

MATERI TECHNOPRENEUR

1. Pengertian *Technopreneur*



Gambar 1.2. Ilustrasi *technopreneur*

Sumber : www.shutterstock.com dan diolah oleh penulis (2021)

Sebelum membahas mengenai *technopreneur* desain komunikasi visual. Kalian harus mengetahui terlebih dahulu apa itu yang dimaksud dengan *technopreneur*. Menurut Chua Eung Hwa (Triyono, 2016), “A *technopreneur* is an extension of an entrepreneur, and makes use of technology to make a new invention an innovation and thereby exploits his achievement in the market to make money”. *Technopreneurship* adalah pengembangan diri seorang pengusaha yang memanfaatkan teknologi untuk membuat penemuan baru atau inovasi sehingga mampu menghasilkan nilai ekonomis.

Sedangkan menurut Jousma (Walker, 2012, p.12) “*Technopreneurship* is described as the interaction between science and industry with the intended output of new economic activity.”. *Technopreneurship* digambarkan sebagai pemanfaatan ilmu pengetahuan teknologi dan industri dengan menghasilkan nilai ekonomis.

Technopreneure berasal dari kata *techno* yang memiliki arti “teknologi” dan *enterpreneur* yang artinya “kewirausahaan” maka dapat dikatakan

technopreneur adalah sebagai suatu usaha yang memanfaatkan kemajuan dalam mengembangkan suatu usaha yang dimana bergerak di bidang teknologi. Sedangkan enterpreneur merupakan kemampuan seseorang untuk memberikan suatu nilai tambah ekonomis berupa barang atau jasa yang dijual.

Kemajuan teknologi dan keterampilan dalam berwirausaha merupakan proses terjadinya *technopreneur*. Dengan adanya kemajuan teknologi dan keterampilan dalam berwirausaha maka akan terjadi proses *technopreneur*. Seseorang yang berani bertanggung jawab menanggung segala resiko baik untung maupun rugi disebut dengan Enterpreneur. Kata lain dari enterpreneur yaitu bisa juga disebut dengan wirausaha. Wirausaha adalah sesorang yang menjalankan suatu usaha atau perusahaan dengan segala resikonya, yaitu seperti mendapatkan untung atau rugi dari produk atau jasa yang dijualnya.



Gambar 1.3. Yohanes Auri, seorang wirausahawan sukses di bidang desain grafis.

Sumber : www.biografi-tokohpengusaha.blogspot.com

Seiring perkembangan jaman pengertian kewirausahaan mengalami perkembangan arti menjadi suatu kemampuan seseorang untuk melihat peluang dan

mewujudkannya menjadi sebuah usaha. Di bawah ini beberapa pengertian wirausaha menurut para ahli:

1) Richard Cantillon (1775)



Gambar 1.4. Richard Cantillon
Sumber : www.wikipedia.com

Menurut pendapat Richard Cantillon kewirausahaan adalah seseorang yang bekerja sendiri (self-employment). Seorang wirausahawan membeli barang saat ini pada harga tertentu dan menjualnya pada masa yang akan datang dengan harga tidak menentu. Jadi, definisi ini lebih menekankan pada bagaimana seseorang menghadapi resiko atau ketidakpastian.

2) Jean Baptista Say (1816)



Gambar 1.5. Jean Baptista Say

Sumber : https://en.wikipedia.org/wiki/Jean-Baptiste_Lamarck

Menurut Jean Baptista Say seorang wirausahawan adalah agen yang menyatukan berbagai alat-alat produksi dan menemukan nilai dari produksinya.

3) Ahmad Sanusi

Kewirausahaan adalah suatu nilai yang diwujudkan dalam perilaku dasar tujuan, trik, taktik, tenaga penggerak, proses dan hasil bisnis.

4) Raymond

Kewirausahaan adalah seseorang yang inovatif, kreatif, dan mampu mewujudkan kreativitasnya untuk meningkatkan kesejahteraan diri, lingkungan, dan masyarakat. Dapat disimpulkan beberapa pengertian kewirausahaan menurut para ahli bahwa kewirausahaan sangat berkaitan dengan adanya nilai sikap, kreatif dan inovatif guna meningkatkan kesejahteraan diri sendiri maupun masyarakat umum.

Wirausaha adalah seseorang inovator yang mengimplementasikan perubahan-perubahan didalam pasar melalui kombinasi- kombinasi baru. Kombinasi baru

tersebut bisa berupa

Memperkenalkan produk baru atau dengan kualitas baru.

- a) Memperkenalkan metode produksi baru.
- b) Membuka pasar yang baru (*new market*).
- c) Memperoleh sumber pasokan baru dari bahan atau komponen baru.
- d) Menjalankan organisasi baru dalam suatu industri.

Schumpeter mengkaitkan wirausaha dengan konsep inovasi yang diterapkan dalam konteks bisnis serta mengkaitkannya dengan sumber daya.

b. Tujuan Wirausaha

Dalam berwirausaha tentunya kalian harus memiliki tujuan :

- 1) Dapat meningkatkan jumlah wirausaha yang memiliki kualitas
- 2) Dapat mewujudkan kemampuan wirausahawan dalam menghabiskan produk atau jasa
- 3) Melestarikan budaya sikap, perilaku, serta kemampuan dalam berwirausaha
- 4) Menumbuhkan rasa kesadaran serta orientasi kewirausahaan kepada para peserta didik dan masyarakat

c. Elemen Kewirausahaan

Ada beberapa elemen-elemen kewirausahaan. Diantaranya sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan usaha
- 2) Membentuk sumber daya manusia

- 3) Mendapatkan sumber pemasukan baik berupa finansial ataupun material
- 4) Memiliki sikap leader ship atau kepemimpinan
- 5) Dapat bertanggung jawab
- 6) Menghindari resiko

d. Karakteristik Kewirausahaan

Karakteristik merupakan sifat atau tingkah laku seseorang. Karakteristik wirausahawan adalah sifat yang menjadi khas dari wirausahawan yang dimana membedakannya dengan orang lain.

- 1) Displin
- 2) Memiliki komitmen tinggi
- 3) Jujur
- 4) Kreatif dan Inovatif

2. Sikap *technopreneur*

Seorang *technopreneur* harus mempunyai beberapa sikap, yaitu:

- 1) Mampu berfikir dan bertindak kreatif dan inovatif
- 2) Mampu bekerja tekun, teliti dan dan produktif
- 3) Mampu berkarya berlandaskan etika bisnis yang sehat
- 4) Mampu berkarya dengan semangat dan kemandirian
- 5) Mampu memecahkan masalah dan mengambil keputusan secara sistematis dan berani mengambil resiko.

3. Profil *Technopreneur*

Profil *technopreneur* (ciri dan watak) dapat dilihat seperti pada tabel berikut:

Ciri	Watak
Percaya Diri	Keyakinan, kemandirian, individualitas, optimisme
Berorientasi Tugas dan Hasil	Kebutuhan akan prestasi, beorientasi hasil, ketekunan dan ketabahan, tekad kerja keras, memiliki dorongan kuat, enerjik dan berinisiatif
Pengambil resiko	Kemampuan mengambil resiko, suka pada tantangan
Kepemimpinan	Bertingkah laku sebagai pemimpin, dapat bergaul dengan orang lain
Orisinalitas	Fleksible, memiliki banyak sumber, serba bisa, mengetahui banyak hal
Berorientasi ke masa depan	Pandangan ke depan, perseptif

Semakin banyak sifat dan ciri yang dimiliki (dari tabel diatas), akan semakin besar kemungkinannya untuk menjadi *technopreneur* yang sukses (ditambah faktor pengaruh lainnya).

4. Peluang Usaha Desain Komunikasi Visual

Tujuan penggunaan Desain Komunikasi visual adalah karya desain komunikasi visual dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar kalian. Misalkan, saat ini banyak konsumen yang membutuhkan jasa desain, jasa pembuatan konten video promosi, dan lain sebagainya.

Berikut prospek atau peluang usaha dalam bidang desain komunikasi visual :

1) Ilustrator

Ilustrator merupakan orang bekerja pada bidang dimana menyediakan jasa pembuatan gambar ilustrasi yang diaplikasikan pada media koran, majalah, cover buku, situs web, biro periklanan dan pembuatan *storyboard* pada perfilman.

Pekerjaan sebagai ilustrator dapat

dikerjakan secara individu ataupun secara berkelompok sesuai peranan dan tugas masing-masing. Ada beberapa bagian dalam tim ilustrator yang dibagi berdasarkan peranannya, diantaranya yaitu :

- a) Perancang gambar (*skecther*)
- b) Bagian tinta (*inker*)
- c) Bagian pewarnaan (*colouring*)

Seorang ilustrator dapat bekerja baik manual maupun menggunakan teknologi seperti komputer untuk menyempurnakan hasil karyanya. Keahlian menggunakan perangkat komputer yang harus dimiliki seorang ilustrator ialah dapat mengolah gambar-gambar grafis berupa gambar vektor dan bitmap.



Gambar 1.7. Seorang ilustrator mengerjakan proses penintaan digital pada hasil gambar sketsa.

2) Komikus

Seorang komikus tidak jauh berbeda dengan seorang ilustrator, seorang komikus bekerja yang berkaitan dengan gambar. Seorang komikus dapat membuat sebuah cerita komik yang dimana ceritanya lebih kompleks.



Gambar 1.8. Harya Suryaminata salah satu komikus Indonesia

Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Harya_Suraminata

3) Desainer Grafis

Desainer Grafis adalah seseorang yang pekerjaannya adalah membuat atau merancang desain, baik desain logo, desain kemasan atau *packaging*. Jasa desain ini dapat dimulai dari usaha kecil terlebih dahulu seperti membuka jasa layanan desain undangan pernikahan, kartu nama, spanduk, dan lain sebagainya.



Gambar 1.9. Desainer grafis mengerjakan suatu pekerjaan desain logo.

Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Harya_Suraminata

4) Desainer web

Desainer web adalah seseorang yang bekerja membuat desain web. Isi dari web tersebut berupa konten-konten informasi yang akan ditampilkan. Seorang desainer web harus bisa membuat konten promosi semenarik mungkin sehingga konsumen dapat tertarik untuk mengakses suatu halaman web tersebut.

5) Animator

Animator adalah seseorang yang menciptakan berbagai macam gambar yang dapat bergerak pada saat ditayangkan dengan cepat yang disebut dengan frame. Animator bekerja dalam berbagai bidang seperti film, televisi, *video game*, dan Internet. Contoh karya seorang animator adalah film kartun animasi yang sering kalian lihat, seperti Doraemon, Upin ipin, Mickey Mouse dan lain sebagainya.



Gambar 1.10. Animator Norman McLaren mencoba untuk melukis di sebuah film pada tahun 1944.

Sumber : <https://id.wikipedia.org/wiki/Animator>



Gambar 1.11. Menggambar gambar animasi kartun

Sumber : www.provideocoalition.com

6) Fotografer

Fotografer merupakan seseorang yang pekerjaan merekam suatu objek gambar pada moment tertentu.



Gambar 1.12. Proses pekerjaan mengambil gambar model secara teknik fotografi studio *indoor*.

Sumber : www.freepik.com

7) Videografer

Seseorang yang pekerjaannya merekam suatu video moment atau merekam suatu objek gambar video dalam membuat produksi suatu iklan atau

film disebut videografer. Tugas seorang videografer harus bisa mengambil atau merekam objek gambar secara bagus dan menarik.



Gambar 1.13. Proses pekerjaan merekam adegan dengan menggunakan kamera video.

Sumber : www.freepik.com

8) Editor Video



Gambar 1.14. Proses pekerjaan tata sunting hasil rekaman video dari tahapan produksi videografi.

Sumber : www.freepik.com

Editor video adalah seseorang yang bekerja pada bidang video dimana tugasnya ialah mengedit video atau memanipulasi dan mengatur pengambilan atau sudut pandang perekaman gambar. Fungsi dari pengeditan video agar video rekaman dapat disajikan kepada khalayak secara baik dan menarik.

9) Periklanan (*advertising*)

Periklanan merupakan sub sektor industri yang dimana saat ini sedang digalangkan oleh pemerintah karena peluang usaha di bidang periklanan ini masih sangat luas. Hampir setiap hari para pengusaha membutuhkan media promosi dan iklan. Pekerjaan menjadi seorang *advertising* sangat membutuhkan ide yang kreatif dan inovatif, mulai dari pembuatan desain iklan, membuat poster, iklan televisi, dan media luar ruang seperti baliho atau videotron.

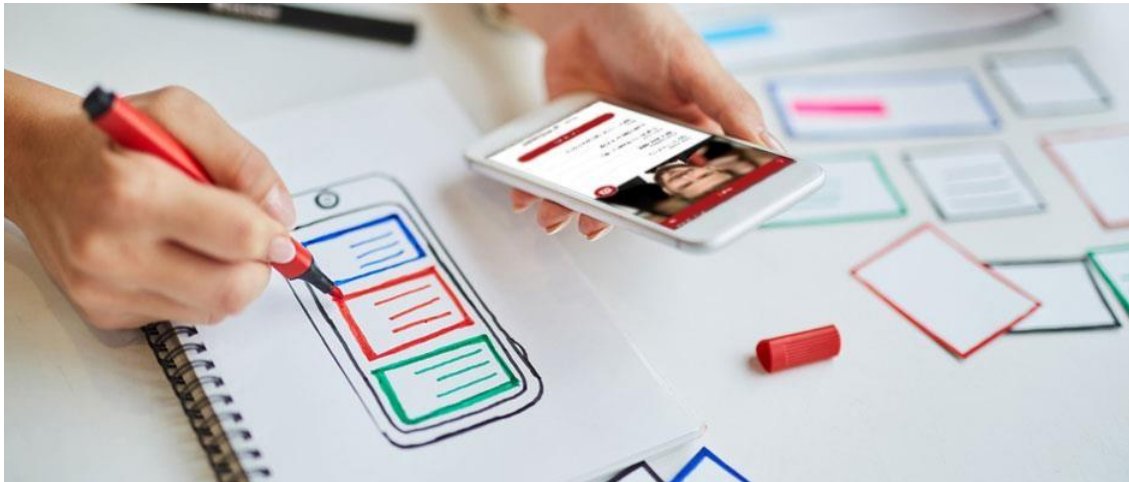
10) UX Designer

UX *designer* bertugas untuk membuat produk, proses kerja, dan layanan aplikasi menjadi mulus dan intuitif bagi pengguna



11. UI *designer*

UI Designer adalah profesi seorang designer yang memudahkan user untuk mengakses sebuah website dari sisi tampilan dan elemen-elemen pendukung lainnya, atau bisa dibidang mendesain antar muka sebuah website supaya mudah dipahami.



Sumber : <https://aqi.co.id/news/karier-sebagai-ui-designer>

Sumber : <https://www.logique.co.id/blog/2018/01/24/menjadi-seorang-ui-designer/>

12. Operator Mesin Cetak

Operator atau teknisi yang bertugas mengoperasikan jalannya mesin cetak (khususnya pada mesin cetak offset), memegang peranan yang amat penting dalam industri jasa cetak. Operator dalam melaksanakan tugasnya, bertanggungjawab untuk berkerja dan menghasilkan sesuai standard yang berlaku atau diberlakukan dalam suatu industri percetakan.

Sumber : <https://www.indonesiaprintmedia.com/cetak-mencetak/137-standard-kerja-operator-cetak.html>



5. Kode Etik & DKV

Bagi desainer komunikasi visual, kode etik bertujuan mencapai 'fair play', artinya, semua yang berhubungan dengan industri maupun profesi tersebut, seperti: klien, desainer, serta pihak-pihak lainnya memiliki hubungan yang seimbang dalam hak dan kewajiban sesuai dengan aturan yang disepakati/ berlaku. Kode etik disusun guna mencegah terjadinya praktek bisnis curang/ tidak adil serta kerugian-kerugian yang akan diakibatkannya. Selain itu, kode etik disusun guna memperjelas hal-hal penting dalam hubungan kerja antara klien, desainer maupun pihak ketiga lainnya, sehingga harapan masing-masing pihak, serta standar profesional dalam industri/ profesi ini dapat tercapai. Kode etik juga diharapkan dapat membantu memperjelas pengetahuan klien mengenai apa, mengapa, bagaimana DKV itu. Kode etik biasanya dibuat dan disusun oleh asosiasi profesi, dalam hal ini asosiasi profesi desainer komunikasi visual. Umumnya asosiasi profesi DKV suatu negara berinduk pada

Organisasi Asosiasi Profesi Desain Grafis Internasional, atau yang sering disebut ICOGRADA (International Council Graphic Design Associations). Pada tahun 1987 ICOGRADA menyusun dan menerbitkan kode perilaku profesional (Code of Professional Conduct) yang menjadi salah satu acuan untuk menyusun kode etik profesi Desainer Komunikasi Visual di asosiasi-asosiasi profesi DKV di berbagai Negara anggotanya.

Code of Professional Conduct

Pada dasarnya kode etik yang disusun oleh ICOGRADA antara lain mencakup hal-hal sebagai berikut:

Kewajiban membuat kesepakatan dan order dalam bentuk tertulis dan kontrak yang ditandatangani oleh desainer dan klien.

1. Perubahan dan tambahan yang bukan merupakan kesalahan desainer harus dibebankan pada klien sebagai biaya tambahan terpisah.
2. Kesalahan/ kelalaian yang dilakukan desainer menjadi tanggung jawab desainer/ seniman. Waktu dan biaya yang digunakan untuk memperbaikinya tidak dapat dibebankan kepada klien.
3. Jika sebuah order pekerjaan desain ditunda atau dibatalkan secara sepihak oleh klien maka biaya pembatalan (cancellation fee) harus dibayarkan kepada desainer berdasarkan waktu, upaya dan biaya yang telah digunakan.

4. Penyelesaian pembayaran (pelunasan) harus dilakukan pada saat pengiriman desain, kecuali sebelumnya telah ada kesepakatan lainnya. Pembayaran atas desain tidak dapat ditunda karena menunggu pembayaran/ persetujuan pihak lain.
5. Perubahan pada karya desain/ seni tidak dapat dilakukan tanpa konsultasi dengan seniman/ desainernya. Bila perubahan dibutuhkan, seniman/ desainer harus diberi kesempatan untuk melakukan hal tersebut. Klien tidak diperbolehkan melakukan modifikasi, mengubah atau menggunakan karya desain/ seni tersebut untuk kegunaan lain selain yang tertera pada kontrak.
6. Desainer harus selalu menepati tenggat waktu (deadline). Desainer dapat dan akan dikenakan pertanggungjawaban atas biaya yang muncul akibat keterlambatan deadline.
7. Desainer harus memberitahukan kemungkinan keterlambatan pada pengiriman desain. Jika desainer gagal memenuhi kesepakatan kontrak karena keterlambatan dengan alasan yang tidak jelas atau desain yang spesifikasinya tidak sesuai kontrak, maka akan dianggap sebagai pelanggaran kontrak oleh desainer. Jika jadwal pekerjaan desain tertunda karena keinginan klien, maka desainer harus memberikan hasil akhir desain yang kualitasnya paling mendekati hasil akhir sesuai jadwal pekerjaan.
8. Klien/ pembeli suatu desain harus menyediakan bagi desainernya duplikat/ contoh reproduksi desain tersebut untuk kepentingan portfolio desainer.
9. Segala jenis komisi, diskon, suap, bonus serta hadiah yang tidak dapat dipertanggungjawabkan perhitungannya dianggap ilegal, dan tidak diperbolehkan dalam kegiatan bisnis yang sehat.

10. Desainer memiliki seluruh hak dan kepemilikan atas desain yang dibuatnya, kecuali bila hak dan kepemilikan tersebut secara tertulis dijual kepada klien sebagian atau seluruhnya. Tidak ada pekerjaan desain yang diperbolehkan untuk diduplikasi, didokumentasikan, discan atau dikopi dalam berbagai cara/ bentuk tanpa ijin desainer pembuatnya.
11. Desain dan karya seni asli, serta segala material objek yang digunakan untuk menyimpan file komputer, yang berisi desain/ karya seni asli, menjadi hak desainer/ senimannya kecuali secara khusus dinyatakan ikut dijual/ dibeli. Hal ini berbeda dengan penjualan/ pembelian hak reproduksi (copy right). Seluruh transaksi harus dalam bentuk tertulis.
12. desainer memiliki seluruh hak reproduksi, kecuali jika dinyatakan dijual/ dibeli dalam kontrak tertulis. Hal-hal yang tidak diperinci dalam kontrak akan tetap menjadi hak desainer.
13. Pekerjaan desain bukanlah pekerjaan 'sewa tenaga', sehingga hak kepemilikan tidak diberikan sepenuhnya kepada klien.
14. Jika sebuah karya desain dijual berdasarkan perjanjian dengan hak penggunaan terbatas, maka jika desain tersebut digunakan melampaui batasan tersebut, maka desainer berhak menerima pembayaran tambahan.
15. Karya seni, desain, termasuk juga fotografi serta presentasi kepada klien tidak dapat dikopi untuk keperluan lain tanpa seijin desainer/ senimannya. Jika pekerjaan awal seperti sketsa awal, comprehensive serta desain awal lainnya kemudian dipilih untuk

direproduksi, maka harus memperoleh ijin dari desainer/ senimannya dan mereka berhak atas pembayaran yang sesuai.

16. Hak pada media elektronik dibedakan dengan hak pada media cetak, dan harus dinegosiasikan secara terpisah. Jika copyright untuk melakukan transfer secara total (pada media lainnya) tidak disebutkan dalam kontrak, maka hak untuk mereproduksi desain pada media lain tersebut harus dinegosiasikan.

17. Setiap penggunaan karya seni/ desain harus mencantumkan kepemilikan copyright.

18. Plagiarisme tidak diijinkan dengan alasan apapun.

19. Jika desainer secara khusus diminta membuat desain pada waktu kerja tidak umum, pembayaran tambahan yang sesuai harus diberikan. Waktu kerja di luar waktu kerja umum serta masa deadline yang pendek dapat dibebankan sebagai biaya khusus.

20. Setiap klien yang menerima portfolio atau contoh karya dari desainer bertanggung jawab mengembalikannya dalam keadaan yang sama seperti waktu menerimanya.

21. Interpretasi kode etik dalam hal arbitrase harus dilakukan oleh badan yang berwenang untuk menyelesaikan sengketa, dan dapat diperkuat oleh organisasi induk penyusun kode etik melalui perwakilannya.

Glosarium

- Peluang usaha** : Kesempatan yang dimiliki seseorang untuk mencapai tujuan (keuntungan, uang, kekayaan) dengan cara melakukan usaha yang memanfaatkan berbagai sumber daya yang dimiliki.
- Profesi** : Pekerjaan yang membutuhkan pelatihan dan penguasaan terhadap suatu pengetahuan khusus.
- Technopreneur* : sebagai suatu usaha yang memanfaatkan kemajuan dalam mengembangkan suatu usaha yang bergerak di bidang teknologi

Daftar Pustaka

- a. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2021. *Dasar-dasar Komunikasi Visual SMK Kelas X*. Jakarta : Kemendikbud
- b. Internet :
 - Watak, Spirit, Ciri dan Profil Technopreneur, fairuzelsaid.wordpress.com, 2 Maret 2013, 11.30 Wita, <https://fairuzelsaid.wordpress.com/2013/03/02/watak-technopreneur/>
 - Desain Komunikasi Visual & Etika, <http://rudytahu.blogspot.com>, 22 Nopember 2013, 11.45 Wita, <http://rudytahu.blogspot.com/2013/11/desain-komunikasi-visual-etika.html>
- c. Video Tutorial
 - <https://www.youtube.com/watch?v=fR6R87iixos>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=x5N1lIdZm60>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=WG2FpyNkGnM>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=rfpueme1EqU>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=rB2rJPryfbs&t=8s>