BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

Untuk mendukung pembuatan *creative Curriculum Vitae*, maka karya ini akan menggunakan beberapa tinjauan pustaka. Tinjauan Pustaka yang digunakan antara lain *Curriculum Vitae*, tujuan dan jenis *Curriculum Vitae*, komponen dalam *Curriculum Vitae*, *creative, low poly art, tracing, simple*, ciri-ciri desain *simple*. media, jenis-jenis media, tenaga kerja.

3.1 *Curriculum Vitae*

Curriculum Vitae yang biasa disingkat CV adalah ringkasan perjalanan pendidikan dan aktivitas professional seseorang dan setiap CV akan berbeda pada setiap orangnya. CV yang baik yang akan memikat perhatian perusahaan. Dari sana akan tergambar sosok pelamar, misalnya memiliki ambisi yang sehat dan jelas, *track record*, keluasan minat, keterampilan, dan kearifan kepribadiannya. Seluruh faktor tersebut akan menunjang seseorang dalam bekerja dan menyelesaikan tanggung jawabnya (Redaksi Tangga Pustaka, 2009).

Curriculum Vitae bisa disebut sebagai ringkasan singkat riwayat hidup dan juga bisa disebut sebagai alat promosi kepada perusahaan pada saat melamar pekerjaan. Daftar Riwayat Hidup adalah

3.1.1 Tujuan dan Jenis *Curriculum Vitae*

Menurut Loewen, Curtis E (2011) dalam *Guide For Job Search*, secara garis besar, ada dua jenis CV yang terkait dengan pencarian pekerjaan. Pertama

adalah CV berdasarkan urutan kronologis. *Curriculum Vitae* ini mengedepankan pendidikan dan pengalaman kerja dalam urutan kronologis, baik digunakan untuk tipe pekerjaan yang sama sepanjang karir. Yang kedua ialah *curriculum vitae* berdasarkan keterampilan, jenis CV ini lebih fokus pada keterampilan dibanding pengalaman kerja. Fungsinya untuk meyakinkan pemberi kerja bahwa anda mempunyai keterampilan yang dibutuhkan untuk melakukan pekerjaan tersebut, CV ini cocok untuk *fresh graduate* dan orang yang ingin berganti bekerjaan ke bidang yang berbeda.

Kedua jenis CV ini dibutuhkan perusahaan untuk tujuan yang sama. Tujuan pertama adalah untuk memperoleh profil atau *figure* pekerja yang sesuai kebutuhan organisasi. Tujuan kedua adalah untuk mempermudah proses seleksi awal karena begitu banyaknya pihak yang melamar. Tujuan ketiga adalah untuk bahan referensi lain yang berfungsi untuk mendukung berbagai aktivitas perusahaan, seperti kebutuhan pelatihan, basis data SDM, referensi gaji dan kompensasi, dan lain sebagainya.

Oleh karena itu, CV yang baik ditinjau dari segi organisasi adalah:

1. Dokumen yang dapat mendeskripsikan profil seorang kandidat secara lengkap (riwayat dan pengalaman hidupnya) dalam bahasa yang ringkas, padat, dan jelas.
2. Isinya dapat dipergunakan oleh organisasi dalam memutuskan apakah yang bersangkutan memiliki profil kompetensi dan pengalaman yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan (posisi pekerjaan yang ditawarkan).
3. Dapat digunakan untuk memperkirakan besarnya paket kompensasi dan target kinerja yang diharapkan.

3.1.2 Komponen dalam *Curriculum Vitae*

Menurut Redaksi Tangga Pustaka (2009: 84-90), urutan daftar riwayat hidup adalah sebagai berikut:

1. Nama
2. Nomor Telepon
3. Jenis Kelamin
4. Tempat dan Tanggal Lahir
5. Kewarganegaraan
6. Agama
7. Status Nikah
8. Alamat
9. Pendidikan
10. Tambahan
11. Hobi
12. Pengalaman
13. Pas Foto
14. Referensi

Menurut Prof. Richardus Eko Indrajit, dosen Universitas Ahmad Dahlan, dalam is.uad.ac.id, sejumlah komponen penting yang harus ada dalam sebuah CV yang baik adalah sebagai berikut:

1. Latar Belakang Pendidikan

   Organisasi terkait ingin mengetahui, tidak hanya informasi mengenai pendidikan terakhir pelamar, namun juga asal perguruan tinggi yang bersangkutan dan jurusan atau program studi yang diambil atau ditekuni.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

Melalui informasi ini, organisasi terkait memperoleh gambaran mengenai tingkat kognitif kandidat di bidang ilmu yang ditekuni. Ada baiknya ditambahkan bidang konsentrasi atau peminatan khusus dari yang bersangkutan agar dapat menambah jelas keterangan mengenai ilmu yang dikuasai.

2. Pengalaman Bekerja

   Banyak hal yang ingin dan dapat diketahui oleh organisasi terkait dengan profil kandidat, diantaranya adalah portofolio perusahaan tempat selama ini yang bersangkutan pernah bekerja, ragam jabatan atau fungsi dalam organisasi yang pernah digeluti, besarnya tanggung jawab yang pernah diemban selama ini, durasi waktu melakukan masing-masing pekerjaan, dan pihak-pihak yang dapat dihubungi sebagai referensi. Bagi mereka yang belum pernah bekerja secara formal, seperti misalnya sarjana yang baru saja lulus, ada baiknya disertakan serangkaian informasi mengenai keterlibatan yang bersangkutan dalam berbagai program, proyek, atau aktivitas dengan industri sebagai mitra, misalnya pengalaman dalam melaksanakan praktik kerja, keterlibatan dalam mengerjakan proyek tertentu, program penelitian yang dilakukan bersama, dan lain sebagainya.

3. Aktivitas Organisasi

   Menceritakan mengenai keterlibatan kandidat dalam berbagai aktivitas komunitas formal maupun non formal. Dari informasi ini akan diperoleh gambaran mengenai kemampuan beragam *soft skills* kandidat terkait dengan sejumlah aktivitas yang bersangkutan dalam menjalankan jabatan yang ditekuni melalui organisasi terkait, artinya yang bersangkutan memiliki nilai

tambah karena adanya sejumlah pengalaman berinteraksi dengan sekelompok individu maupun publik.

4. Sertifikasi Keahlian

   Meliputi beraneka ragam sertifikasi atau pengakuan keahlian lainnya yang secara formal diberikan oleh sebuah lembaga atau institusi kepada pihak yang bersangkutan, baik yang berhubungan dengan bidang pekerjaan yang digelutinya maupun tidak.

3.2 *Creative*

Dalam Bahasa Inggris, kata "*create*" berarti mengadakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada. Munandar (1985) dalam usu.ac.id, kreatif adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsure-unsur yang ada. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, dalam kbbi.web.id, kreatif adalah memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan, bersifat mengandung daya cipta. Sementara itu, Conny Semiawan (1998) menyatakan bahwa kreatif adalah kemampuan untuk memberi suatu gagasan baru dalam pemecahan masalah. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kreatif merupakan kemampuan untuk mencetuskan suatu gagasan baru yang memiliki nilai.

3.3 Definisi *Low Poly Art*

Menurut penulis, *low poly art* bisa disebut seni digital tidak jauh beda dengan teknik *tracing*. Dimana proses pembuatannya hanya membutuhkan satu bentuk yaitu segitiga yang kemudian segitiga tersebut menjadi bahan untuk

menyeleksi objek yang diinginkan, sehingga tampak dari dekat seperti objek yang aneh namun jika dilihat dari jauh akan menjadi suatu objek yang indah.

3.4 *Tracing*

Menurut kutipan Yoppy Lihardy dalam (yoppybrokolie.wordpress.com), terminologi komputer grafis, *vector* adalah sekumpulan objek dalam garis atau bentuk tertentu yang dapat didefinisikan secara matematis, diisi warna, dan memiliki resolusi bebas. Karena itu, *vector* bisa diperbesar dalam ukuran berapa pun tanpa kehilangan resolusinya. *Tracing* adalah teknik penggambaran cepat, baik secara manual atau digital. *Tracing* adalah jawaban untuk tuntutan proses produksi yang berpacu dengan waktu. Tanpa *tracing*, barangkali tak akan ada printing tekstil, *screen printing*, atau *air brush style* sekalipun

3.4.1 Jenis-jenis Teknik *Tracing*

Pada umumnya teknik *Tracing* dibagi menjadi 2, yaitu sebagai berikut:

1. Manual *Tracing*

   Teknik merupakan teknik yang sangat susah untuk dipraktikkan, karena membutuhkan peralatan yang tidak sedikit. Cara kerjanya dengan meletakkan gambar asli di bawah kertas kalkir atau lembaran acetate. Lalu gunakan tinta bak atau rapido untuk menggambar objek tersebut

2. *Digital Tracing*

   Teknik sangat mudah dilakukan, karena sudah *software* pengolah gambar dan grafis seperti *Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDraw* yang sudah menyediakan *tools* secara instan.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.5 Desain *Simple*

Dalam Ilmupedial.com, desain *simple* umumnya bersifat sederhana atau minimalis. Pada dasarnya desain *simple* lebih mengutamakan kesedarhanaan, pemilihan warna yang pas seperti warna-warna *solid* dan jenis *font* yang tidak terlalu aneh, serta menggunakan komposisi dan tata letak objek yang lebih tertata rapi. Desain *simple* adalah gaya atau metode baru dalam hal pendekatan dalam seni yang mana tak lagi mementingkan subyek tertentu. Karya-karya desain yang bersifat *simple* menekankan beberapa unsure yang antara lain eksperimen, pembaruan, dan orisinilitas.

3.5.1 Ciri-ciri Desain *Simple*

Menurut Yan Yan Sunarya, desain *simple* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Tidak terikat oleh aturan-aturan tertentu
2. Tidak terdapat unsur ornament
3. Minimalis, universal, dan orisionalitas
4. Penguatan dalam konsep
5. Orisinl dan kreativitas
6. Fungsionalitas sangat diprioritaskan
7. Tidak ada kaitan dengan sejarah

3.6 Media

Menurut Cangara (2006: 119), media merupakan alat atau saran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Sedangkan menurut Sadirman (2002: 6), media sebagai alat yang dapat digunakan

untuk menyalurkan pesan dan pengiriman pesan kepada penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat.

3.6.1 Jenis-jenis Media

Menurut Susilana dan Riyana (2009), jenis-jenis media disimpulkan sebagai berikut:

1. Media Visual

   Media visual adalah media yang bisa dilihat, dibaca dan diraba. Media ini mengandalkan indra penglihatan dan peraba. Berbagai jenis media ini sangat mudah untuk didapatkan. Contoh media yang sangat banyak dan mudah untuk didapatkan maupun dibuat sendiri. Contoh: foto, gambar, komik, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga, dan sebagainya.

2. Media Audio

   Media audio adalah media yang bisa didengar saja, menggunakan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, kaset suara atau CD, dan sebagainya.

3. Media Audio Visual

   Media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: drama, pementasan, film, televisi dan media yang sekarang menjamur, yaitu VCD dan internet termasuk dalam bentuk media audio visual.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.7 Tenaga Kerja

Menurut Dr. Payaman Simanjuntak dalam “Pengantar Ekonomi Sumber Daya Manusia”, tenaga kerja adalah penduduk yang sudah atau sedang bekerja, yang sedang mencari pekerjaan, dan yang melaksanakan kegiatan lain seperti bersekolah dan mengurus rumah tangga. Secara praktis pengertian tenaga kerja dan bukan tenaga kerja hanya dibedakan oleh batas umur saja.

Jadi yang dimaksud dengan tenaga kerja yaitu individu yang sedang mencari atau sudah melakukan pekerjaan yang menghasilkan barang atau jasa yang sudah memenuhi persyaratan ataupun batasan usia yang telah ditetapkan oleh undang-undang yang bertujuan untuk memperoleh hasil atau upah untuk kebutuhan hidup sehari-hari.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA