

Perancangan Media Informasi Tentang Seni Rupa Bagi Siswa SMA/Sederajat Sebagai Potensi Melanjutkan ke Jenjang Pendidikan Tinggi

Ananda Burhanudin^{1*}, Anin Ditto²

¹ Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

² Institut Seni Indonesia Padangpanjang

^{1*}nandaburhan02@gmail.com ²anin.printmaking.ditto@gmail.com

Abstrak

Perancangan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pengetahuan siswa SMA/Sederajat dan orang tua mengenai program studi bidang seni rupa serta prospek kariernya, yang memunculkan stigma negatif dan keraguan dalam melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan tinggi seni. Berdasarkan hasil survei terhadap 115 siswa SMA/Sederajat, sebanyak 67,8% responden tidak mengetahui program studi seni rupa dan 75,7% tidak memahami peluang karier lulusannya, meskipun 38,3% responden memiliki bakat di bidang seni rupa. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya media informasi yang informatif, efektif, dan atraktif. Tujuan penciptaan karya ini adalah merancang media informasi berbasis visual untuk memperkenalkan program studi seni rupa sesuai dengan bakat dan potensi siswa, sekaligus memberikan pemahaman kepada orang tua. Metode penciptaan dilakukan melalui tahap persiapan, perancangan, perwujudan, dan penyajian karya dengan pendekatan desain komunikasi visual. Hasil penciptaan berupa media utama buku ilustrasi, didukung media pendukung seperti buku digital, poster, X-banner, dan merchandise. Media dirancang menggunakan ilustrasi vektor bergaya flat design, infografis daftar, tipografi sans-serif, serta skema warna triadik agar mudah dipahami dan menarik bagi remaja. Perancangan ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman, minat, serta kepercayaan siswa dan orang tua terhadap pendidikan tinggi bidang seni rupa.

Kata Kunci: Seni Rupa, Media Informasi, Siswa SMA/Sederajat, Pendidikan Tinggi, Desain Komunikasi Visual

PENDAHULUAN

Pemilihan program studi merupakan tahap krusial bagi siswa SMA/Sederajat dalam menentukan arah pendidikan dan karier di masa depan. Namun, hingga saat ini masih terdapat permasalahan rendahnya pemahaman siswa dan orang tua terhadap program studi bidang seni rupa serta prospek karier lulusannya. Bidang seni rupa kerap dipersepsikan sebagai jalur pendidikan yang kurang menjanjikan secara ekonomi dan stabilitas masa depan, sehingga jarang menjadi pilihan utama. Kondisi ini menyebabkan siswa yang memiliki bakat dan potensi seni rupa mengalami kebingungan dalam menentukan pilihan studi, sementara orang tua ragu memberikan dukungan akibat keterbatasan informasi yang akurat dan terstruktur (Saputra et al., 2024). Data survei terhadap siswa SMA/Sederajat menunjukkan bahwa mayoritas responden tidak mengetahui ragam program studi seni rupa maupun peluang kariernya, meskipun sebagian memiliki pengalaman dan minat dalam aktivitas seni rupa.

Permasalahan tersebut diperparah oleh minimnya media informasi yang secara khusus dirancang untuk menjembatani kebutuhan informasi siswa dan orang tua mengenai program studi seni rupa berdasarkan bakat dan potensi diri. Informasi yang tersedia umumnya bersifat parsial, tidak visual, dan kurang menarik bagi remaja. Oleh karena itu, diperlukan solusi berupa perancangan media informasi yang informatif, efektif, dan atraktif, dengan pendekatan desain komunikasi visual yang mampu menyajikan data kompleks secara mudah dipahami melalui ilustrasi, infografis, dan tata visual yang sesuai dengan karakteristik psikologis remaja (Rustan, 2009; Yusuf, 2018).

Beberapa penelitian dan karya sejenis dalam lima tahun terakhir menunjukkan upaya pengembangan media informasi pendidikan berbasis visual. Penelitian oleh Salam dan Muhaemin (2020) membahas pengenalan konsep dasar seni rupa melalui media visual edukatif, namun belum menekankan keterkaitan langsung antara program studi dan prospek karier. Penelitian Sudana (2021) mengkaji efektivitas *infographics* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap informasi kompleks, tetapi tidak secara spesifik menyoroti bidang seni rupa. Selanjutnya, Wijianto (2021) meneliti transformasi buku cetak ke *e-book* edukatif, namun fokus pada aspek teknologi tanpa pendekatan bakat dan potensi siswa. Penelitian Murdiyanto (2022) menyoroti relevansi pendidikan seni dalam industri kreatif era Revolusi Industri 4.0, tetapi belum diwujudkan dalam media informasi bagi siswa pra-perguruan tinggi. Sementara itu, Susanto (2023) membahas kurikulum seni rupa adaptif terhadap perkembangan zaman, namun tidak menyoroti persoalan literasi informasi siswa dan orang tua.

Berdasarkan tinjauan tersebut, dapat diidentifikasi adanya *gap analysis*, yaitu belum adanya media informasi terintegrasi yang secara khusus memperkenalkan program studi seni rupa kepada siswa SMA/Sederajat dengan pendekatan berbasis bakat

dan potensi diri, serta dirancang menggunakan prinsip desain komunikasi visual, ilustrasi digital, dan *infographics* yang atraktif bagi remaja sekaligus komunikatif bagi orang tua.

Oleh karena itu, tujuan penciptaan karya ini adalah merancang media informasi pengenalan program studi bidang seni rupa yang mampu meningkatkan pemahaman siswa dan orang tua, membantu siswa mengenali potensi diri, serta membangun kepercayaan terhadap prospek pendidikan dan karier di bidang seni rupa. Diharapkan media yang dirancang dapat menjadi sarana edukatif yang efektif dalam mendukung pengambilan keputusan pendidikan yang lebih tepat, berkelanjutan, dan sesuai dengan minat serta bakat siswa.

METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan dalam karya ini disusun secara sistematis untuk menghasilkan media informasi pengenalan program studi bidang seni rupa yang informatif, efektif, dan atraktif bagi siswa SMA/Sederajat serta orang tua. Tahapan penciptaan meliputi tahap persiapan, perancangan, perwujudan, dan penyajian karya, yang dilakukan secara berurutan dan saling berkesinambungan.

Tahapan Penciptaan

Tahap persiapan diawali dengan pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Observasi dilakukan secara langsung di SMA Negeri 1 Padang Panjang, SMA Negeri 2 Padang Panjang, dan SMK Negeri 2 Padang Panjang untuk mengamati lingkungan sekolah serta karakteristik siswa sebagai target audiens (Gambar 1). Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada siswa, orang tua, dan pendidik untuk menggali persepsi, kendala, serta kebutuhan informasi terkait program studi seni rupa. Selanjutnya, kuesioner tertutup disebarkan kepada 115 siswa SMA/Sederajat guna memperoleh data kuantitatif mengenai bakat, aktivitas seni rupa, minat melanjutkan pendidikan tinggi, serta tingkat pengetahuan responden terhadap program studi dan peluang karier seni rupa (Tabel 1). Studi pustaka dilakukan untuk memperkuat landasan teoretis dan validitas data melalui buku, jurnal ilmiah, serta sumber resmi seperti *Pangkalan Data Pendidikan Tinggi* (PDDikti) dan *Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi* (BAN-PT).

Data yang diperoleh kemudian dianalisis pada tahap analisis data. Analisis segmentasi target audiens dilakukan berdasarkan aspek geografis, demografis, psikografis, dan perilaku untuk memastikan media yang dirancang sesuai dengan karakteristik pengguna. Selain itu, analisis 5W+1H (*what, who, why, where, when, dan how*) diterapkan untuk merumuskan kebutuhan perancangan secara komprehensif, mulai dari tujuan media, sasaran audiens, alasan penciptaan, hingga bentuk dan cara penyampaian media informasi.

Tahap perancangan difokuskan pada perumusan konsep verbal dan visual. Pendekatan verbal menggunakan bahasa semi-formal yang komunikatif dan mudah dipahami oleh remaja, sedangkan pendekatan visual menerapkan prinsip desain komunikasi visual melalui penggunaan tipografi *sans-serif*, ilustrasi digital berbasis vektor dengan gaya *flat design*, infografis daftar, serta skema warna *triadic*. Perancangan visual ini bertujuan untuk menyederhanakan informasi yang kompleks sekaligus meningkatkan daya tarik dan keterbacaan media.

Tahap perwujudan merupakan implementasi dari konsep yang telah dirancang ke dalam bentuk media utama dan media pendukung. Media utama berupa buku ilustrasi yang menyajikan informasi program studi seni rupa dan prospek karier secara sistematis dan visual. Media pendukung meliputi buku digital, poster, serta media sosial *Instagram* untuk memperluas jangkauan audiens. Selain itu, digunakan pula media pendukung promosi berupa merchandise seperti stiker, kaos, dan gantungan kunci (Gambar 2).

Tahap akhir adalah penyajian karya, di mana media yang telah diwujudkan disajikan sebagai buku pendamping pembelajaran bagi siswa dan sumber informasi bagi orang tua. Penyajian juga dilengkapi dengan dokumentasi proses penciptaan, mulai dari konsep awal, skema perancangan, hingga hasil akhir karya. Pengujian hasil penciptaan dilakukan secara kualitatif melalui evaluasi kesesuaian media dengan tujuan awal, yakni ketercapaian aspek informatif, efektivitas penyampaian pesan, serta daya tarik visual bagi target audiens.

HASIL DAN PEMBAHASAN

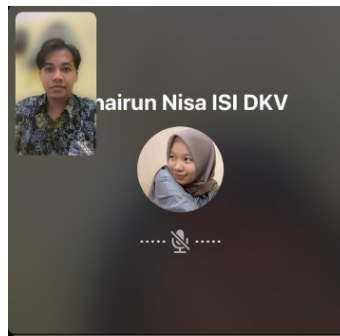
Bagian hasil dan pembahasan ini menguraikan secara komprehensif tahapan metodologi penciptaan karya serta hasil perwujudan karya media informasi pengenalan program studi bidang seni rupa yang berjudul "*VISINARA: Memilih Masa Depan Lewat Bidang Seni Rupa*". Pembahasan difokuskan pada keterkaitan antara konsep penciptaan, proses perancangan, serta hasil akhir karya dalam menjawab permasalahan utama, yaitu rendahnya pengetahuan dan minat siswa SMA/Sederajat terhadap pilihan studi dan prospek karier di bidang seni rupa.

1. Metodologi Penciptaan Karya

Metodologi penciptaan karya dalam perancangan media informasi ini disusun secara sistematis dan berjenjang, dimulai dari tahap konseptual hingga tahap perwujudan dan penyajian karya. Metode penciptaan ini tidak hanya berfungsi sebagai alur kerja kreatif, tetapi juga sebagai pendekatan pemecahan masalah berbasis data yang diperoleh dari riset lapangan dan studi pustaka. Setiap tahapan dirancang saling berkesinambungan untuk memastikan bahwa hasil karya sesuai dengan tujuan penciptaan dan kebutuhan target audiens.

Tahap awal metodologi penciptaan diawali dengan perumusan konsep penciptaan yang berangkat dari hasil pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Data tersebut menunjukkan adanya kesenjangan informasi yang signifikan mengenai program studi seni rupa serta peluang karier lulusannya. Temuan ini menjadi dasar perumusan

gagasan utama karya, yaitu merancang media informasi yang mampu menjembatani kebutuhan informasi siswa SMA/Sederajat dan orang tua dengan dunia pendidikan seni rupa di perguruan tinggi.



Gambar 1

Dokumentasi wawancara orang tua; Ibu Srianti
(Sumber: Ananda Burhanudin, 2025)



Gambar 2

Dokumentasi wawancara Pendidik; Ibu Elly
(Sumber: Ananda Burhanudin, 2025)

Kuisiener Perancangan Media Informasi Pengenalan
Program Studi Seni Rupa bagi Siswa SMA/ Sederajat
Berdasarkan Bakat dan Potensi

1) Nama : Ansanul Ma'arif

2) Jenis Kelamin : ☒ Laki-laki ☐ Perempuan

3) Usia : 16

4) Kelas : ☒ X ☐ XI

5) Jurusan di Sekolah : ☒ IPA ☐ IPS ☐ Lainnya: _____

6) Apakah kamu merasa memiliki bakat atau potensi di bidang seni rupa?
☒ Ya ☐ Tidak

7) Aktivitas seni rupa apa yang pernah kamu ikuti? (Boleh lebih dari satu)
☒ Menggambar / melukis ☐ Desain grafis
☐ Fotografi ☐ Animasi
☐ Patung atau kriya ☐ Belum pernah

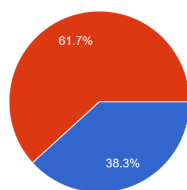
8) apakah kamu memiliki minat untuk melanjutkan kuliah di bidang seni rupa?
☒ Ya ☐ Tidak

9) Apakah kamu mengetahui seni rupa memiliki beberapa program studi yang berbeda (seperti desain komunikasi visual, seni murni, kriya, dll)?
☒ Ya ☐ Tidak

Gambar 3

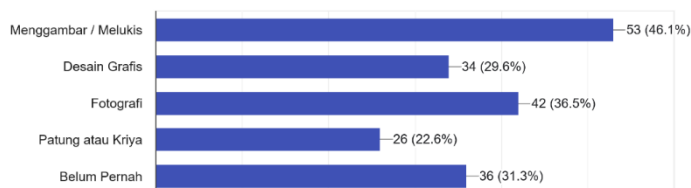
Kuisiener yang dibagikan di sekolah
 (Sumber: Ananda Burhanudin, 2025)

1. Apakah kamu merasa memiliki bakat di bidang seni rupa?
 115 responses



2. Aktivitas seni rupa apa yang pernah kamu ikuti? (Boleh lebih dari satu)
 115 responses

● YA
 ● TIDAK



Gambar 4

Contoh Pertanyaan dan Diagram Jawaban Kuisiener
 (Sumber: Ananda Burhanudin, 2025)

Setelah konsep dasar ditetapkan, metode penciptaan dilanjutkan dengan proses eksplorasi ide melalui brainstorming dan moodboard. Tahap ini bertujuan untuk memetakan kemungkinan pendekatan visual dan verbal yang relevan dengan karakteristik target audiens remaja. Brainstorming menghasilkan arah konten yang menitikberatkan pada penyederhanaan informasi kompleks menjadi narasi yang ringan, sementara moodboard berfungsi sebagai acuan visual untuk menjaga konsistensi gaya desain sepanjang proses perancangan.

Metodologi penciptaan kemudian diterapkan pada tahap pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi, yang masing-masing memiliki peran penting dalam menguji efektivitas konsep dan metode yang digunakan. Pengujian metode dilakukan secara kualitatif melalui evaluasi keterbacaan, kejelasan pesan, serta kesesuaian visual terhadap tujuan komunikasi. Dengan demikian, metodologi penciptaan tidak hanya berorientasi pada proses artistik, tetapi juga pada pencapaian fungsi edukatif media.

2. Pembahasan Konsep Penciptaan

Konsep penciptaan media informasi ini berfokus pada pengenalan program studi bidang seni rupa sebagai pilihan pendidikan yang relevan dan memiliki prospek masa depan yang jelas. Konsep tersebut dirumuskan berdasarkan temuan bahwa sebagian besar siswa SMA/ Sederajat memiliki bakat dan ketertarikan terhadap aktivitas seni rupa, namun tidak didukung oleh pemahaman yang memadai mengenai jalur pendidikan dan karier di bidang tersebut.

Pendekatan konseptual dibagi ke dalam dua aspek utama, yaitu konsep verbal dan konsep visual. Konsep verbal menekankan penyampaian informasi yang bersifat informatif, persuasif, dan edukatif. Informasi disusun secara runtut, dimulai dari pengenalan umum bidang seni rupa, relevansinya dengan perkembangan zaman, hingga penjabaran konkret mengenai program studi dan peluang profesi. Bahasa yang digunakan bersifat semi-formal agar mudah dipahami oleh remaja, sekaligus tetap memiliki bobot akademik yang dapat diterima oleh orang tua dan pendidik.

Sementara itu, konsep visual dirancang untuk mendukung kejelasan pesan dan meningkatkan daya tarik media. Penggunaan ilustrasi digital berbasis vektor dengan gaya *flat design* dipilih karena mampu menyederhanakan bentuk visual

tanpa mengurangi makna. Tipografi sans-serif digunakan untuk meningkatkan keterbacaan, sedangkan skema warna triadik dipilih untuk menciptakan kesan dinamis, energik, dan sesuai dengan psikologi visual remaja.

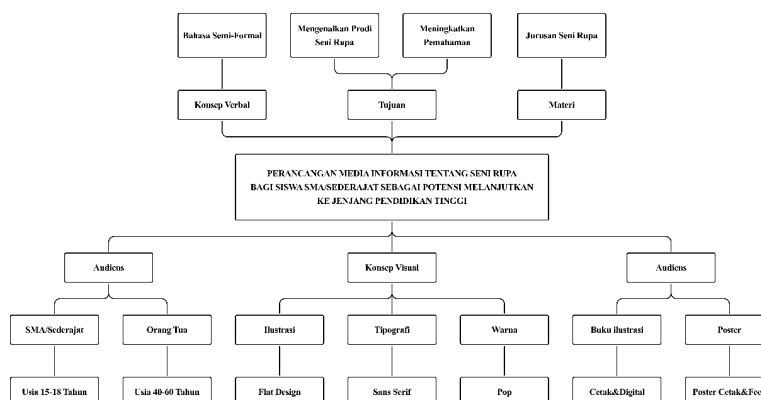
Keterpaduan konsep verbal dan visual menjadi kekuatan utama dalam penciptaan karya ini. Informasi yang kompleks mengenai dunia seni rupa dapat disajikan dalam bentuk infografis yang ringan dan komunikatif, sehingga mampu mengurangi kesan eksklusif dan rumit yang selama ini melekat pada bidang seni rupa.

3. Proses Penciptaan dan Implementasi Metode

3.1 *Brainstorming dan Moodboard*

Tahap brainstorming merupakan langkah awal dalam proses penciptaan untuk merumuskan arah desain dan konten media. Brainstorming dilakukan dengan mengelaborasi hasil riset data dan merumuskannya ke dalam gagasan visual serta narasi yang relevan. Pada tahap ini, ditentukan bahwa media utama akan berupa buku ilustrasi karena dinilai mampu menyajikan informasi secara mendalam sekaligus menarik secara visual.

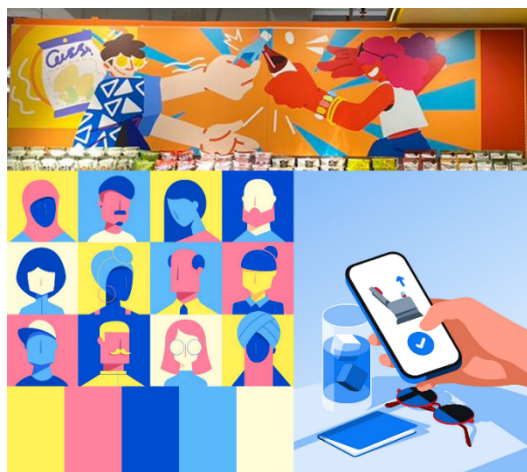
Moodboard kemudian disusun sebagai panduan visual yang memuat referensi warna, tipografi, gaya ilustrasi, dan nuansa visual keseluruhan. Moodboard berfungsi sebagai alat kontrol desain agar hasil akhir tetap konsisten dengan konsep yang telah ditetapkan. Studi tipografi menghasilkan pemilihan font Neue Haas Grotesk sebagai elemen utama, sedangkan studi warna menghasilkan palet warna triadik yang dikembangkan menjadi tujuh variasi warna pendukung.



Gambar 5

Brainstorming

(Sumber: Ananda Burhanudin, 2025)



Gambar 6

Moodboard

(Sumber: Ananda Burhanudin, 2025)

3.2 *Pra-produksi*

Tahap pra-produksi berfokus pada penyusunan struktur isi dan alur narasi buku ilustrasi. Konten buku dirancang secara bertahap, dimulai dari pengenalan bidang seni rupa, pembahasan stigma dan fakta, keterkaitan dengan ekonomi kreatif, hingga daftar program studi dan kampus. Penyusunan storyboard menjadi bagian penting dalam tahap ini karena berfungsi sebagai peta visual dan naratif dari keseluruhan isi buku.

Storyboard yang disusun terdiri dari 16 bagian utama yang masing-masing membahas topik spesifik. Struktur ini dirancang untuk membangun pemahaman pembaca secara progresif, sehingga pembaca tidak hanya menerima

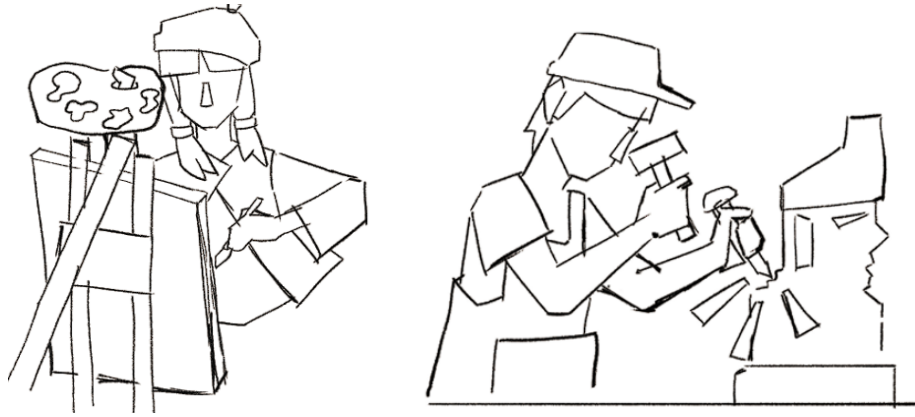
informasi, tetapi juga diajak untuk merefleksikan potensi diri dan pilihan masa depan mereka. Selain itu, tahap pra-produksi juga mencakup pembuatan sketsa karakter yang nantinya digunakan sebagai elemen visual pendukung dalam buku.

No	Penjelasan	Gambar
1	Membahas gambaran umum bidang seni rupa. Penjelasan apa itu bidang seni rupa.	
2	Menjelaskan mengapa bidang seni rupa menjadi salah satu yang dibutuhkan.	
3	Membahas keterkaitan bidang seni rupa dengan 17 subsektor ekonomi kreatif.	

Tabel 1

Contoh *Storyboard*

(Sumber: Ananda Burhanudin, 2025)



Gambar 7

Sketsa

(Sumber: Ananda Burhanudin, 2025)

3.3 Produksi

Tahap produksi merupakan tahap realisasi konsep ke dalam bentuk visual yang final. Proses digitalisasi dilakukan menggunakan perangkat lunak Figma dan Affinity by Canva. Sketsa karakter yang telah dibuat sebelumnya didigitalisasi melalui proses vektorisasi, kemudian disusun ke dalam tata letak buku berukuran A5.

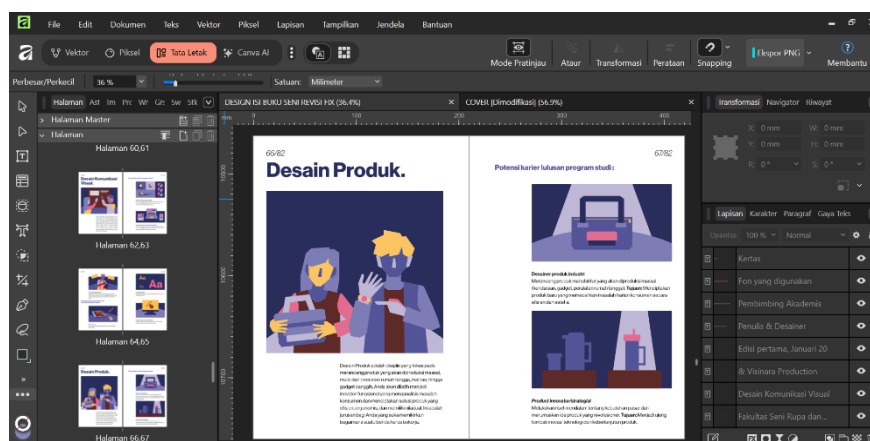
Produksi dimulai dari perancangan sampul buku yang menampilkan kolase aktivitas kreatif di bidang seni rupa. Sampul ini dirancang sebagai representasi visual dari keberagaman aktivitas dan profesi dalam bidang seni rupa. Selanjutnya, produksi isi buku dilakukan dengan menyusun ilustrasi dan teks secara seimbang, sehingga setiap halaman memiliki fungsi visual dan informatif yang saling melengkapi.



Gambar 8

Digitalisasi Cover

(Sumber: Ananda Burhanudin, 2025)



Gambar 9

Digitalisasi Isi Buku Ilustrasi

(Sumber: Ananda Burhanudin, 2025)

4. Hasil Penciptaan Karya

4.1 Buku Ilustrasi

Hasil utama dari penciptaan karya ini adalah buku ilustrasi berjudul “*VISINARA: Memilih Masa Depan Lewat Bidang Seni Rupa*”. Buku ini berfungsi sebagai media informasi edukatif yang memperkenalkan bidang seni rupa secara komprehensif kepada siswa SMA/Sederajat. Isi buku mencakup definisi bidang seni rupa, alasan relevansinya, hubungan dengan ekonomi kreatif, hingga daftar program studi dan kampus.

Buku ilustrasi ini juga membahas isu kontemporer seperti perkembangan teknologi dan kecerdasan buatan, serta bagaimana lulusan seni rupa dapat beradaptasi dan tetap relevan. Dengan demikian, buku ini tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga persuasif dalam membangun kepercayaan diri siswa terhadap pilihan studi seni rupa.



Gambar 10

Cover Buku Ilustrasi

(Sumber: Ananda Burhanudin, 2025)



Gambar 11

Isi Buku Ilustrasi

(Sumber: Ananda Burhanudin, 2025)

4.2 Buku Digital

Sebagai bentuk adaptasi terhadap kebiasaan konsumsi media digital oleh generasi muda, buku ilustrasi ini juga diwujudkan dalam bentuk buku digital. Buku digital mempertahankan konsep visual dan narasi yang sama dengan

versi cetak, sehingga pengalaman membaca tetap konsisten. Kehadiran buku digital memperluas jangkauan audiens dan memungkinkan akses informasi yang lebih fleksibel.



Gambar 12
Buku Digital
(Sumber: Ananda Burhanudin, 2025)

4.3 Media Pendukung dan Merchandise

Selain buku ilustrasi dan buku digital, penciptaan karya ini juga menghasilkan media pendukung berupa poster, x-banner, dan merchandise. Poster dan x-banner berfungsi sebagai media promosi dan informasi singkat yang ditempatkan di ruang publik pendidikan. Sementara itu, merchandise seperti stiker, gantungan kunci, dan kaos berfungsi sebagai media pengingat visual yang memperkuat identitas karya *VISINARA*.

Media pendukung ini dirancang dengan pendekatan visual yang konsisten dengan buku ilustrasi, sehingga membentuk satu kesatuan identitas visual yang kuat. Kehadiran media pendukung juga menjadi strategi komunikasi untuk menjangkau audiens secara berulang dan berkelanjutan.



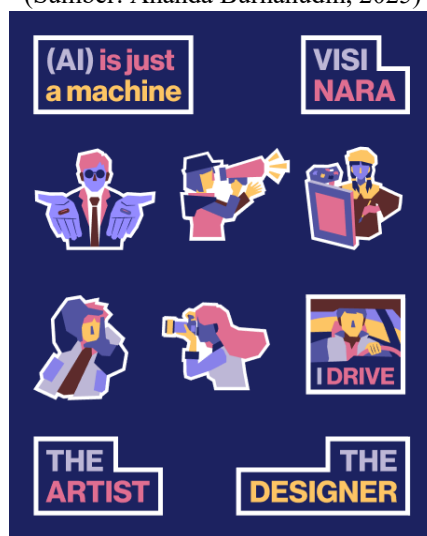
Gambar 13
Poster
(Sumber: Ananda Burhanudin, 2025)



Gambar 14

X-Banner VISINARA

(Sumber: Ananda Burhanudin, 2025)



Gambar 15

Stiker

(Sumber: Ananda Burhanudin, 2025)

**Gambar 16**

Gantungan Kunci

(Sumber: Ananda Burhanudin, 2025)

5. Pembahasan Efektivitas Karya

Berdasarkan hasil penciptaan karya, media informasi *VISINARA* dinilai mampu menjawab permasalahan utama yang diangkat dalam penciptaan. Penyajian informasi yang terstruktur, visual yang atraktif, serta bahasa yang komunikatif menjadi faktor utama yang mendukung efektivitas karya. Media ini berpotensi membantu siswa SMA/Sederajat dalam mengenali bakat dan potensi diri, serta memahami jalur pendidikan dan karier di bidang seni rupa secara lebih jelas. Selain itu, media ini juga berfungsi sebagai sarana edukasi bagi orang tua dan pendidik, sehingga dapat mengurangi stigma negatif terhadap bidang seni rupa. Dengan demikian, karya ini tidak hanya berkontribusi pada ranah desain komunikasi visual, tetapi juga pada pengembangan literasi pendidikan seni rupa di tingkat sekolah menengah.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan menunjukkan bahwa metode penciptaan yang diterapkan mampu menghasilkan karya media informasi yang sesuai dengan tujuan penciptaan. Keterpaduan antara riset data, konsep desain, dan perwujudan visual menghasilkan media yang informatif, efektif, dan atraktif. Penciptaan buku ilustrasi *VISINARA* menjadi bukti bahwa pendekatan desain berbasis riset dapat berperan sebagai solusi komunikasi dalam menjawab permasalahan pendidikan dan informasi di masyarakat.

KESIMPULAN

Penciptaan media informasi *VISINARA: Memilih Masa Depan Lewat Bidang Seni Rupa* dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya pengetahuan, minat, dan kepercayaan siswa SMA/Sederajat serta orang tua terhadap pilihan program studi dan prospek karier di bidang seni rupa. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan kuesioner, ditemukan bahwa meskipun sebagian siswa memiliki bakat dan potensi dalam aktivitas seni rupa, mayoritas dari mereka belum memahami ragam program studi seni rupa serta peluang profesi yang dapat ditempuh setelah lulus pendidikan tinggi. Kondisi ini diperparah oleh minimnya sosialisasi dari institusi pendidikan tinggi seni serta masih kuatnya stigma masyarakat yang menganggap bidang seni rupa tidak memiliki masa depan yang jelas.

Melalui penerapan metode penciptaan yang sistematis, dimulai dari perumusan konsep, eksplorasi ide, pra-produksi, produksi, hingga perwujudan dan penyajian karya, media informasi ini berhasil diwujudkan dalam bentuk buku ilustrasi sebagai media utama yang didukung oleh buku digital, poster, x-banner, serta merchandise. Pendekatan verbal yang informatif dan komunikatif, dipadukan dengan pendekatan visual yang atraktif dan konsisten, mampu menyederhanakan informasi kompleks mengenai bidang seni rupa menjadi lebih mudah dipahami oleh target audiens. Penyajian konten berbasis infografis dan ilustrasi juga terbukti efektif dalam menjaga ketertarikan pembaca serta membantu mereka memahami keterkaitan antara bakat, potensi diri, pilihan program studi, dan prospek karier di masa depan.

Dengan demikian, penciptaan karya ini dapat disimpulkan sebagai solusi komunikasi visual yang relevan dalam menjawab permasalahan kurangnya literasi pendidikan seni rupa di tingkat SMA/Sederajat. Media informasi *VISINARA* tidak hanya berfungsi sebagai sarana edukasi, tetapi juga sebagai media pendamping pembelajaran dan alat bantu pengambilan keputusan pendidikan bagi siswa, orang tua, dan pendidik. Keberadaan karya ini diharapkan mampu mendorong perubahan persepsi terhadap bidang seni rupa, meningkatkan minat siswa untuk melanjutkan pendidikan di bidang tersebut, serta memperkuat peran desain komunikasi visual sebagai media strategis dalam penyampaian informasi pendidikan.

Bagian ini berisi kesimpulan yang menjawab hal segala permasalahan yang terdapat didalam penelitian. Isi kesimpulan tidak berupa point-point, namun berupa paragraf.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam proses penciptaan karya dan penulisan artikel jurnal ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan konstruktif sejak tahap perencanaan hingga penyelesaian penciptaan karya. Apresiasi juga diberikan kepada pihak sekolah SMA Negeri 1 Padang Panjang, SMA Negeri 2 Padang Panjang, dan SMK Negeri 2 Padang Panjang yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan observasi, penyebaran kuesioner, serta pengumpulan data penelitian.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada para narasumber, baik siswa, orang tua, maupun pendidik, yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan informasi, pandangan, dan pengalaman yang sangat berharga sebagai bahan pertimbangan dalam proses perancangan karya. Selain itu, penulis menyampaikan apresiasi kepada seluruh pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses produksi karya, termasuk rekan-rekan yang telah memberikan dukungan moral, diskusi, dan masukan selama proses penciptaan berlangsung.

Akhir kata, penulis menyampaikan terima kasih kepada keluarga yang senantiasa memberikan doa, motivasi, dan dukungan penuh, sehingga proses penciptaan karya dan penulisan jurnal ini dapat diselesaikan dengan baik. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan literasi pendidikan seni rupa serta menjadi referensi bagi penciptaan karya sejenis di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi. (2023). *Data akreditasi program studi seni dan desain*. BAN-PT. <https://www.banpt.or.id>
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. (2024). *Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PDDikti)*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://pddikti.kemdikbud.go.id>
- Fitriani, R., & Nugroho, A. (2021). Perancangan media informasi berbasis visual sebagai sarana edukasi remaja. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(2), 85–97. <https://doi.org/10.31294/jdkv.v6i2>.
- Hidayat, T., & Pratama, D. (2022). Peran infografis dalam meningkatkan pemahaman informasi pendidikan pada siswa sekolah menengah. *Jurnal Ilmu Komunikasi Visual*, 4(1), 44–55. <https://doi.org/10.23969/jikv.v4i1>
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2023). *Data subsektor ekonomi kreatif Indonesia*. <https://kemenparekraf.go.id>
- Murdiyanto, E. (2020). Relevansi pendidikan seni rupa di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Seni*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.21831/jps.v5i1>
- Nugraha, A., & Putri, S. A. (2024). Strategi komunikasi visual dalam media edukasi berbasis buku ilustrasi. *Jurnal Seni dan Desain*, 9(1), 23–36. <https://doi.org/10.26742/jsd.v9i1>
- Quipper Campus. (2023). *Jurusan seni rupa: Pilihan program studi dan prospek kerja*. <https://www.quipper.com/id/blog>
- Rahmawati, D., & Suryadi, A. (2021). Persepsi orang tua terhadap pendidikan seni sebagai pilihan studi lanjutan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 26(3), 412–423. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v26i3>
- Sari, M., & Wibowo, H. (2022). Media pembelajaran visual sebagai sarana peningkatan literasi pendidikan seni. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 98–109. <https://doi.org/10.31227/jip.v7i2>
- Setiawan, R., & Lestari, N. (2020). Desain komunikasi visual sebagai media edukasi di era digital. *Jurnal Komunikasi dan Desain*, 5(1), 15–27. <https://doi.org/10.33333/jkd.v5i1>
- Susanti, A., & Prabowo, B. (2024). Adaptasi lulusan seni rupa terhadap perkembangan kecerdasan buatan. *Jurnal Seni Kontemporer*, 8(1), 55–68. <https://doi.org/10.31091/jsk.v8i1>
- Yuliana, F., & Maulana, I. (2023). Minat siswa SMA terhadap pendidikan tinggi berbasis bakat dan kreativitas. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 11(2), 134–146. <https://doi.org/10.21009/jpp.v11i2>