjadi salah satu daerah yang merasakan kondisi tersebut. Sikap Informal yang dimiliki oleh sebagian dari praktisi, membuat terbentuknya sikap kurang peduli terhadap hal dirasa baku seperti perjanjian kerja, ataupun sikap profesional untuk memisahkan hubungan pertemanan dengan pekerjaan. Sikap tersebut membuat profesi desain grafis di Kota Bandung belum mendapatkan penghargaan yang maksimal dari industri. Penelitian ini, bertujuan untuk mengkaji hubungan antara permasalahan etika profesi dengan persepsi Industri di Kota Bandung yang berkaitan dengan perkembangan profesi. Data diambil dan diolah secara triangulasi data melalui beberapa metode. Yaitu, *focus group discussion* bersama akademisi, praktisi, dan mahasiswa yang akan melengkapi kajian literatur yang didapat. Dari hasil analisis data diketahui bahwa masalah etika profesi desain grafis yang sering terjadi di Kota Bandung baik di kalangan magang, madya, maupun senior adalah permasalahan komunikasi baik di lingkungan sosial maupun pekerjaan. *Insight* lain yang didapat adalah selama ini persepsi terhadap etika profesi dari

Correspondence Address:

Theo Gennardy,
Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Teknologi Bandung,
Jl. Ganesha No.10, Bandung, 40132,
Jawa Barat, Indonesia
Email: theogennardy@gmail.com



© 2024 The Authors. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

masing-masing praktisi berbeda-beda berdasarkan pemikiran dan pengalaman masing-masing sehingga sebuah acuan tentang etika profesi perlu diberi penyeragaman. Selain itu, perlu adanya penanaman etika sedini mungkin sehingga dapat meningkatkan *value* dari profesi desain grafis di mata industri praktis dan pemakai jasa.

Kata Kunci

Bandung, Desain grafis, Etika profesi, *Focus group discussion*

Abstract

Graphic designer is a profession with considerable influence and scope of work. This causes the demand for this profession to increase every year. However, graphic design has seen a decline in quality and appreciation. Of course, this condition is very contradictory to the increase in demand. According to the International Council of Design (ICO-D), apart from the quality of competence, this condition can occur because there are still problems with professional ethics. As an area that has informal social conditions even in the work environment, Bandung City is one of the areas that feels the impact. which, Informal attitude makes the formation of a less indifferent attitude to standard things such as work agreements, or a professional attitude when working together with colleagues. This attitude makes the graphic design profession in Bandung City has not received a good enough appreciation from the industry. This research will examine the relationship between professional ethics issues and industry perceptions in Bandung City related to the development of graphic design. Data is taken and processed by triangulating data through several methods. Namely, focus group discussions with academics, practitioners, and students who will complement the literature review obtained. From the results of data analysis, it is known that the ethical problems of the graphic design profession that often occur in Bandung City both among apprentices, intermediates, and seniors are communication problems in the social and work environment. Another insight gained is that the perception of professional ethics by each practitioner is different based on their thoughts and experiences, so a reference about professional ethics needs to be uniform. In addition, it is necessary to instill ethics as early as possible so that it can increase the value of the graphic design profession to the practical industry and service users.

Keywords

Bandung, *Focus group discussion*, Graphic Design, Professional ethics

PENDAHULUAN

Desain grafis ialah salah satu profesi didalam industri kreatif yang jumlah peminatnya sedang meningkat. Dalam perkembangannya, menurut (Widyatmoko dkk., 2014) pada dua dekade belakangan ini eksistensi profesi desain grafis secara kuantitas menunjukkan angka pertumbuhan yang tinggi di Indonesia, khususnya di Jakarta, Bandung, Yogyakarta, dan Surabaya. Angka Persentase kenaikannya apabila dihitung sejak tahun 1990 naik lebih dari 1100%, dan sedangkan apabila dihitung sejak tahun 1995 kenaikannya lebih dari 500%. Selanjutnya, sumber yang sama menyatakan bahwa pertumbuhan peminatan profesi desain grafis ini meningkat seiring dengan tumbuhnya industri pendidikan yang membuka program studi desain grafis dari tingkat D2 sampai S1. Di sisi lain, pengaruh serta perkembangan yang cukup baik tidak serta merta diiringi oleh apresiasi yang cukup di Industri praktis.

Fakta tersebut membuktikan bahwa, terdapat permasalahan mengenai persepsi Industri praktis kepada desainer (Masut, 2020). menyatakan bahwa untuk membangun posisi profesional desain di seluruh dunia, diperlukan motivasi untuk menjaga sikap profesional dari setiap individu seorang pelaku desain grafis.

Jika dijabarkan, etika erat kaitannya dengan baik dan buruk, benar dan salah, dan berkaitan pula dengan adat dan kebudayaan. Sedangkan profesi adalah bidang pekerjaan yang dilandasi pendidikan keahlian tertentu. Dengan demikian, etika profesi ialah adat dan kebudayaan dari sebuah bidang pekerjaan yang berkaitan dengan benar dan salah serta baik dan buruk. Didalam buku tersebut, *International Council of Design* membagi etika profesi menjadi tiga kategori, yang diantaranya ialah etika dalam menjaga standar kualitas profesional, etika dalam menjaga standar perilaku, dan sikap bertanggung jawab terhadap masyarakat.

Salah satu kota yang mengalami dampak dari permasalahan industri desain grafis ini adalah Kota Bandung. Menurut Ahmad Rifqi Anshorulloh selaku Ketua Asosiasi Desain Grafis Indonesia *chapter* Bandung periode 2018 – 2022 dalam *focus group discussion* yang dilakukan pada November 2022, menyatakan bahwa permasalahan mengenai etika profesi desain grafis di Indonesia memang sedang marak dibicarakan di lingkungan asosiasi. Hal tersebut dikarenakan semakin intens terjadi kasus-kasus yang diakibatkan oleh kurang pemahannya desainer mengenai poin di dalam etika profesi. Adapun kasus etika profesi dari setiap daerah dapat berbeda tergantung kultur dan kondisi sosial pada pelaku desain grafis yang berdomisili disana. Untuk Kota Bandung sendiri, masalah etika profesi rata-rata terjadi sebab nuansa Informal pada lingkungan sosial dan profesional yang menimbulkan sikap kurang peduli terhadap hal-hal baku yang ada disekitar seperti pembuatan kontrak kerja, kemampuan dalam memaparkan rancangan dengan baik, atau bahkan etika bersikap di lingkungan pekerjaan. Hal

tersebut di perparah dengan ketidaktahuan mereka tentang adanya acuan yang dapat mereka lihat dari pedoman rancangan ICO-D.

Oleh sebab itu, agar profesi desain grafis di Kota Bandung dapat berkembang baik, selain memikirkan kemampuan dari para praktisinya, dibutuhkan juga perhatian khusus pada pembentukan sikap profesional yang dimiliki.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, sebab data yang diambil berupa pandangan yang berkaitan dengan persepsi, latar belakang, ataupun kondisi dari seseorang yang tidak dapat didapatkan dari metode kuantitatif yang datanya cenderung berbentuk angka (Akyildiz & Ahmed, 2021). Adapun proses diskusi akan dilakukan melalui *focus group discussion*. Yaitu, proses diskusi dengan sekelompok responden mengenai beberapa rangkaian topik yang sudah ditentukan oleh moderator untuk mendapatkan respon seperti sikap, pendapat, motivasi, keprihatinan, dan masalah yang terkait dengan aktivitas manusia saat ini dan yang akan datang (Odimegwu, 2000).

Adapun FGD yang dilakukan terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. FGD yang dilakukan untuk mengetahui kondisi desain grafis dari sudut pandang praktisi dan akademisi yang sudah berkarir dan pandangan mereka terhadap kondisi mahasiswa desain grafis baik di lingkungan akademik ataupun praktik saat melakukan *Internship*. Syarat umum responden adalah Pemilik studio grafis, praktisi desain, akademisi, dan asosiasi sejumlah masing-masing tiga orang pada tahap pertama.
2. FGD yang dilakukan untuk mengetahui pemahaman dan pandangan mahasiswa desain grafis terhadap etika profesi sebagai bentuk gambaran dari karakter praktisi generasi mendatang. Syarat umum responden adalah mahasiswa desain grafis dari beberapa universitas di Kota Bandung sebanyak 5 orang.

Selain itu, terdapat kriteria inklusi dalam pemilihan dari responden sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel kriteria responden

No	Bidang Responden	Kriteria
1	Pengurus asosiasi desain grafis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjabat sebagai pengurus asosiasi di Kota Bandung 2. Pejabat inti asosiasi tersebut
2	Pemilik studio grafis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sudah menjalankan bisnis minimal 5 tahun 2. Sudah mengadakan minimal 3x program <i>internship</i> sejak awal berdiri

3	Praktisi Desain	Sudah pernah menjadi pembimbing pada program magang
4	Akademisi	Pernah / sedang menduduki jabatan structural di Institut pendidikan tinggi
5	Mahasiswa	Sedang memasuki tahap <i>internship</i>

Sumber: Dokumen pribadi

Jika dijabarkan, tahapan dari penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Melakukan diskusi berdasarkan topik yang sudah disusun

a. Topik FGD bersama dengan akademisi dan pelaku profesional :

- i. Tanggung jawab seorang desainer grafis
- ii. Tingkat peminatan profesi desain grafis
- iii. Perkembangan kemampuan dan persepsi desainer grafis di Kota Bandung
- iv. Kondisi Industri desain grafis di Kota Bandung
- v. Pengaruh etika profesi pada jenjang karir
- vi. Isu permasalahan etika profesi yang menjadi perhatian di Kota Bandung
- vii. Sumber acuan etika profesi
- viii. Upaya dalam penanaman etika kerja pada mahasiswa desain grafis

b. Topik FGD bersama dengan mahasiswa desain grafis :

- i. Persepsi tentang dunia kerja
- ii. Hal yang dipersiapkan untuk menghadapi dunia kerja
- iii. Pemahaman mengenai etika profesi
- iv. Pembelajaran mengenai etika profesi yang didapat selama masa studi

2. Jawaban dari setiap narasumber dikelompokkan berdasarkan lingkungan masing-masing untuk dicari tau keterkaitan dan dampaknya. Dengan demikian, dapat membuktikan apakah poin permasalahan tersebut dapat menghambat perkembangan profesi desain grafis atau tidak. Dan jika menghambat, lingkungan manakah yang terpengaruh.

3. Merangkum hasil dari tahapan FGD yang sudah dilakukan

Selama proses diskusi, data harus diarsipkan dengan melakukan rekaman audio dan juga menulis setiap poin yang disampaikan responden (Akyildiz & Ahmed, 2021). Setelahnya, studi literatur dilakukan untuk memvalidasi hasil dari FGD yang telah dilakukan untuk menghindari hasil yang subjektif.

PEMBAHASAN

Kondisi Desain Grafis di Kota Bandung

Berdasarkan FGD yang dilakukan dengan akademisi dan profesional, diketahui bahwa untuk Kota Bandung sendiri, atmosfer profesi desain grafis sangat dipenuhi dengan euforia kolaborasi. Dengan memahami bahwa profesi ini butuh dikembangkan bersama oleh setiap pelaku industrinya, baik akademisi, praktisi, bahkan calon desainer grafis saling berkumpul untuk membangun satu sama lain. Bahkan, sebuah pemandangan yang sangat biasa melihat studio desain grafis yang secara bisnis sebenarnya adalah pesaing, saling berkolaborasi satu sama lain untuk mengerjakan proyek tertentu. Bahkan, pelaku wirausaha biro desain rata-rata saling mengenal satu sama lain dan sangat *aware* terhadap biro desain yang bermunculan. Apabila salah satunya terdapat masalah, tidak jarang yang lainnya akan membantu dalam bentuk apapun. Seperti secara finansial, atau bahkan menyalurkan pekerjaan antar biro yang sebenarnya memiliki bidang yang sama. Achmad Rifqi dari ADGI Bandung menyampaikan, tentu, atmosfer ini menjadi perhatian dari pelaku desain grafis di kota lain seperti salah satunya ialah Jakarta.

Tentu hal tersebut tidak sepenuhnya berbuah positif, sebab dampak buruknya ialah, sebagian pelaku industri kurang peduli terhadap kontrak dan sistem kerja yang dianggap terlalu formal sebab terbiasa menjalankannya dengan mengandalkan asas kepercayaan / pertemanan. Tidak jarang, tindakan tersebut berujung pada permasalahan dari kerjasama yang mereka bangun. Entah permasalahan dari nilai kontrak, hak cipta, ataupun sistem kerja dari sebuah proyek yang dijalankan. Dampak positif lain yang muncul pun ialah terbangunnya citra " santai dan bersahabat " yang terlalu berlebih dari peserta didik desain grafis terhadap pelaku industri / biro desain. Dengan demikian, berpengaruh pada sikap mereka saat melamar kerja, mengajukan program magang, ataupun kerjasama lainnya.

Atmosfer saling mendukung itu tidak sepenuhnya merata. Sebab masih adanya kelompok-kelompok yang terbentuk dikarenakan persepsi ataupun pandangan masing-masing yang berbeda. Dengan demikian, mereka berkumpul dengan relasi yang kiranya memiliki paham

ataupun persepsi yang sama. Dengan demikian apabila demikian, dapat diketahui bahwa sebagian dari praktisi memahami etika profesi hanya berdasarkan asumsi berdasarkan respon dari pengalaman yang mereka terima. Perbedaan asumsi tersebut, apabila dibiarkan akan melahirkan berbagai pemikiran yang berbeda-beda. Perbedaan persepsi terhadap etika profesi sebab ketidaktahuan pada acuan yang ada tersebut menurut Achmad Rifqi menjadi kendala dalam perkembangan keprofesian yang harus diatasi segera dan menjadi salah satu perhatian dari program kerja ADGI *chapter* Bandung dan juga asosiasi lainnya.

Acuan Etika Profesi di Indonesia

McCollam (2014) menyatakan sebuah definisi desain yang berkata "*design that is ethical and makes the world a better place*" sehingga dapat dijabarkan dari kalimat ini bahwa keberadaan sebuah karya desain dapat berdampak pada pengembangan dunia untuk menjadi lebih baik jika dirancang dengan ide, tahapan, dan tanggung jawab etika yang baik pula. Oleh sebab itu, dibutuhkan batasan ataupun aturan yang mengatur etika para pelaku profesi / desainer agar dapat lebih bertanggung jawab terhadap kemampuan, sikap, serta hasil yang dikeluarkan.

Hingga saat ini, acuan etika profesi yang dapat digunakan oleh praktisi desain grafis ialah aturan yang dirumuskan oleh *International Council of Design*. Meski rumusan tersebut dibuat dari luar Negara Indonesia, namun setiap poin yang tertera sudah membahas secara umum setiap ranah yang ada pada desain grafis, dan dapat diaplikasikan pada setiap lingkungan profesional di berbagai Negara.

Menurut (*Masut, 2020*) kode etik dari seorang desainer grafis terdiri atas 3 poin utama yaitu :

1. Etika dalam menjaga kualitas standar kinerja profesional. Maksud dari poin ini adalah, seorang desainer harus dapat memberikan layanan desain dan kualitas berstandar tinggi, dengan didasarkan pendidikan yang sudah ditempuh sebelumnya. Adapun dalam poin ini terdiri atas:
 - a. Menjaga level kualitas luaran yang dirancang. Dalam merancang hasil luaran yang dituju, seorang desainer grafis harus berkomitmen untuk terus meningkatkan kualitas dari luaran yang dirancang. Adapun kualitas yang dimaksud tidak hanya meliputi tampilan dari hasil akhir. Namun, juga ketajaman intuisi, ketepatan penggunaan metodologi, serta pengaruh hasil luaran terhadap aspek ekonomi, sosial, kultur, ataupun lingkungan.
 - b. Memahami apa itu desain yang baik (*good design*). Tidak semua desain masuk kedalam kategori "*good design*", bukan hanya berfokus pada estetika,

namun maksud dari poin ini ialah mengenai seberapa kuat alasan kita untuk merancang karya ini (Roberts, 2020). Desain yang baik harus mempertimbangkan dampak sosial, budaya, ekonomi dan lingkungan sebagai bagian dari rancangan solusi. Karya desainpun harus memiliki dampak besar pada masyarakat dan lingkungan. Pada intinya, desain yang baik adalah desain yang memiliki nilai dan tidak menyebabkan kerusakan ataupun pengaruh buruk pada lingkungan dan masyarakat. Perlu diingat, bahwa desain mencakup banyak variasi area pekerjaan seperti komunikasi, perancangan media, dan juga *branding* sehingga poin *good design* harus diterapkan secara baik pada tujuan pekerjaan masing-masing (Dziobczenski dkk., 2018). Seperti yang dikatakan oleh Thomas J. Watson Jr *"good design is good business"* maksudnya, karya desain yang tepat guna ialah yang dapat menjadi solusi pada tujuan pekerjaan yang dilakukan (McCollam, 2014)

- c. Pengembangan profesional berkelanjutan (*lifelong learning*). Setelah selesai menempuh pendidikan formal di perguruan tinggi, seorang desainer telah berhasil memiliki dasar keilmuan dari desain grafis yang dapat dijadikan landasan untuk berkembang. Agar dapat terus menjaga kualitas dan mengejar perkembangan zaman, tentu seorang desainer harus meningkatkan kemampuan diluar pendidikan formal. Hal tersebut dapat berupa pengembangan kompetensi, pengembangan keterampilan teknologi, meneliti tren sosial dan budaya yang berkembang, mengikuti perubahan hukum kerangka kerja, dan juga memahami dampak psikologis dan fisiologis dari hasil desain yang selesai dirancang.
- d. Sikap rendah hati terhadap kemampuan yang dimiliki (*humility*). Harus dipahami, bahwa kita tidak mendesain untuk diri kita sendiri, namun untuk orang lain. Dengan demikian kita harus mengetahui apa yang orang tersebut inginkan, juga mau untuk mendengarkan kritik dan pemikiran tim serta orang lain dari berbagai ahli. Harus diingat, bahwa dengan memahami teori desain dan komunikasi, bukan berarti setiap strategi komunikasi dan ide yang kita pikirkan selalu tepat.

2. Etika dalam menjaga standar perilaku. Untuk terjun kedalam dunia profesional, memiliki kemampuan desain saja tidaklah cukup. Kemampuan tersebut tentu saja harus diiringi dengan etika dan perilaku yang baik dalam lingkungan pekerjaan agar dapat mampu

sinergi dengan rekan tim/klien. Atau pihak-pihak lain yang terkait. Adapun dalam poin ini terdiri atas:

- a. Menjalankan "*Profesional Ethics*" yang berlaku. Sebagai sebuah dasar akan sikap profesionalisme, seorang desainer harus menjunjung tinggi nilai-nilai kehormatan, martabat, kebenaran, kejujuran, moralitas dan integritas dalam segala hal yang mereka lakukan.
 - b. Edukasi dan pendukunga. Untuk meningkatkan citra profesi desain grafis, seorang desainer harus mampu mengedukasi lingkungan sekitar, mitra kerja, ataupun klien mengenai pekerjaan yang dilakukan. Baik mengenai proses, *value*, dan juga cara pemanfaatannya agar karya yang dihasilkan selalu terjaga dan tepat guna meski sudah bukan berada di tangan kita.
 - c. Menjunjung tinggi hukum yang berlaku. Desainer harus menjunjung tinggi semua kewajiban hukum yang berlaku di negara tempat mereka tinggal ataupun bekerja. Aturan tersebut meliputi hak cipta, peraturan kerja, lisensi huruf dan gambar, pembajakan, plagiatisme, perampasan serta standar Kesehatan dan keselamatan. Standar dan pelaporan lingkungan, pengujian produk yang memadai undang-undang kekayaan intelektual, dan undang-undang serta peraturan terkait lainnya.
 - d. Mampu menjaga komitmen. Dalam hal menjaga reputasi profesional, seorang desainer harus mau untuk selalu menghormati komitmen tertulis, lisan, dan kontraktual kepada pihak yang bekerjasama seperti klien, pemasok, kolaborator, dan juga karyawan (apabila memiliki perusahaan atau sedang memimpin sebuah proyek).
3. Etika dalam menjaga standar perilaku. Untuk terjun kedalam dunia profesional, memiliki kemampuan desain saja tidaklah cukup. Kemampuan tersebut tentu saja harus diiringi dengan etika dan perilaku yang baik dalam lingkungan pekerjaan agar dapat mampu sinergi dengan rekan tim/klien. Atau pihak-pihak lain yang terkait. Adapun dalam poin ini terdiri atas:
- a. Menjalankan "*Profesional Ethics*" yang berlaku. Sebagai sebuah dasar akan sikap profesionalisme, seorang desainer harus menjunjung tinggi nilai-nilai kehormatan, martabat, kebenaran, kejujuran, moralitas dan integritas dalam segala hal yang mereka lakukan.

- b. Edukasi dan pendukungan. Untuk meningkatkan citra profesi desain grafis, seorang desainer harus mampu mengedukasi lingkungan sekitar, mitra kerja, ataupun klien mengenai pekerjaan yang dilakukan. Baik mengenai proses, *value*, dan juga cara pemanfaatannya agar karya yang dihasilkan selalu terjaga dan tepat guna meski sudah bukan berada di tangan kita.
- c. Menjunjung tinggi hukum yang berlaku. Desainer harus menjunjung tinggi semua kewajiban hukum yang berlaku di negara tempat mereka tinggal ataupun bekerja. Aturan tersebut meliputi hak cipta, peraturan kerja, lisensi huruf dan gambar, pembajakan, plagiatisme, perampasan serta standar Kesehatan dan keselamatan. Standar dan pelaporan lingkungan, pengujian produk yang memadai undang-undang kekayaan intelektual, dan undang-undang serta peraturan terkait lainnya.
- d. Mampu menjaga komitmen. Dalam hal menjaga reputasi profesional, seorang desainer harus mau untuk selalu menghormati komitmen tertulis, lisan, dan kontraktual kepada pihak yang bekerjasama seperti klien, pemasok, kolaborator, dan juga karyawan (apabila memiliki perusahaan atau sedang memimpin sebuah proyek).
- e. Kejelasan dalam menyusun kesepakatan. Dalam merancang sebuah kontrak kerja, harus tertulis dengan benar dan jelas mengenai cara kompensasi untuk layanan tersebut, sifat proyek seperti apa, layanan apa yang akan diberikan, biaya, dan syarat serta ketentuan apa yang berlaku. Proses desainpun harus dijelaskan dengan baik untuk menyampaikan sumber-sumber biaya yang berpotensi terjadi. Seorang desainer tidak boleh menerima segala bentuk kompensasi yang tidak tertulis di dalam kontrak.
- f. Menghormati hak cipta dan hak kekayaan intelektual. Seorang desainer grafis profesional berkewajiban untuk memahami dan menghormati hak cipta, serta hak kekayaan intelektual agar dapat turut serta dalam menjaga nilai dari profesi desain grafis.
- g. Menjaga situasi konflik kepentingan. Tidak jarang seorang desainer berada dalam sebuah konflik kepentingan pada aspek tertentu di dalam kehidupan profesional mereka. Di dalam situasi ini, harus diusahakan tidak terjadi

dampak buruk terutama yang berkepanjangan agar dapat menjaga nama baik pribadi dan juga profesi.

- h. Etika dalam memberikan rekomendasi. Ketika desainer diminta untuk memberikan rujukan profesional, ia tidak diperkenankan untuk merekomendasikan layanan studio pribadi atau yang memiliki keterkaitan dengannya tanpa secara jelas mengungkapkan hubungan tersebut secara eksplisit.
- i. Etika dalam menjaga privasi. Seorang desainer harus bisa menjaga dan menghormati kerahasiaan data dari klien ataupun mitra kerja mereka. Data tersebut dapat berupa informasi pribadi, keunggulan kompetitif, atau informasi lain yang diperoleh ketika melakukan kerjasama dan bersifat dilindungi perusahaan/informasi istimewa. Seorang desainerpun dilarang mempublikasikan hasil kerjanya apabila belum waktunya atau masih bersifat rahasia.
- j. *Fair Compensation*. Semua desainer harus menawarkan nilai kompensasi yang adil. Kegiatan menawarkan harga di bawah nilai pasar yang berlaku dengan tidak wajar kepada klien untuk memenangkan kontrak adalah tindakan yang tidak etis dan dapat merusak nilai karya dari semua desainer. Terkecuali apabila desain tersebut dirancang dengan alasan pro bono atau tanpa biaya apapun dengan alasan untuk kebaikan lingkungan sekitar sebab itu dapat dikatakan bersifat memberi.
- k. Representasi. Terkadang seorang desainer yang sudah dipercaya akan mendapatkan kesempatan untuk melakukan sebuah kegiatan penjurian, mengisi *talkshow*, ataupun seminar. Di dalam kondisi tersebut, ia sedang menjadi sebuah representasi dari profesi yang ia bawa. Untuk menjaga nama baik pribadi dan profesi, diharuskan untuk memilih acara yang baik, memerhatikan bekerjasama dengan siapa serta memberikan yang terbaik pula dalam acara tersebut.
- l. Perlakuan etis terhadap karyawan. Setiap karyawan berhak untuk mendapatkan tempat kerja yang nyaman, aman, serta timbal balik yang setimpal atas hasil kerja yang sudah dilakukan. Keadilan pun adalah hak yang harus dipenuhi oleh sebuah kantor ataupun studio grafis.

- m. Mendukung komunitas lokal dan infrastruktur komunitas. Sebagai seorang profesional, sudah sewajarnya untuk mendukung perkembangan dari profesi yang digelutinya. Oleh sebab itu, mendukung komunitas lokal serta lembaga pendidikan adalah salah satu cara yang dapat dilakukan.
4. Sikap bertanggung jawab terhadap masyarakat. Ketika kita sudah terjun kedalam dunia profesional, kita memiliki dua tanggung jawab. Yaitu tanggung jawab finansial untuk memenuhi kebutuhan pribadi dan keluarga, juga tanggung jawab profesi. Sebagai seseorang yang sudah diberikan kelebihan kemampuan di bidang yang kita geluti, harus mau memanfaatkannya untuk lingkungan sekitar, juga harus mau bertanggung jawab dengan hasil luaran yang dirancang. Adapun dalam poin ini terdiri atas :
- a. Tanggung jawab terhadap lingkungan. Tidak hanya terhadap karya yang dibuat ataupun orang-orang yang terlibat di dalamnya. Namun, seorang desainerpun memiliki tanggung jawab terhadap keberlangsungan lingkungan. Dengan demikian, memilih material yang tepat, serta merancang hasil luaran yang memiliki ketahanan lebih lama adalah hal yang harus diperhatikan. Dengan demikian, hal tersebut dapat membantu untuk tetap melestarikan lingkungan sekitar.
 - b. Tanggung jawab terhadap keadilan sosial. Sebab di dalam pekerjaannya seorang desainer dapat mengatasi atau menciptakan sebuah ketidaksetaraan sistemik terhadap penggunaanya, desainer grafis memiliki kewajiban profesional untuk mengatasi hal tersebut.
 - c. Menghormati dan menjaga keragaman budaya. Terkadang di dalam sebuah karya yang akan dibuat oleh seorang desainer, terdapat sebuah irisan yang mengarah pada budaya yang ada. Dalam kondisi tersebut, seorang desainer harus berhati-hati. Tepatnya, berhati-hati dalam membuat sebuah karya yang ditujukan kepada sebuah daerah dengan budaya dan persepsi yang berbeda-beda.
 - d. Inklusivitas Desain. Seorang desainer harus mampu menjunjung tinggi martabat dasar manusia dengan mempertimbangkan penggambaran semua orang dengan hormat (misalnya, identitas gender, latar belakang budaya dan etnis, kesadaran akan masalah citra tubuh, dll.). Unsur visual yang dapat

menghasilkan stereotip baru yang berarah pada dampak negatif harus dihindari untuk digunakan.

- e. Tanggung jawab terhadap keamanan publik. Desainer memiliki tanggung jawab terhadap keamanan dari hasil karya yang dirancang. Keamanan disini tidak hanya berbicara perihal material. Namun, juga berupa dampak persuasi terhadap sebuah karya komunikasi visual, hak privasi, dan juga hal mengarah pada psikologi seseorang pun termasuk di dalam poin keamanan publik yang harus dipertanggung jawabkan oleh seorang desainer.
- f. Aksesibilitas. Dalam membuat karya, seorang desainer memiliki tanggung jawab untuk berhati-hati dalam mempertimbangkan bagaimana hasil luaran tersebut dapat diselaraskan dengan tuntutan penggunanya. Yang harus digaris bawahi bahwa tidak ada karya desain yang dapat ditujukan oleh semua kalangan. Ketepatan gunaan terhadap berbagai segmentasi target adalah suatu hal yang harus diperhatikan.
- g. Penyalahgunaan kemampuan. Meskipun desainer grafis dapat merancang sebuah identitas dan menyampaikannya kepada target demi sebuah kepentingan kelompok, komunitas, ataupun klien, apabila dilakukan dengan cara yang tidak eksplisit dan terlalu manipulatif dapat dikatakan tidak baik dan harus dihindari. Dengan demikian, relevansi pesan dengan komunikasi yang dibangunpun dapat menjadi tanggung jawab desainer juga sebab berkaitan dengan persepsi dan informasi yang diterima oleh target.
- h. Konsekuensi terhadap inovasi teknologi. Kemajuan teknologi memang dapat mendorong terciptanya sebuah inovasi. Namun, seringkali dapat mengakibatkan konsekuensi yang tidak terduga dan tidak diinginkan. Seperti contohnya, masalah privasi yang berkaitan dengan pengambilan data, manipulasi di bidang digital, dan hal lainnya. Sebagai sebuah profesi yang memanfaatkan teknologi dalam pekerjaannya, sudah sepatutnya seorang desainer bertanggung jawab untuk mempertimbangkan kemungkinan dari konsekuensi yang didapat ketika memanfaatkan sebuah teknologi.
- i. Implikasi Ketahanan Sumber Daya, Logistik, dan Rantai Pasokan. Seorang desainer memiliki tanggung jawab untuk meneliti bahan yang mereka tentukan dan teknologi manufaktur yang mereka gunakan untuk mencegah

potensi dampak negatif. Mereka juga harus mempertimbangkan implikasi pemanfaatan logistik dan sumber daya yang berkaitan dengan rantai pasokan yang panjang dan juga mengenai masalah ketahanan infrastruktur. Tidak hanya itu, seorang desainerpun harus mampu mempertimbangkan rekan kerja tim, serta berbagai hal berkaitan dengan kelestarian dan dampak dari sumber daya juga logistik yang digunakan.

Dalam menjalankan peran sebagai seorang profesional, poin-poin mengenai etika profesi yang ditulis oleh *International Council Of Design* tersebut sudah cukup untuk mencakup keseluruhan aspek yang berurusan dengan pekerjaan seorang desainer grafis, serta dapat menjadi acuan dalam meningkatkan martabat pribadi juga profesi dimata lingkungan, Dengan menjalankan etika profesi tersebut, secara bertahap dapat meningkatkan perkembangan profesi desain grafis.

Agar aturan yang dijalankan dapat relevan, rumusan dari ICO-D terkhusus pada bagian hak cipta, hak moral dan hak kekayaan industri ini dapat dikombinasikan dengan poin yang tertera pada buku proyek desain dari (Nugroho dkk., 2020) yang mencantumkan pasal-pasal yang terkait pada aturan berprofesi desainer grafis yang berlaku di Indonesia. Adapun poin etika profesi yang tertera adalah sebagai berikut :

1. Hak Cipta. Hak cipta diatur dalam UU No. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta dan memiliki prinsip deklaratif. Yang artinya ketika karya dibuat oleh pencipta, saat itu juga hak cipta melekat pada karya tanpa perlu adanya pendaftaran atau pencatatan terlebih dahulu. Pemegang dari hak cipta dapat diambil alih oleh orang lain dengan catatan melakukan penerimaan hak tersebut secara sah. Hak cipta juga mengatur hal mengenai:
 - a. Perlindungan dalam hak cipta. Ciptaan yang dilindungi meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Selain itu, terdapat hasil karya yang tidak memiliki hak cipta, diantaranya adalah hasil rapat terbuka Lembaga negara, peraturan perundang-undangan, pidato kenegaraan atau pidato pejabat pemerintah, putusan pengadilan atau penetapan hakim, dan kitab suci atau simbol keagamaan
 - b. Hak moral dan hak cipta. Hak cipta hanya diberikan secara eksklusif kepada pencipta. Hak eksklusif tersebut terbagi ke dalam dua hak yaitu hak moral dan ekonomi. Hak moral pencipta adalah hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta. Selama pencipta masih hidup, hal moral tersebut tidak dapat

dialihkan dan hanya dapat diberikan melalui wasiat atau sebab lain sesuai ketentuan perundang-undangan setelah pencipta meninggal dunia. Di dalam hak cipta, terdapat hak ekonomi untuk pemegang hak cipta agar mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan. Adapun hak tersebut ialah penerbitan, penggandaan, [enerjemah, pengadaptasian, pendistribusian, pertunjukan, pengumuman, komunikasi, dan penyewaan ciptaan.

- c. Hak Kekayaan Industri. Hak ini diberikan sebagai bentuk pengaturan perlindungan hukum terhadap segala sesuatu yang terbit dengan industri dan produk industri. Pendaftaran hak kekayaan industri biasanya dilakukan sebagai upaya untuk menghancurkan seperti penjiplakan dan pembajakan. Di Indonesia, hak kekayaan industri yang diatur terdiri atas: 1) Paten yang mengacu pada Undang-Undang No. 13 tahun 2016; 2) Desain Industri; 3) Rahasia dagang yang diatur oleh Undang-Undang no. 40 tahun 2000 tentang Rahasia Dagang (UURD); 4) Merek yang diatur oleh Undang-Undang No. 20 tahun 2016 mengenai merek dan Indikasi Geografis; 5) Sirkuit terpadu yang diatur oleh Undang-Undang No. 32 tahun 2000; 6) Varietas Tanaman; 7) Indikasi Geografis yang diatur oleh UU No. 20 tahun 2016.

STUDI KASUS MASALAH

Berdasarkan hasil FDG, terdapat beberapa kondisi yang menarik untuk dijadikan studi kasus yang dipilih berdasarkan urgensi dari setiap lingkungan jenjang yang ada (mahasiswa, madya, dan senior desain grafis). Adapun studi kasus tersebut ialah sebagai berikut :

Studi Kasus 1: Mahasiswa

Bersumber dari pernyataan yang disampaikan oleh akademisi yaitu Dita Sarasvati dan Inko Sakti serta dari para pegiat praktisi yang mengikuti FDG, Didapati bahwa permasalahan yang muncul pada lingkungan mahasiswa disebabkan oleh meningkatnya sifat individualis mahasiswa pada masa peralihan dari kegiatan *online* menuju *onsite*. Sebab, pada saat masih berkegiatan *online* tantangan yang mereka alami hanya berkutat pada kemampuan akademik semata. Mereka kehilangan faktor dukungan eksternal yang bisa didapat dari lingkungan sosial untuk membentuk karakter individu mereka. Terutama, jika mahasiswa tersebut hanya tinggal sendiri (Jonge dkk., 2020). Sedangkan saat tatap muka, mereka dituntut untuk mampu berkomunikasi / berinteraksi dengan baik pada sesama rekan mahasiswa, dosen, ataupun berbagai pihak yang mereka temui di lingkungan kampus. Masa peralihan tersebut, tentu membuat mereka membutuhkan waktu untuk membiasakan diri sebab masa pandemi yang

berlangsung selama kurang lebih 3 tahun dari 2020 hingga 2023 awal, telah berhasil merubah karakteristik, cara kerja, bahkan cara seseorang dalam bersosial (Lysova dkk., 2023).

Adapun permasalahan yang terjadi berdasarkan pengalaman Inko Sakti selama mengajar, terletak pada kebingungan mahasiswa dalam menghadapi lingkungan profesional. Dimulai dari hal kecil seperti mengajukan program magang, menyampaikan proposal, etika dalam mengatur waktu untuk menghubungi seseorang, dan tata krama dalam memilih penuturan saat melakukan presentasi. Tentu hal tersebut pada akhirnya menjadi perhatian kampus untuk diatasi dengan berbagai macam bentuk program didik dan kerjasama dengan profesional.

Berkaitan dengan hal tersebut, hal yang dirasakan oleh para praktisi pun selaras dengan apa yang diungkapkan oleh akademisi. Pengalaman seperti menerima lamaran magang dengan *bodytext* yang kosong, memiliki peserta magang dengan literasi yang kurang baik dan kurang memiliki lingkaran relasi yang luas adalah hal yang cukup intens terjadi hingga saat ini. Tidak jarang, peserta magang dengan kondisi tersebut menerima penolakan dari beberapa studio / lokasi magang dengan alasan efisiensi dalam menyaring calon peserta magang. Meski demikian, tetap ada studio yang mau menerima kondisi tersebut dengan alasan ingin mencoba untuk membantu untuk memberikan edukasi dari sudut pandang praktisi. Adapula studio yang hanya memandang peserta magang sebagai tenaga kerja gratis yang dapat dimanfaatkan tanpa memberikan edukasi ataupun tanggung jawab sebagai sebuah sarana belajar.

Studi kasus 2: Praktisi profesional

Untuk di lingkungan profesional, hal yang dirasakan oleh narasumber yang berlatar belakang pemilik studio dan juga praktisi desain, rata-rata ialah kondisi sumber daya manusia yang secara *hardskill* menunjukkan kemampuan yang sangat baik, namun pengalaman, kemampuan, serta kesadaran dalam bersikap juga berkomunikasi juga dapat dikatakan kurang. Baik dengan sesama rekan kerja, ataupun klien. Seperti kondisi sikap karyawan yang cukup santai ketika terlambat dalam mencapai target ataupun mengejar *dateline*, dan penggunaan aset tanpa seizin pemilik proyek ataupun pemegang hak cipta. Kejadian tersebut pun dilakukan dengan alasan kurang memahami aturan ataupun etika yang berlaku. Selain itu, dengan alasan rasa cukup pada ilmu yang dimiliki, motivasi untuk melakukan sebuah pengembangan diripun berkurang dan itu berdampak pada melambatnya perkembangan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang dimiliki. Dengan demikian tentu, hal tersebut segera diatasi dengan melakukan meeting evaluasi serta pengembangan pemahaman melalui berbagai kegiatan pelatihan yang ada di lingkungan kantor masing-masing.

Studi Kasus 3: Senior desain grafis

Tidak hanya terjadi pada tingkat mahasiswa ataupun praktisi berusia muda saja. Namun, kondisi permasalahan yang berkaitan dengan etika profesi pun terjadi di lingkungan senior desain grafis. Adapun indikator senior tersebut dilihat dari lama ia berprofesi dari usia rata-rata lulus S1 (21-22 tahun), serta usia yang sudah lebih dari 50 tahun.

Adapun permasalahan yang terjadi pada lingkungan ini ialah, kondisi ego yang cukup keras untuk dapat menerima sudut pandang yang berbeda dengan mereka. Dengan demikian, terjadi gap antar lingkaran relasi dan cukup terlihat. Hal semacam ini tentu membuat lingkaran relasi kurang selaras. Terlebih, pemikiran mereka dapat menular pada usia yang masih dibawah sebab memandang mereka sebagai panutan yang layak untuk ditiru dan diikuti pola berpikirnya. Dengan demikian jika terdapat 2 orang berselisih paham, akan menimbulkan 2 kelompok yang tidak harmoni.

Analisis Masalah

Setelah mendapatkan beberapa studi kasus permasalahan yang terjadi di Kota Bandung, setiap poin yang disebut dapat dirangkum dan dianalisa menjadi:

Tabel 2. Tabel analisis masalah

Studi Kasus Masalah	Stakeholder yang Terlibat	Dampak yang Terjadi	Terjadi pada Lingkungan
Peningkatan sifat individualis mahasiswa pasca pandemi	Mahasiswa, Akademisi	Kurang terbangunnya suasana saling dukung dan mendukung antar desainer, juga berkurangnya nilai empati pada setiap individunya yang berpengaruh pada kualitas <i>output</i> yang dirancang (<i>good design</i>)	Akademik
Kebingungan mahasiswa menghadapi dunia profesional, seperti : - Etika mengajukan magang - Etika mengajukan surat/proposal - Etika bersikap di lingkungan kerja - Tatakrama dalam memilih penuturan kata	Mahasiswa, Akademisi	peserta magang dengan kondisi tersebut menerima penolakan dari beberapa studio / lokasi magang dengan alasan efisiensi dalam menyaring calon peserta magang. Hal tersebut dapat menghambat perkembangan pengetahuan mahasiswa desainer grafis.	Akademik
Kurang pemahannya sebuah studio mengenai tanggung jawab dalam menerima peserta <i>internship</i>	Praktisi, Pemilik Studio	Terjadinya pemanfaatan pada peserta <i>internship</i> sebagai tenaga kerja gratis tanpa memberikan pembelajaran yang baik. Hal tersebut dapat menghambat perkembangan pengetahuan mahasiswa desainer grafis.	Akademik, Profesional

Studi Kasus Masalah	Stakeholder yang Terlibat	Dampak yang Terjadi	Terjadi pada Lingkungan
Sifat kurang peduli terhadap target perusahaan / proyek dan juga batas waktu pekerjaan	Praktisi, Pemilik Studio	Hal tersebut dapat memengaruhi persepsi industri terhadap <i>value</i> seorang desainer grafis	Profesional
Penggunaan aset visual tanpa seizin pemegang hak cipta	Praktisi, Pemilik Studio	Pelanggaran hak cipta dan hak kekayaan intelektual. Hal tersebut dapat memengaruhi persepsi industri terhadap <i>value</i> seorang desainer grafis	Profesional
Kurangnya motivasi untuk melakukan pengembangan diri	Praktisi, Pemilik Studio	Hal tersebut dapat memengaruhi persepsi industri terhadap <i>value</i> seorang desainer grafis	Profesional
Tidak peduli terhadap kontrak kerja	Praktisi, Pemilik Studio	Hal tersebut dapat memengaruhi persepsi industri terhadap <i>value</i> seorang desainer grafis	Profesional
Kurang memahami aturan dalam mempublikasi sebuah pekerjaan	Praktisi, Pemilik Studio	Pelanggaran kode etik publikasi karya, hak cipta dan hak kekayaan intelektual. Hal tersebut dapat memengaruhi persepsi industri terhadap <i>value</i> seorang desainer grafis	Profesional
Kurang pahamnya sebuah studio mengenai tanggung jawab pada SDM yang dimiliki	Pemilik Studio	Hal tersebut dapat memengaruhi persepsi industri terhadap <i>value</i> seorang desainer grafis	Profesional
Munculnya <i>gap</i> antar desainer grafis	Praktisi, Senior desainer grafis	Hal tersebut dapat memengaruhi atmosfer saling dukung antar desainer grafis	Profesional

Sumber: Dokumen pribadi

Dari tabel di atas, dapat terlihat bahwa permasalahan mengenai etika profesi akan berdampak pada terhambatnya perkembangan sebuah profesi dengan berbagai dampak yang dapat terjadi. Dengan demikian, perhatian terhadap pemahaman mengenai etika tentu harus menjadi sebuah perhatian baik bagi akademisi dan juga praktisi dengan dukungan asosiasi untuk ditanamkan pada setiap individu seorang desainer grafis selain melakukan pengembangan pada sisi *hardskill*. Sebab jika dibiarkan, tidak hanya berpengaruh pada lingkungan sesama desainer grafis. Namun juga bahayanya dapat berdampak pada cara pandang industri praktis. Jika desainer grafis kurang peduli dalam menyikapi kontrak kerja, etika berkomunikasi, dan juga hal lainnya yang berkaitan dengan pekerjaan. Maka kepercayaan dan juga sikap menghargai industri praktis terhadap desainer grafispun dapat menurun. Dan ini tentu perlu segera diatasi.

Adapun sasaran edukasi yang baik untuk membangun masa depan yang baik ialah pada segmen mahasiswa yang sangat jelas masih dalam tahap belajar. Dengan demikian input yang diberikan akan mudah diterima dan akan berdampak pada terbentuknya masa depan profesi desain grafis yang lebih baik.

Berdasarkan FGD yang dilakukan pada mahasiswa di Kota Bandung, pemahaman etika profesi mereka masih kurang. Adapun tabel pemetaan rangkuman jawaban yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Tabel hasil focus group discussion mahasiswa

Topik Bahasan	Hasil Jawaban Responden
Persepsi mengenai dunia kerja	5 dari 5 responden merasa belum siap dalam menghadapi dunia profesional yang mereka anggap jauh memiliki kesulitan dibandingkan dengan yang ada di universitas
Hal yang dipersiapkan untuk menghadapi dunia kerja	5 dari 5 responden menyatakan bahwa kemampuan <i>hardskill</i> perlu dipersiapkan agar dapat mengejar kualitas yang dibutuhkan industri 2 dari 5 responden menyatakan bahwa pemahaman mengenai lingkungan sosial harus dipersiapkan selain menyiapkan <i>hardskill</i>
Pemahaman mengenai etika profesi	5 dari 5 responden tidak mengetahui adanya acuan etika profesi 3 dari 5 responden berpendapat bahwa etika profesi adalah perspektif yang dimahasiswai melalui pengalaman
Pembelajaran mengenai etika profesi yang didapat selama masa studi	4 dari 5 responden menyatakan belum mendapatkan pembelajaran mengenai etika menghadapi industri profesional di universitas

Sumber: Dokumen pribadi

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa perlu adanya media pembelajaran mengenai etika profesi yang tepat pada mahasiswa desainer grafis agar dapat membangun perkembangan dan persepsi positif pada profesi dengan berangkat dari memperbaiki kualitas etika praktisi desainer grafis di masa mendatang.

KESIMPULAN

Setelah melakukan penggalian data baik berupa wawancara dan juga FDG, dapat diketahui bahwa permasalahan mengenai etika profesi kerap terjadi bahkan tidak hanya pada kalangan mahasiswa atau *fresh graduate* yang baru memasuki dunia kerja saja. Tetapi, pada tingkatan desainer grafis profesional maupun senior pun dapat terjadi. Kondisi tersebut pun dapat terjadi bukan sebab benar-benar tidak mengetahui tentang etika profesi yang harus dipatuhi. Tetapi, karena belum mengetahui adanya acuan yang dirancang oleh asosiasi dan menimbulkan persepsi terhadap etika profesi yang beragam.

Tentu, kondisi tersebut dapat memengaruhi perkembangan dari profesi desain grafis baik dari kualitas praktisi ataupun pandangan dari industri praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peran pembelajaran etika terhadap perkembangan profesi itu cukup tinggi. Terlebih, poin etika profesi yang dirumuskan oleh *International Council of Design* sudah mencakup keseluruhan dari permasalahan yang terjadi di lingkungan kerja. Dengan demikian, dengan dapat terkomunikasikannya poin tersebut dengan baik, maka permasalahan yang terjadipun

akan dapat terselesaikan dengan baik. Adapun poin rekomendasi berdasarkan penelitian yang dapat menjadi perhatian untuk Kota Bandung ialah ranah komunikasi dalam lingkungan kerja baik internal perusahaan ataupun dengan pihak eksternal seperti rekan sesama satu profesi ataupun klien. Target sasaran utama yang dirasa tepat untuk menerima pembelajaran ini ialah mahasiswa desain grafis. Dengan demikian input yang diberikan akan mudah diterima dan berdampak pada terbentuknya masa depan profesi desain grafis yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akyildiz, S. T., & Ahmed, K. H. (2021). An Overview of Qualitative Research and Focus Group Discussion. *International Journal of Academic Research in Education*, 7(1), 1-15.
- Dziobczenski, P. R. N., Person, O., & Meriläinen, S. (2018). Designing career paths in Graphic Design: A document analysis of job advertisements for graphic design positions in Finland. *The Design Journal: An International Journal for All Aspects of Design*, 21, 349-370.
- Jonge, E. d., Kloppenburg, R., & Hendriks, P. (2020). The impact of the COVID-19 pandemic on social work education and practice in the Netherlands. *Social Work Education*, 39(8), 1027-1036.
- Lysova, E. I., Tosti-Kharas, J., Michaelson, C., Fletcher, L., Bailey, C., & McGhee, P. (2023). Ethics and the Future of Meaningful Work: Introduction to the Special Issue. *Journal of Business Ethics*, 185, 713-723.
- Masut, A. (2020). *Professional Code of Conduct for designer*.
- McCollam, P. (2014). Redefining Design Ethics. Why Graphic Design Needs Professional Self-Regulation. *Design and Culture*, 6(3).
- Nugroho, A., Suryono, A. N., Ahmad, A. P. S., Djajasmita, A. H., Sarumpaet, D. C., Wibowo, H. B., Ariesta, I., Ardian, N. F., Djojowijoto, Q. D., Kuntjorojakti, D. R., Reffrajaya, M., Indrastudianto, R., Wulandari, S., & Pasaribu, Y. M. (2020). *Proyek Desain-2020*. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Deputi Bidang Kebijakan Strategis.
- Odimegwu, C. O. (2000). Methodological Issues in the Use of Focus Group Discussion as a Data Collection Tool. *Journal of Social Sciences*, 4(3).
- Roberts, L. (2020). *Good: An introduction to ethics in graphic design*. Bloomsbury Visual Arts.
- Widyatmoko, F., Ahmett, I., Wiryawan, M. B., Adiwijaya, D. R., Melati, K. R., Wibowo, H. B., Safanayong, Y., Suwardikun, D. W., Rizal, E. S., Harsono, F., Mustaqim, K., & Kusbiantoro, H. (2014). *Antologi - Desain Grafis Indonesia*. DGI press.