

PERANCANGAN INFOGRAFIS “KENALAN DULU YUK DENGAN INDUSTRI 4.0” SEBAGAI MEDIA INFORMASI KONDISI DUNIA KERJA KEPADA PELAJAR OLEH KEMENTERIAN PERINDUSTRIAN

Iman Mukhlis¹, Gilang Cempaka²

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Rekayasa, Universitas Paramadina
Jakarta, Indonesia

e-mail: gilang.cempaka@paramadina.ac.id

Received : March, 2022

Accepted : April, 2022

Published : May, 2022

Abstract

Digital technology today has become integral aspect in our daily life. This advanced technology, which also called industry 4.0, disrupt how things work in almost everything in life, such as how we do our jobs. Some jobs have become irrelevant, but new kinds of jobs also emerge as the technology continues to grow. These new jobs required a new set of skills to master, so new workforce candidates could survive and thrive. But in fact many Indonesian worker still don't have those digital skills, nor able use it to help them to do their job. One of the important aspects that led to this problem is that the students were under informed and lacked a socialization program about today's world of work. Therefore, to answer this concerns, author and Ministry of Industry of Indonesia, as a government stakeholder responsible of preparing workforces with high competencies in industry 4.0 sectors, create program to inform high school students regarding to this world of work condition in industry 4.0 ages topic through infographics, as well as to do a socialization campaign to spread out the informations even further. Hopefully with this infographics and socialization campaign, high school students as new workforce candidate will have awareness and knowledge about this phenomenon, and they will be able to make an informed decision to wisely choose their career path.

Key Words: Industry 4.0, Infographics, World of Work, Students

Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi digital saat ini mengubah banyak aspek dalam kehidupan kita, termasuk cara kita bekerja. Teknologi yang juga dikenal dengan nama industri 4.0 ini tidak hanya menjadikan beberapa jenis pekerjaan tidak relevan lagi, namun juga memunculkan banyak jenis pekerjaan baru. Untuk mengantisipasi perubahan ini dibutuhkan skill set yang baru oleh angkatan kerja yang akan datang. Namun pada kenyataan, saat ini masih banyak pekerja di Indonesia yang belum memiliki dan menggunakan keahlian digital di tempat kerjanya. Hal ini salah satunya disebabkan karena kurangnya informasi dan sosialisasi yang didapatkan oleh calon angkatan kerja yaitu para pelajar. Oleh karena itu, untuk menjawab persoalan ini penulis bersama dengan Kementerian Perindustrian, selaku salah satu lembaga yang bertanggungjawab menyiapkan sumber daya manusia yang kompeten dalam di bidang industri 4.0, melakukan sosialisasi dan penyebarluasan informasi mengenai kondisi dunia kerja di era revolusi industri 4.0 yang dikemas ke dalam infografis, agar para pelajar memiliki awareness dan pengetahuan akan kondisi dunia kerja saat ini, sehingga mereka dapat mengambil keputusan yang terinformasi dalam menentukan karirnya kedepan.

Kata Kunci: Industri 4.0, Infografis, Dunia Kerja, Pelajar

1. PENDAHULUAN

1

Computing dan *Augmented/Virtual Reality*. Kelima pilar tersebut adalah hal vital yang dibutuhkan di era digital sehingga pekerjaan menjadi lebih efisien secara signifikan, baik dalam tenaga kerja, ketepatan, dan biaya.

Menurut Klaus Schwab dalam buku *The Fourth Industrial Revolution*, era industri 4.0 dimulai pada pergantian abad dan dibangun atas dasar revolusi digital. Hal ini terlihat dari jaringan internet yang lebih mudah diakses dan tersedia di mana-mana, perangkat yang lebih kecil dan canggih namun lebih murah, serta dengan mulai dikenalnya *artificial intelligence* dan *machine learning*. Dengan dijalankannya "*smart factory*", revolusi industri 4.0 menciptakan sistem manufaktur virtual dan fisik dapat bekerja sama dalam skala global dengan cara yang fleksibel. Berkat adanya konektivitas tersebut, metode suatu barang atau jasa diproduksi dan dipasarkan dapat berubah dengan terciptanya mode operasi yang baru. Di Indonesia sendiri industri 4.0 mulai digaungkan secara masif pada tahun 2018, dengan diluncurkannya peta jalan "*Making Indonesia 4.0*" oleh Presiden RI Joko Widodo. Peta jalan ini dibuat sebagai strategi Indonesia untuk dapat bersaing dalam industri global. Nantinya konektivitas industri 4.0 melalui teknologi, informasi, dan komunikasi yang terintegrasi akan lebih efisien serta meningkatkan kualitas produk industri manufaktur.

Industri 4.0 dinilai dapat melahirkan peluang pekerjaan baru, terutama yang membutuhkan kompetensi dan keahlian khusus di bidang informasi teknologi. Untuk itu kedepannya dibutuhkan transformasi keterampilan bagi sumber daya manusia (SDM) di Indonesia yang mengarah kepada bidang teknologi informasi. Contoh jenis pekerjaan yang baru muncul di era revolusi industri 4.0 dan banyak dibutuhkan perusahaan diantaranya *big data analytics*, *data scientist*, *user experience designer*, *artificial intelligence researcher*, *IoT* dan *cloud software developer*, *automation engineer* dan masih banyak lagi. Kebutuhan akan tenaga kerja terampil pada bidang-bidang tersebut perlu dipenuhi agar industri tanah air bisa semakin kompetitif.

Pelajar khususnya pelajar SMA/SMK sebagai calon angkatan kerja baru perlu memahami kondisi dunia kerja di era revolusi industri 4.0 ini. Dengan memiliki pengetahuan yang cukup sebelum terjun ke dunia kerja, pelajar diharapkan dapat lebih bijak dan teliti dalam menentukan bidang karir yang akan ditempuh, ilmu apa saja yang harus dipelajari, serta keahlian apa saja yang harus dimiliki. Untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan peran serta pemerintah, salah satunya adalah Kementerian Perindustrian sebagai lembaga yang menginisiasi *Roadmap Making Indonesia 4.0* yang telah diresmikan oleh Presiden RI. Dalam Peraturan Menteri Perindustrian RI Tahun Nomor 15 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Perindustrian Tahun 2020-2024, dijelaskan bahwa salah satu program kerja utama Kementerian Perindustrian adalah menyiapkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi dalam di bidang industri 4.0.

Pemerintah melalui Kementerian Perindustrian telah melakukan berbagai sosialisasi, kampanye, pendampingan dan pelatihan kepada para pelaku usaha industri tentang pentingnya memanfaatkan teknologi industri 4.0 untuk meningkatkan produktivitas dan mengakselerasi pertumbuhan sektor industri. Beberapa hal yang telah dilakukan diantaranya menyelenggarakan *event Indonesia Industrial Summit (IIS)*, meluncurkan peta jalan *Making Indonesia 4.0*, berpartisipasi menjadi *official partner country* pada ajang Hannover Messe 2020, yaitu pameran teknologi industri terbesar di dunia yang dilangsungkan di Jerman, serta meluncurkan program INDI 4.0, sebuah program *asesmen* untuk mengetahui kesiapan pelaku usaha dalam menerapkan teknologi industri 4.0.

Aktivitas tersebut dilakukan untuk dunia usaha, namun belum ada cukup upaya untuk mensosialisasikan industri 4.0 kepada pelajar sebagai calon angkatan kerja, khususnya yang berkaitan dengan kondisi dunia kerja di era revolusi industri 4.0 ini. Sosialisasi yang telah dilakukan kepada pelajar hanya sebatas mengadakan acara penyuluhan yang diselenggarakan sekolah maupun kampus. Hal ini tentu dirasa masih kurang, karena jangkauannya hanya terbatas pada satu institusi saja. Disamping itu audiens dari acara penyuluhan tidak memiliki media yang *tangible*, bisa dilihat atau dibaca kembali, serta dibagikan kepada orang lain untuk meningkatkan *awareness* orang-orang disekitarnya.

Salah satu cara yang bisa dilakukan Kementerian Perindustrian dalam meningkatkan kesadaran pelajar akan kondisi dunia kerja di era revolusi industri 4.0, yaitu dengan menyebarkan informasi dan melakukan sosialisasi melalui perancangan infografis yang menarik melalui berbagai media khususnya media sosial. Media sosial

seperti Instagram (Ig) menjadi pilihan utama karena paling banyak digunakan oleh anak muda seperti pelajar yang menjadi sasaran dari kampanye ini. Dengan dilaksanakannya sosialisasi pengenalan industri 4.0 oleh Kementerian Perindustrian melalui infografis, para pelajar diharapkan dapat memiliki pengetahuan yang cukup akan kondisi dunia kerja di era revolusi industri 4.0. Dengan begitu mereka bisa menjadi lebih siap dan lebih mantap dalam memulai karirnya, serta kebutuhan industri akan tenaga kerja terampil pada bidang industri 4.0 dapat terpenuhi.

Infografis yaitu memaparkan tujuan dan informasi tertentu melalui grafis atau visual, tujuan perancangan infografis dapat dibagi menjadi tiga kategori yaitu untuk memberi informasi, menghibur dan mempersuasi audiens agar audiens memberi perhatian, menyempatkan untuk membaca, menyimpulkan dan melakukan aksi sesuai apa yang ada di dalam infografis (Krum, 2013:6). Secara garis besar, infografis berfungsi untuk membuat informasi yang kompleks mudah dicerna. Dalam kaitannya dengan sosialisasi Kementerian Perindustrian pada para pelajar SMA dan SMK mengenai dunia kerja di era 4.0, diharapkan para pelajar akan lebih mudah memahami bila mediana dirancang melalui infografis, yang menggabungkan antara teks dengan visual atau ilustrasi yang menarik.

Berdasarkan uraian diatas permasalahan yang terangkum adalah dunia kerja di era industri 4.0 telah berubah, namun sebelum disadari oleh sebagian besar pelajar, sosialisasi telah dilakukan Kementerian Perindustrian namun terbatas untuk dunia usaha, belum menjangkau pelajar sebagai calon angkatan kerja. Selain itu belum ada media informasi dalam bentuk visual yang menjelaskan kondisi dunia kerja di era industri 4.0 kepada para pelajar. Untuk itu perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengenalkan dunia kerja di era 4.0 kepada target audiens pelajar SMA/SMK secara informatif dan menarik?
2. Bagaimana merancang visual infografis yang informatif dan menarik serta cara mensosialisasikannya pelajar SMA/SMK?

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yaitu pendekatan penelitian dengan memahami suatu fenomena dengan studi kasus tertentu, data yang diperoleh melalui beberapa cara yaitu : a. Studi Literatur

Studi literatur berasal dari buku-buku yang terkait dengan penelitian dari pustaka, jurnal penelitian, website, dan artikel.

b. *In-depth Interview*

Wawancara mendalam atau *indepth interview* dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan kepada narasumber, untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan penulisan. Wawancara yang penulis lakukan yaitu dengan para pelajar yang merupakan target audiens, tujuannya untuk mengetahui pemahaman mereka mengenai bidang kerja era Industri 4.0, dan seperti apa selera visual mereka. Selain itu dilakukan juga dilakukan wawancara dengan pihak Kementerian Perindustrian untuk mendapatkan informasi yang lebih komprehensif seputar kondisi dunia kerja di era revolusi industri 4.0.

c. *Document Review*

Document review adalah sekumpulan data dari organisasi dalam bentuk *soft* atau *hard file*, misalnya dokumen terkait sosialisasi dunia kerja yang pernah dilakukan Kementerian Perindustrian dan lembaga lainnya.

Setelah mendapatkan data-data yang diperlukan, penulis mengolah dan menganalisa data sesuai dengan topik, bila data yang dikumpulkan kurang saat melakukan analisa, maka dilakukan pengumpulan data tambahan sebagai pendukung. Data yang didapat dari hasil wawancara, studi literatur, dan *document review* disusun agar memiliki sistematika yang terstruktur dengan baik. Data yang telah diolah kemudian dituangkan ke dalam mind mapping untuk memperoleh *key words* dan *key visual*. Kemudian *key words* dan *key visuals* tersebut dikembangkan ke dalam konsep kreatif, yang menghasilkan konsep visual berupa infografis yang bertujuan untuk memberikan informasi dan sosialisasi kondisi dunia kerja di era industri 4.0 kepada pelajar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Data

a. Hasil Wawancara

Wawancara secara langsung dilakukan kepada beberapa pelajar SMA di Jakarta kelas XII SMA/SMK berusia 17-18 tahun, dan Bapak Andi Rizaldi sebagai Staf Ahli Menteri Perindustrian. Dari hasil wawancara dengan para

3

pelajar dapat diambil kesimpulan bahwa pengetahuan mereka mengenai dunia kerja di era industri 4.0 cukup beragam, mereka mendapat informasi ini dari sekolahnya masing-masing. Namun sosialisasi infografis seputar dunia kerja di era industri 4.0 oleh Kementerian Perindustrian ini masih relevan dan perlu dilakukan, agar lebih banyak lagi pelajar yang terbuka wawasannya. Perihal preferensi visual, dari beberapa, para pelajar lebih menyukai desain visual dengan warna yang cerah, *layout* yang minimalis dan teratur.

Hasil wawancara dari Bapak Andi Rizaldi sebagai Staf Ahli Menteri Perindustrian, memaparkan bahwa pelajar akan menghadapi tantangan yang mana di tahun 2025 akan ada 85 juta pekerjaan akan digantikan oleh mesin, namun 97 juta pekerjaan baru akan muncul. Selain itu ada estimasi bahwa di masa yang akan datang, 65% murid sekolah dasar di dunia akan bekerja pada pekerjaan yang belum pernah ada saat ini. Namun tantangantantangan tersebut sebenarnya bisa menjadi peluang seperti menurut Peta Jalan Making Indonesia 4.0, diestimasi akan ada penciptaan lapangan kerja dari 20 juta saat ini menjadi 30 juta lapangan kerja baru di tahun 2030. Untuk menjawab berbagai tantangan tersebut, Kementerian Perindustrian telah melakukan berbagai upaya dalam rangka menyiapkan kebutuhan tenaga kerja yang kompeten di bidang industri 4.0. Salah satunya yaitu dengan menyiapkan melakukan penyusunan kurikulum Industri 4.0, talent mobility untuk professional, dan meluncurkan Pusat Industri Digital Indonesia 4.0 (PIDI 4.0).

b. Dokumen Review

Dokumen review berkaitan dengan lembaga-lembaga yang telah melakukan sosialisasi dunia kerja di era industri 4.0. IndonesiaBaik.id yang merupakan akun media sosial sekunder milik Kementerian Komunikasi dan Informatika, pernah memuat infografis mengenai industri 4.0, berisi penjelasan mengenai perkembangan teknologi, serta keterampilan apa saja yang diperlukan dalam menghadapi tantangan di era industri 4.0. Namun infografis tersebut tidak menjelaskan perihal dunia kerja yang akan dihadapi pelajar di era industri 4.0. Selain itu sebuah organisasi di Australia dengan nama GoDigi, singkatan dari Go Digital, memiliki website dengan alamat godigi.org.au, memuat informasi seputar literasi digital. Dalam website tersebut informasi yang ditampilkan tidak hanya berupa teks, namun juga infografis. Web ini banyak menampilkan literasi digital yang cukup lengkap, namun GoDigi tidak menjelaskan secara rinci kondisi dunia kerja dan kebutuhan tenaga kerja yang banyak dicari di era digital.

Sebenarnya sudah ada upaya sosialisasi yang dilakukan pemerintah dalam mengenalkan kondisi dunia kerja di era industri 4.0, seperti webinar DPP Gempar (Generasi Muda Pembaharu): Kepemimpinan Inovatif di Era Revolusi Industri 4.0 oleh Gubernur Jawa Barat tahun 2021. Selain itu beberapa media online seperti kompas.com, kumparan.com dan detik.com sudah pernah memuat artikel tentang industri 4.0 Namun kegiatan tersebut jangkauannya masih sangat terbatas, sehingga dibutuhkan upaya penyebarluasan informasi dan sosialisasi yang lebih masif dan tepat sasaran.

3.2 Pembahasan

a. Segmentasi

Berdasarkan hasil wawancara dan Analisis data, ditentukan segmentasi dari khalayak yang akan menjadi target infografis ini adalah sebagai berikut :

Geografis	Pelajar yang berlokasi atau bertempat tinggal di Indonesia
-----------	--

Demografis	Gender: Pria dan Wanita Usia: 17-18 tahun Pendidikan: SMA/SMK kelas 12 Pekerjaan: Pelajar Strata ekonomi status (SES): B
Psikografis	Pelajar kelas 12 SMA/SMK yang memiliki jiwa muda, berani, menyukai hal-hal kekinian, dan sedang melakukan eksplorasi untuk menentukan masa depannya.

Tabel 1 : Segmentasi dari target audiens Infografis Kondisi Dunia Kerja di Era Revolusi Industri 4.0

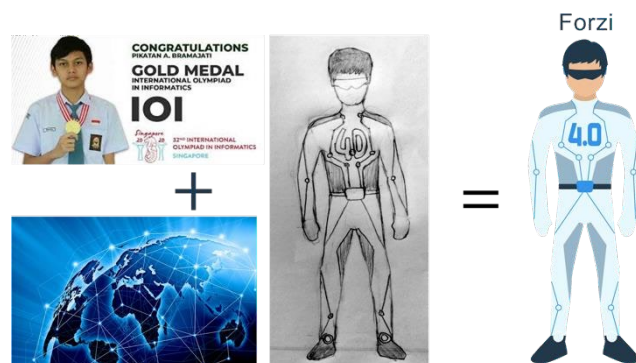
b. Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi yang digunakan adalah memberikan informasi dan sosialisasi kondisi dunia kerja di era industri 4.0 dengan menggunakan media infografis, karena informasi yang harus disampaikan cukup banyak namun tetap perlu disajikan dengan tampilan menarik bagi pelajar SMA/SMK. Rasio antara tulisan dan gambar pada infografis ini ialah 50:50. Infografis ini akan disebarakan melalui media sosial sebagai media utama, sedangkan media pendukung yaitu webinar sebagai *event launching* infografis dengan peserta murid-murid SMA/SMK, dan narasumber dari pihak Kementerian Perindustrian.

c. Konsep Kreatif dan Visual

Agar menarik perhatian target audiens, dipilihlah pendekatan kreatif dengan merancang karakter maskot yang akan menjadi elemen utama dalam infografis, dengan pertimbangan bahwa pada umumnya target audiens usia pelajar menyukai sosok karakter fiksi yang terdapat pada film, komik, maupun video game. Ilustrasi karakter menggambarkan tokoh remaja laki-laki sebagai tokoh utama dengan partnernya yaitu robot. Karakter utama bernama Forzi, merupakan nama singkatan dari Four Point Zero atau 4.0, yang diambil dari industri 4.0. Sedangkan karakter pendamping Forzi adalah sebuah karakter robot, yang dapat menampilkan berbagai ekspresi yang disesuaikan dengan kebutuhan. Forzi dan teman robotnya, berperan sebagai narator yang akan menjelaskan isi infografis. Para karakter ini menggunakan kostum futuristik agar mengesankan kecanggihan teknologi digital di masa depan. Elemen-elemen visual lain seperti ikon mesin, dan jenis pekerjaan pada infografis dirancang sesuai dengan *tone and manner* para karakter, agar saling melengkapi dan konsisten dengan tema yang ditampilkan.

Konsep visual media infografis dituangkan dalam dua bentuk yaitu eposter dan booklet cetak yang terdiri dari beberapa halaman. Cover menampilkan judul infografis dan visual karakter, detail informasi disajikan di dalam laman berikutnya, yaitu berisi informasi dunia kerja era 4.0 melalui visual menarik dengan bahasa yang mudah dipahami. Layout infografis menggunakan format *square* karena menyesuaikan format media sosial sebagai media pendukung penyebaran infografis. Elemen-elemen visual yang terdapat pada infografis menggunakan ilustrasi dengan gaya *semi-flat design* dengan warna kontras.



Gambar 1 : Proses pembuatan karakter Forzi Sumber : Dokumen olahan pribadi



Gambar 2 : Proses pembuatan karakter Robot
 Sumber : Dokumen olahan pribadi

C. Media Utama

Berikut adalah visual infografis yang akan diunggah di media sosial Ig Kementerian Perindustrian dalam format poster berbentuk *square* :

5



Gambar 3 : Halaman 1, Cover infografis utama
 Sumber : Dokumen olahan pribadi



Gambar 4 : Halaman 10, cover belakang: *call to action* untuk mengunjungi PIDI 4.0 dan mempelajari industri 4.0
 Sumber : Dokumen olahan pribadi



Gambar 5 : Halaman 2-3, pengertian dan teknologi industri 4.0 Sumber : Dokumen olahan pribadi



Gambar 6 : Halaman 4-5, penjelasan mengenai skill digital Sumber : Dokumen olahan pribadi



Gambar 7 : Halaman 6-7, penjelasan mengenai pekerjaan industri 4.0 Sumber : Dokumen olahan pribadi



Gambar 8 : Halaman 8-9, penjelasan mengenai pekerjaan industri 4.0 Sumber : Dokumen olahan pribadi

Selain infografis utama menjelaskan gambaran umum dari industri 4.0 diatas, dirancang juga informasi yang menjelaskan lebih detail seputar delapan pekerjaan yang paling dibutuhkan yang terkait industri 4.0 dalam satu rangkaian. Informasi yang dimuat yaitu nama pekerjaan, deskripsi dalam kalimat ringkas, serta program studi apa saja yang dibutuhkan untuk mendukung karir di bidang tersebut :



Gambar 9: Infografis detail pekerjaan *Data Analyst* dan *Big Data Specialist*
Sumber : Dokumen olahan pribadi

7



Gambar 10 : Infografis detail pekerjaan *AI Specialist* dan *Digital Marketing*
Sumber : Dokumen olahan pribadi



Gambar 11 : Infografis detail pekerjaan *Process Automation* dan *Renewable Energy*
Sumber : Dokumen olahan pribadi



Gambar 12 : Infografis detail pekerjaan IoT Specialist dan Digital Transformation
Sumber : Dokumen olahan pribadi

Berikut ini adalah infografis dalam versi cetak atau booklet sebagai pelengkap sosialisasi :



Gambar 13 : Booklet dicetak 10 halaman Sumber : Dokumen olahan pribadi

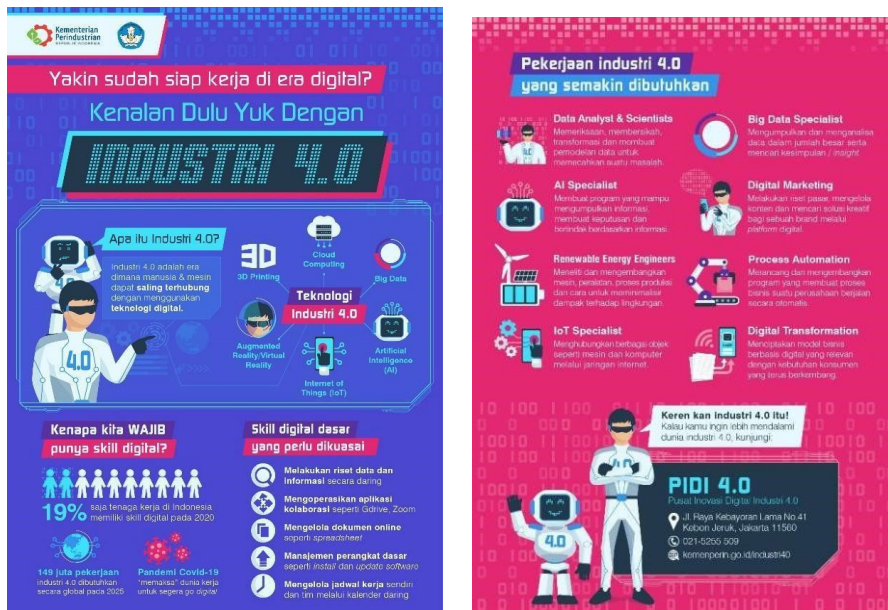
d. Media Pendukung
 Agar sosialisasi ini lebih tersebar luas, maka strategi yang digunakan tidak hanya melalui sosial media, namun perlu dirancang event online yaitu webinar dengan tema : “Webinar

Pelajar Nasional : Industri 4.0 : Sudah Siap Kerja di Era Digital?”. Peserta seluruh pelajar SMA dan SMK dari seluruh Indonesia. Selain melalui sosial media, eposter event ini disebarakan melalui WAG sekolah, agar guru-guru menyampaikannya ke murid-murid, berikut adalah rancangan eposter event dan Webinar disiarkan langsung dari ruang Garuda gedung Kementerian Perindustrian di Jakarta Selatan. :



Gambar 14 : Poster Webinar Pelajar Nasional
 Sumber : Dokumen olahan pribadi
 Media pendukung lainnya yaitu poster, dicetak dengan ukuran A1 sebesar 59,4 x 84,1 cm, untuk ditempatkan di majalah dinding atau papan pengumuman yang terdapat di sekolah-sekolah, isi poster sama dengan infografis di sosial media dan booklet:

Gambar 15 : Venue Webinar Pelajar Nasional
 Sumber : Dokumen olahan pribadi




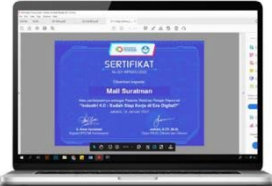






Gambar 16 : Poster Set Ukuran A1
 Sumber : Dokumen olahan pribadi

e. **Media Planning**

Bagian media planning ini menjelaskan waktu penggunaan media, fungsi media, serta alasan penggunaan media tersebut :

No	Nama Media	Planning	Preview
<i>Pre-event</i>			
1	Instagram story dan Whatsapp broadcast	Memunculkan <i>awareness</i> dan mengumumkan detail pelaksanaan <i>main event</i> Digunakan untuk menyebarkan poster <i>event launching</i> .	
Main event			

2	<i>Event launching</i>	Dilaksanakan pada masa awal tahun ajaran baru semester genap, tepatnya 24 Januari 2022. Berfungsi sebagai <i>kickstarter</i> yang menggaungkan informasi pada infografis secara masif.	
3	Instagram <i>feed</i> , Facebook, Twitter	Digunakan saat <i>event launching</i> untuk menyebarkan informasi utama yaitu mengenai kondisi dunia kerja di era industri 4.0.	
4	<i>Virtual Background</i>	Disebarkan sebelum <i>event launching</i> agar bisa digunakan oleh peserta dan narasumber pada saat pelaksanaan <i>event</i> webinar, diberikan saat registrasi.	
Post Event			
5	E-sertifikat	Diberikan kepada peserta webinar sebagai bukti keikutsertaan peserta.	
6	Kaos	Diberikan kepada peserta webinar sebagai <i>doorprize</i> . Berfungsi untuk mengingatkan kembali tentang informasi yang disampaikan saat <i>main event</i> .	

7	Totebag	Diberikan kepada peserta webinar sebagai <i>doorprize</i> . Berfungsi untuk mengingatkan kembali tentang informasi yang disampaikan saat <i>main event</i> .	
8	E-money	Diberikan kepada peserta webinar sebagai <i>doorprize</i> . Berfungsi untuk mengingatkan kembali tentang informasi yang disampaikan saat <i>main event</i> .	
9	Sticker Whatsapp	Peserta webinar dapat mengunduh sticker whatsapp dari tautan yang diberikan saat registrasi.	

Tabel 2 : Media planning

4. KESIMPULAN

Kondisi dunia kerja di era industri 4.0 mengalami banyak perubahan, namun hanya sebagian kecil pekerja di Indonesia yang sudah memiliki dan menerapkan skill digital, serta tidak semua calon angkatan kerja memahami hal tersebut. Hal ini diantaranya disebabkan oleh kurangnya informasi dan sosialisasi yang diberikan kepada pelajar. Untuk mengatasi hal tersebut, maka dilakukan upaya dengan tujuan meningkatkan kesadaran dan pengetahuan pelajar, khususnya pelajar kelas XII SMA/SMK. Perancangan infografis sebagai media informasi dan sosialisasi kondisi dunia kerja di era industri 4.0 kepada pelajar membahas tentang pengertian industri 4.0, data dan fakta seputar dunia kerja, keahlian-keahlian apa saja yang perlu dimiliki para calon angkatan kerja untuk bersaing di era digital, pekerjaan apa saja yang paling dibutuhkan saat ini, serta informasi tambahan untuk mempelajari industri 4.0 lebih lanjut. Infografis ini diharapkan dapat membuka wawasan dan pengetahuan para calon angkatan kerja akan kondisi dunia kerja di era digital ini, sehingga mereka dapat membuat keputusan yang terinformasi dalam menentukan karir dan mengembangkan keahliannya.

Saran setelah melakukan penelitian ini yaitu alangkah baiknya jika kegiatan sosialisasi pada ini direalisasikan menjadi agenda tahunan, agar setiap angkatan pelajar yang menduduki baru kelas XII SMA/SMK mendapatkan informasi serupa. Selain itu agar sekolah-sekolah dapat melakukan kolaborasi dengan Pusat Industri Digital Indonesia 4.0 (PIDI 4.0) sebagai lembaga yang kompeten di bidang industri 4.0, seperti melakukan *study tour* ke fasilitas PIDI 4.0, sehingga pengetahuan pelajar akan industri 4.0 bisa lebih dalam lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose G, Harris P. *Basic Design 02: Layout.*, AVA Publishing, 2005.
 Ambrose G, Harris P. *Basic Design 03: Typography.*, AVA Publishing, 2005.

Flanagin, A. dan Metzger, M. *Digital Media, Youth and Credibility.*, MIT Press, 2008.
Fleishman, M. *Exploring Illustration.*, Thompson-Delmar Learning, 2003.
Ketut, D. *Panduan Penelusuran Pekerjaan.*, Usaha Nasional. 1993.
Krum, R. *Cool Infographics: Effective Communication with Data Visualization and Design.*, Wiley, 2003.
Lankow, J. *Infographics: The Power of Visual Storytelling.*, Column Five Media, 2012.
Maharsi, I. *Ilustrasi.*, Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2016.
Noor, A. *Manajemen Event.*, Alfabeta, 2008
Said, A. *Dasar Desain Dwimarta.*, Badan Penerbit UNM, 2006.
Scwhab, K. *The Fourth Industrial Revolution.*, Wolrd Economic Forum, 2016 Sri
Witari, N. *Desain Komunikasi Visual.*, Graha Ilmu, 2014

LINK WEBSITE <https://99designs.com/blog/design-history-movements/flat-design-and-semi-flat-design/> ,
(Oktober, 2, 2021) <https://digitalskills.unlv.edu/digital-marketing/what-are-digital-skills/>, (Oktober 5, 2021)
<https://www.zipppia.com/careers>, (Oktober 21, 2021)
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/02/25/hanya-19-tenaga-kerja-indonesia-yang-punyakemampuan-digital>, (Oktober 30, 2021)
<https://venngage.com/blog/9-types-of-infographic-template/>, (November, 3, 2021)

JURNAL

Artacho-Ramírez, M Diego-Mas, J., & Alcaide-Marzal, J. “*Influence of the mode of graphical representation on the perception of product aesthetic and emotional features: An exploratory study*”, International Journal of Industrial Ergonomics., vol, pp, 2008.

Agarwal N, dkk. “*The Digital Revolution is Disrupting the TV Industry*”, The Boston Consulting Group., vol 3, pp. 10-20. 2016.

Schwab, K. dan Zahidi, S . “*The Future Jobs Report 2020*”, World Economic Forum., vol 83 No 1, pp 80-87, 2020

Spiliotobpoulos, K. dkk. “*A Comparative Study of Skeuomorphic and Flat Design from a UX Perspective*”. Multimodal Technologies and Interaction., vol. 2 No 2, pp. 112-128. 2018.

Rezasyah, T. dkk. “*Kesiapan Siswa SMK dalam Revolusi Industri 4.0. : Studi pada SMK Global Mulia Cikarang*”. Kumawula : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat., vol. 1 No 2, pp 117-128. 2018