

ABSTRAK

Ekonomi kreatif belakangan menjadi topik dalam perbincangan formal hingga kenegaraan. Wacana ekonomi kreatif ini berimbas terhadap kuliah di DKV ISI Yogyakarta. Mata kuliah praktek banyak yang mengangkat tema kewirausahaan dan budaya lokal. Selain itu, mata kuliah praktek banyak yang menonjolkan kemampuan menggambar. Di luar perkuliahan, mahasiswa juga mengisi waktu luang dengan bekerja menjadi *freelancer* atau berjualan. Berbagai kegiatan ini, dari perkuliahan maupun *freelance* secara tidak langsung mengajarkan kecenderungan estetik terhadap mahasiswa. Dari berbagai fenomena ini, maka disimpulkan bahwa ekonomi kreatif secara tidak langsung menghasilkan mahasiswa dengan kecenderungan estetik yang dapat menyesuaikan diri dengan pasar.

Tesis ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana ekonomi kreatif berstrategi dalam mengatur subjek kreatif dengan membentuk kecenderungan estetik. Dengan menggunakan pendekatan pemerintahan serta kuasa/pengetahuan Foucault, saya ingin meneliti bagaimana pemerintahan dalam ekonomi kreatif dan kuasa/pengetahuan yang diterapkan oleh agen-agen seperti pemerintah, perguruan tinggi, pengajar dan mahasiswa DKV menjadi nyata dalam bentuk pembatasan, pendisiplinan, dan juga kecenderungan estetik di institusi pendidikan.

Tesis ini menemukan beberapa hal penting. Pertama, pemerintahan ekonomi kreatif melibatkan agen-agen DKV untuk mengatur, merencanakan dan membuat DKV secara nasional. Dalam perencanaan sumber daya manusia, pemerintahan ekonomi kreatif menyusun KKNi dan SKKNi yang diterapkan dalam kurikulum DKV. Kedua, pendisiplinan dan pembatasan bersifat fleksibel. Namun, mahasiswa sendiri masih harus belajar dari luar ruang kelas untuk belajar desain sesuai keinginan mereka. Terakhir, hasil belajar di perkuliahan dan bekerja secara mandiri membuat mahasiswa menjadi subjek kreatif yang ideal dan memiliki kecenderungan estetik yang ideal pula. Kecenderungan estetik yang ideal ini tidak lepas dari adanya normalisasi kecenderungan estetik yang beredar di masyarakat, tren desain bahkan pemerintahan.

Kata kunci: *Governmentality*, Kuasa/Pengetahuan, Kecenderungan Estetik, Pendidikan DKV

ABSTRACT

The creative economy has recently become a topic in formal to state discussions. This creative economy discourse has an impact on studying visual communication design (VCD) at DKV ISI Yogyakarta. Many practical courses have the theme of entrepreneurship and local culture. In addition, there are many practical courses that highlight the ability to draw. Outside of lectures, students also fill their spare time by working as freelancers or selling their products. From lecture to freelancing, these activities create certain aesthetic tendencies to students and leads to creating design works which adapt to the market.

This thesis aims to explain how the creative economy has a strategy in managing creative subjects with certain aesthetic tendencies. By using Foucault's governmentality and power/knowledge, I want to examine how creative economy governmentality and power/knowledge applied by agencies such as government, universities, teachers, and VCD students manifested in form of limitation, disciplinary and also aesthetic tendencies in educational institutions.

This thesis has several important findings. First, creative economy governmentality involves VCD agents for managing, planning, and creating designs. As for the strategies in creative resource, the creative economy governmentality compiles the KKNI and SKKNI which are applied in the VCD curriculum. Second, the disciplinary and limitations in VCD education is somehow flexible, however students felt the urge to learn outside of the college to pursue their own needs. Finally, the results of learning in college and working independently make students as ideal creative subjects who have ideal aesthetic tendencies. This ideal aesthetic tendency cannot be separated from the normalization of aesthetic tendencies circulating in the community, design trends to government.

Keywords: Governmentality, Power/Knowledge, Aesthetic Tendencies, Visual Communication Design Education