

Good & Great Indonesia
Nomor Induk Berusaha 9120003113419
Jalan Kapten A. Hasan Nomor 81 RT. 37 Kota Jambi
Email: gngpsi@gmail.com

RAHASIA

HASIL PEMERIKSAAN PSIKOLOGIS

Nama Lengkap : Arya Satya
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tanggal Tes : 09 Nov 2022
Tujuan : Penjurusan Kuliah



@sicerdasindonesia6



Si Cerdas Indonesia



@sicerdasind



RAHASIA

PSIKOGRAM



ID : ARYXIIS
Nama : Arya Satya
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Kelas : Legal

Asal Sekolah : SMA 3 Taruna Angkasa Madiun
Lokasi Tes : SMAN 3 TARUNA ANGKASA
Tanggal Tes : Rabu, 09 November 2022
Tujuan : Penjurusan Kuliah

KOMPONEN BAKAT KOGNITIF	SANGAT RENDAH	RENDAH	SEDANG	TINGGI	SANGAT TINGGI
01 - Informasi Umum					✓
02 - Penalaran Verbal				✓	
03 - Penalaran Kuantitatif			✓		
04 - Penalaran Abstrak					✓
05 - Penalaran Spasial					✓
06 - Pengertian Mekanika				✓	
07 - Ketelitian					✓
Kecerdasan Umum (IQ-konversi)	Skor: 110.71 Klasifikasi: Di Atas Rata-Rata				

SIKAP TERHADAP PELAJARAN		SANGAT NEGATIF	NEGATIF	NETRAL	POSITIF	SANGAT POSITIF
Ilmu Dasar	Agama				✓	
	PKN			✓		
	Bahasa Indonesia		✓			
	Bahasa Inggris					✓
Ilmu Alam	Matematika		✓			
	Fisika			✓		
	Kimia			✓		
	Biologi			✓		
Ilmu Sosial	Ekonomi				✓	
	Sosiologi				✓	
	Sejarah					✓
	Geograpi				✓	
Ilmu Praktis	Seni Budaya				✓	
	Olahraga					✓
	Muatan Lokal				✓	
	Teknologi Informasi dan Komputer					✓

MINAT JURUSAN ILMU SAINS TEKNOLOGI	
URUTAN	DESKRIPSI
1	GEOGRAPI - Menyenangi Dasar Ilmu Bumi (Geografi), seperti peta, daratan, lautan, sungai, bebatuan, dan lembah yang meliputi kegiatan: berdiskusi, mempelajari, melakukan penelitian, bereksperimen maupun ikut survei di lapangan.
2	SOFTWARE IT - Menyenangi sesuatu yang berhubungan Perangkat Lunak Komputer, seperti bahasa pemrograman, pembuatan aplikasi, pembuatan situs yang meliputi kegiatan: mendiskusikan, mempelajari, menghadiri seminar, dan membuat aplikasi.
3	PERMINYAKAN - Menyenangi segala hal yang berhubungan dengan Teknologi Perminyakan yang meliputi cadangan minyak, pembentukan dan eksplorasi minyak maupun gas alam yang tecermin pada kegiatan: mendiskusikan, mempelajari, dan mengikuti kegiatan lapangan.
4	PERIKANAN - menyenangi berbagai hal terkait proses perikanan baik perkebangbiakan, nutrisi, antibiotik maupun industri perikanan. Hal tercermin pada eksperimen, mempelajari maupun kegiatan bisnis
5	PETERNAKAN - menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Peternakan, seperti pakan, antibiotik, kandang, dan pengembangbiakan hewan ternak yang tecermin pada kegiatan: mempelajari, melakukan eksperimen, berdiskusi, dan penelitian ilmiah.

MINAT JURUSAN ILMU SOSIAL HUMANIORA	
URUTAN	DESKRIPSI
1	WIRAUSAHA - menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Bisnis, tecermin pada kegiatan: ingin memiliki bisnis pribadi, mencari peluang di lingkungan sekitar untuk dimanfaatkan, serta membuat nilai jual (tambah) suatu produk barang atau jasa.
2	KRIMINOLOGI - Menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Dunia Pengungkapan Peristiwa Kriminal baik meliputi kegiatan: mempelajari, berdiskusi, terlibat pada kegiatan pencegahan-penanganan kejahatan tradisional, cyber, maupun birokrasi.
3	SASTRA ASING - Menyenangi Kebudayaan Suatu Negara, tercermin pada kegiatan: menyenangi pola hidup, pakaian, seni, benda-benda khas/tradisi negara tertentu, senang berdiskusi tentang kebudayaan suatu negara.
4	MANAJEMEN - Menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Manajemen tecermin pada kegiatan: membuat - melakukan - mengevaluasi sebuah perencanaan, terlibat aktif dalam organisasi, serta sesuatu berhubungan dengan kepemimpinan.
5	DESAIN VISUAL - Menyenangi kegiatan berhubungan dengan Seni Desain Visual, seperti desain animasi, pembuatan poster, pembuatan komik, pembuatan karikatur meliputi kegiatan: berdiskusi, mempelajari, membaca, maupun melakukan projek.

REKOMENDASI JURUSAN KULIAH	
KELOMPOK ILMU SAINS DAN TEKNOLOGI	KELOMPOK ILMU SOSIAL HUMANIORA
1. GEOGRAPI 2. ILMU KOMPUTER 3. TEKNIK PERMINYAKAN 4. PERIKANAN 5. PETERNAKAN	1. ILMU ADMINISTRASI BISNIS 2. KRIMINOLOGI 3. SASTRA ASING 4. MANAJEMEN 5. DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
SEKOLAH KEDINASAN : 1. STTD - Politeknik Transportasi Darat Indonesia 2. STAN - Politeknik Keuangan Negara STAN 3. IPDN - Institut Pemerintahan Dalam Negeri	
JURUSAN UIN/IAIN (ILMU AGAMA) : 1. Psikologi 2. Ilmu Tasawuf 3. Komunikasi dan Penyiaran Islam 4. Pengembangan Masyarakat Islam 5. Hukum Keluarga Islam	

POLA GAYA PEKERJAAN									
RANGKING	GAYA PEKERJAAN	SKOR	KUALIFIKASI						
			SR	RD	AR	SD	AT	TG	ST
1	Pengajar - <i>Educator</i>	157						✓	
2	Politisi - <i>Influencer</i>	154						✓	
3	Birokrat - <i>Employee</i>	154						✓	
4	Entreprenur - <i>Founder</i>	149						✓	
5	Swasta - <i>Eksekutif</i>	148						✓	
6	Administrator - <i>Corrector</i>	146						✓	
7	Seniman - <i>Artist</i>	145						✓	
8	Petualang - <i>Freelance</i>	143						✓	
9	Pemikir - <i>Philosopher</i>	133					✓		
10	Analisis - <i>Researcher</i>	131					✓		
11	Konselor - <i>Healer</i>	129					✓		
12	Investor - <i>Trader</i>	127					✓		
KETERANGAN Adalah urutan dari 12 Pola Gaya Kerja, 3 gaya pertama adalah yang dominan, penjelasan lebih lanjut dapat dilihat pada bagian deskripsi. Semakin tinggi skor gaya pekerjaan, semakin tinggi pula urutan pola gaya pekerjaan (paling dominan).									

Mengetahui,

Staf ahli Psikologi SMA 3 Taruna Angkasa Madiun,

Madiun, 19 November 2022

Asesor,



Manggala Purwakencana N., M. Psi., Psikolog

Mayor Kes NRP 539542

Jelpa Periantalo, M.Psi., Psi.

SIPP: 0012 – 12 – 2 – 1

KETERANGAN REKOMENDASI
<p>Rekomendasi adalah bentuk saran bagi adik dalam memilih jurusan kuliah, yang menjadi salah satu pertimbangan dalam menentukan jurusan kuliah. Pertimbangan dapat berupa cita-cita, kemampuan akademik, pekerjaan masa depan-setelah lulus, kemampuan finansial maupun ketersediaan jurusan di kota/universitas tujuan. Rekomendasi didasarkan minat adik terhadap jurusan kuliah di perguruan tinggi. Rekomendasi umum berupa jurusan di ilmu sains dan teknologi maupun ilmu sosial humaniora yang berada di perguruan tinggi umum.</p> <p>Di Indonesia, minat terhadap sekolah kedinasan sangat tinggi karena ada jaminan pekerjaan setelah lulus (menjadi PNS), adik diberi rekomendasi tentang sekolah kedinasan yang bisa diambil. Rekomendasi tersebut berdasarkan hasil tes minat yang diadakan. Sekolah kedinasan memiliki pola atau prosedur seleksi masing-masing, silahkan kunjungi situs sekolah tersebut. Ia juga memiliki berbagai jenis tes, seperti: akademik, psikotes, akademik serta kesehatan.</p> <p>Rekomendasi diberikan terhadap jurusan yang ada di sekolah tinggi agama islam, institut agama islam maupun universitas Islam negeri. Beberapa siswa SMA banyak yang melanjutkan studi ke perguruan tinggi islam tersebut.</p> <p>Untuk sukses di perguruan tinggi diperlukan motivasi belajar yang baik, regulasi diri yang baik, dan lain-lain sebagainya</p>
DESKRIPSI UMUM HASIL TES POLA GAYA PEKERJAAN
<ul style="list-style-type: none">• Hasil tes tersebut merupakan gambaran hasil tes adik. Seiring perkembangan waktu dan pengalaman, mungkin saja hasil tes tersebut bisa berubah. Hasil tes ini bisa digunakan sebagai salah satu acuan pertimbangan untuk membantu seseorang dalam menentukan karier di masa depan. Dalam artian, bukan satu-satunya pertimbangan sehingga membutuhkan pertimbangan-pertimbangan lain.• Hasil tes tersebut sebaiknya didiskusikan dengan konselor di sekolah ataupun psikolog agar yang bersangkutan bisa memahaminya secara lebih baik.• Pekerjaan terbaik masa depan bisa menggunakan konsep IKIGAI dari Jepang. Pekerjaan yang membuatmu bahagia, pekerjaan yang dibutuhkan dunia/masyarakat, pekerjaan yang membuatmu menjadi yang terbaik, pekerjaan yang menghasilkan pendapatan yang memadai/lebih, dan pekerjaan yang mendekatkan diri pada Tuhan.• Hasil tes ini bisa digunakan salah satu saja dari yang dominan (tiga urutan teratas), bisa juga gabungan dari dua pola pekerjaan, ataupun 3 gabungan yang dominan. <p>Contoh:</p> <p>Rangking 1 Birokrat - <i>Employee</i> Rangking 2 Analis - <i>Researcher</i> Rangking 3 Pengajar - <i>Educator</i></p> <p>Dari ketiga <i>ranking</i> pilihan tersebut, bisa kita gabungkan bahwa rekomendasi pekerjaan bagi peserta tes adalah menjadi dosen di perguruan tinggi baik swasta/negeri. Jika kita berfokus pada <i>ranking</i> 1 saja, kita boleh memilih menjadi PNS/pekerja di sebuah instansi/perusahaan. Jika kita berfokus pada <i>ranking</i> 2 saja, kita boleh memilih menjadi periset di perusahaan/konsultan/instansi. Jika kita memilih <i>ranking</i> 3 saja, kita bisa menjadi guru/dosen <i>trainer</i> di perusahaan/bagian SDM di PNS/perusahaan, bagian marketing, dll. Informasi lebih lanjut bisa dilihat pada bagian deskripsi di bawah</p>
POLA GAYA PEKERJAAN DAN JURUSAN KULIAH
<p>Contoh:</p> <p>Rangking 1 Entrepreneur - <i>Founder</i> (Jurusan Kuliah Ilmu Komputer/Teknik Informatika) Rangking 2 Petualang - <i>Freelancer</i> Rangking 3 Swasta - <i>Executive</i></p> <p>Kita bisa mengaitkan jurusan kuliah dengan gaya pekerjaan. Kita boleh memilih salah satu dari hasil yang dominan, lalu menggabungkannya atau mengganti sesuai dengan kondisi/visi-misi. Misalnya, setelah lulus kuliah, Si A bekerja di perusahaan bidang IT selama lima tahun, namun ia merasa kurang memiliki kebebasan. Akhirnya, ia memutuskan berubah menjadi pekerja freelance di berbagai proyek IT karena memiliki berbagai pengalaman kerja. Lima tahun kemudian, ia membuat sebuah start up/bisnis di bidang IT untuk memberikan dampak sosial, ekonomi, dan amal ke masyarakat</p> <p>Pada sisi lainnya, kita bisa membuat dua pekerjaan sekaligus atau yang sesuai dengan proporsi/prioritas. Misalnya, seorang teman, yang dahulunya berkuliah di “Jurusan Akuntansi”, kini bekerja di sebuah instansi pelaporan keuangan sebagai PNS. Ia juga membagi waktunya untuk mengelola bisnis pribadi. Ia juga sekaligus menjadi manajer keuangan pada bisnis yang telah dirintisnya. Teman lain, yang dahulunya berkuliah di “Jurusan Ilmu Komputer”, sekarang bekerja sebagai PNS di Pemda sebagai pekerjaan utama. Namun sesekali, ia juga mendapatkan proyek IT sebagai pekerja freelance atau pekerjaan dalam prioritas kedua.</p>

MINAT JURUSAN KULIAH

Komponen ini terkait ketertarikan terhadap jurusan-jurusan kuliah yang ada di perguruan tinggi. Minat termanifestasi dalam kegiatan senang membaca, mempelajari, berdiskusi, bereksperimen, membuat sesuatu ataupun mengikuti kegiatan terkait minat tersebut. Minat akan menimbulkan kesenangan, rasa puas, menikmati proses perkuliahan serta prestasi belajar yang baik.

SIKAP TERHADAP PELAJARAN

Merupakan pandangan positif atau negatif terhadap suatu pelajaran di sekolah.Sikap yang positif ditandai dengan merasa pelajaran tersebut mudah, bermanfaat, dan menyenangkan. Sikap yang negatif ditandai dengan merasa pelajaran tersebut sulit, tidak bermanfaat dan membosankan. **Pelajaran tertentu** merupakan dasar dari sebuah keilmuan/program studi tertentu. Mahasiswa yang memiliki sikap positif terhadap suatu pelajaran mempermudah dalam pemahaman materi maupun adaptasi di jurusan tersebut, Pelajaran **Biologi** merupakan dasar dari **Kedokteran, Keperawatan, Biologi, Kehutanan, Peternakan, Pertanian**. Siswa yang menyenangi Biologi berdampak pada adaptasi yang baik pada jurusan tersebut. Pelajaran **Pendidikan Kewarganegaraan** merupakan dasar dari **Ilmu Politik, Ilmu Hubungan Internasional, Ilmu Administrasi Negara, Ilmu Hukum**. Siswa senang dengan Pkn merasa bahwa kuliah di jurusan tersebut mudah, menyenangkan, serta bisa memiliki prestasi yang baik,

BAKAT KOGNITIF

- *Informasi Umum* = pengetahuan terhadap informasi umum dan hangat yang sedang beredar. Informasi berguna untuk memahami isu-isu mutakhir. Pengetahuan berguna untuk jurusan yang membutuhkan analisis informasi umum, seperti: **Hubungan Internasional, Ilmu Politik, Ilmu Komunikasi, Ilmu Ekonomi, Teknik Industri, dll.**
- *Penalaran Verbal* = Penalaran terhadap stimulus kata, bahasa, kalimat, analogi, pengertian. Bakat ini berguna untuk menalar informasi/pekerjaan dengan komunikasi verbal/pembuatan makalah. Jurusan yang membutuhkan kemampuan ini seperti: **Psikologi, Ilmu Hukum, Manajemen, Ilmu Administrasi Negara, Sastra, Sejarah**
- *Penalaran Kuantitatif* = penalaran terhadap stimulus angka, bilangan, himpunan, sudut, hitungan sederhana. Bakat ini berguna dengan pekerjaan hitungan atau jurusan kuliah yang banyak membutuhkan hitungan. Jurusan yang membutuhkan, seperti: **Akuntansi, Fiskal (Perpajakan), Matematika, Teknik** pada umumnya
- *Penalaran Abstrak* = penalaran terhadap stimulus gambar, simbol, tanda, dll. Bakat ini berguna untuk menalar hal bersifat abstrak seperti proses suatu zat, perkembangan suatu benda, arah suatu benda, dll. Jurusan yang membutuhkan ini seperti **Kedokteran, Kehutanan, Pertanian, Peternakan, Biologi, Kimia, Arsitektur, Desain**.
- *Pengertian Mekanika* = penalaran stimulus fungsi mekanik/fisika sederhana di sekitar kita. Bakat ini berguna untuk mendesain suatu mesin/alat yang berhubungan bagi kehidupan ataupun kuliah **Teknik Mesin/Elektro/Fisika**.
- *Cepat Teliti* = kemampuan memperhatikan detail dalam melakukan suatu pekerjaan rutin. Bakat berguna untuk pekerjaan yang terkait dengan ketelitian, misalnya: eskperimen di laboratorium. Ada banyak jurusan yang membutuhkan kegiatan ketelitian.

Satu jurusan bisa saya membutuhkan beberapa bakat kognitif tertentu, terutama termanifestasi dalam mata kuliah tertentu. Jurusan **Psikologi** pada umumnya membutuhkan **penalaran verbal** yang baik. Ada beberapa mata kuliah yang membutuhkan **penalaran kuantitatif**, seperti: Mata Kuliah Statistika, Psikometrika, Penelitian Kuantitatif, ada banyak materi terkait hitungan di jurusan tersebut. Jurusan **Teknik Sipil** membutuhkan penalaran spasial dalam membuat rancan bangun sebuah bangunan, ia juga membutuhkan penalaran kuantitatif untuk menghitung ukuran suatu bangunan.

Siswa dengan bakat kognitif tertentu yang baik memang akan mempermudah dalam suatu pekerjaan/mata kuliah di suatu jurusan. Ia cenderung menikmati, merasa mudah dan bisa memiliki nilai yang baik pula. Hal tersebut terjadi apabila ia memiliki regulasi diri/emosi yang baik serta semangat belajar yang bagus. Bagi adik yang kemampuan kognitif tidak bagus, masih bisa memiliki nilai yang baik, dengan rajin belajar dan regulasi emosi yang baik. Prestasi belajar juga ditentukan oleh minat, sikap terhadap pelajaran, dll.

DESKRIPSI JURUSAN KULIAH ILMU SAINS DAN TEKONOLOGI

JURUSAN	DESKRIPSI	MATA KULIAH	PELUANG KARIER	TERSEDIA DI
GEOGRAFI	Mempelajari pemecahan masalah dalam kerangka interaksi manusia dengan lingkungannya, dan dicirikan oleh penggunaan tiga pendekatan sekaligus, yaitu pendekatan spasial, ekologis, dan kompleks wilayah.	Biogeografi, Ekologi, Geomorfologi, Kartografi, Geografi Ekonomi, Geografi Perkotaan, Geografi Lingkungan, Geografi Regional, Sistem Informasi Geografi.	Bekerja di BPPT, Bapedal, LIPI, LAPAN, Konsultan pembangunan wilayah, dosen/guru, peneliti, national geographic, perusahaan di bidang pembangunan masyarakat, tentara dinas kewilayahan.	Jalur IPA : UI, UGM, Unsrat, UNM, Unima Jalur IPS : UNS, Unnes, UNP.
ILMU KOMPUTER	Mempelajari tentang sistem informasi dan multimedia, sistem komputer dan jaringan, algoritma dan komputasi, sistem cerdas sehingga dapat dibuatnya perangkat lunak computer (software)	Dasar-Dasar Pemograman, Kalkulus, Desain & Pemograman Berorientasi Objek, Struktur Data dan Algoritma, Sistem Operasi, Jaringan Komputer, Rekayasa Perangkat Lunak, Grafika Komputer, Desain & Analisis Algoritma, Komputer dan Masyarakat	Bisa bekerja di semua instansi karena setiap instansi membutuhkan teknologi informasi-komputer baik pemerintahan, perusahaan swasta, maupun konsultan IT	Unimal, Unsyah, USU, Unsri, Unila, UI, ITB, IPB, UPI, Unib, Unpd, Unsoed, Undip, UGM, UNS, ITS, Unibraw, Unesa, dll.
TEKNIK PERMINYAKAN	Mempelajari bagaimana terbentuknya minyak dan gas bumi di dalam perut bumi, dan mencari tahu berapa banyak jumlah cadangan yang ada untuk selanjutnya dapat diambil dan diproduksi dalam bentuk crude oil ataupun gas alam	Fluida Reservoir, Petrofisika, Teknik Produksi, Stimulasi Sumur, Gas Alam, Teknik Panas Bumi, Aplikasi Metode Numberi Perminyakan, Termodinamika, Logging Produksi, Sistem Pemboroan	Bekerja di industriminyak & gas baik dalam-luar negeri, swasta-pemerintahan, seperti: Chveron, Pertamina, Petronas, British Petroleum, Dept. ESDM.	ITB, UPN
PERIKANAN	Mempelajari proses perkembangbiakan, pengolahan, maupun pemasaran hal-hal terkait dengan perikanan dan sejenisnya	Planktonologi, Ekologi Perairan, Metode Penangkapan Ikan, Dinamika Polusi, Teknologi Pembenihan, Nutrisi Ikan, Parasit dan Penyakit Ikan, Biologi Perikanan	Bekerja di industry perikanan, PNS di dinas perikanan, konsultan di lembaga perikanan, peneliti di berbagai instansi ilmiah, dosen di instansi perikanan.	STIP, Unair, Udayana, Unibraw, Ubabel, Unpad, Unja, Unlam, Unsri, Unri, Undip, IPB, dll.
PETERNAKAN	Mempelajari kegiatan memelihara hewan ternak untuk dibudidayakan dan mendapatkan keuntungan dari kegiatan tersebut	Mikrobiologi Dasar, Anatomi dan Histologi, Fisiologi Ternak, Nutrisi Ternak Dasar, Pangan dan Gizi Hasil Ternak, Bahan Pakan dan Formulasi Ransum, Ilmu Ternak Perah, Ilmu Ternak Unggas, Ilmu Reproduksi Ternak, Aneka Ternak Unggas.	Bekerja di Dinas peternakan, industri pengolahan daging, industri susu, industri makanan dan minuman ringan, konsultan peternakan, wiraswasta, majalah peternakan, perusahaan obat peternakan.	USU, Unsyah, Unand, Unja, Unsri, Unila, UGM, IPB, Undip, Unib, Unibraw, Unsoed, UNS, Unpad, dll.

DESKRIPSI JURUSAN KULIAH ILMU SOSIAL HUMANIORA

JURUSAN	DESKRIPSI	MATA KULIAH	PELUANG KARIER	TERSEDIA DI
ILMU ADMINISTRASI BISNIS	Mempelajari pengelolaan bisnis dalam lingkungan ekonomi, sosial dan politik yang dinamis. Pengelolaan bisnis mencakup aspek pemasaran, produksi, sumber daya manusia, keuangan dan akuntansi baik pada tataran strategis maupun operasional perusahaan.	Akuntansi Biaya, Bisnis Internasional, Matematika Bisnis, Operasi Barang dan Jasa, Risiko Bisnis dan Asuransi, Sistem Informasi Bisnis, Strategi Bisnis, evaluasi proyek, Hukum dan Etika Bisnis, Investasi Bisnis, Pasar dan Lembaga Keuangan, Pengembangan Or	Menjadi seorang pengusaha/entrepreneur, bekerja di bank baik swasta-nasional-internasional, perusahaan swasta di bagian pemasaran-SDM-proses bisnis, lembaga konsultan bisnis, perusahaan/konsultan asuransi, PNS di departemen perindustrian dan perdagangan	UI, Unpad, Undip, USU, Unri, Unila, Unibraw, Unlam, Unsrat, Unmul, Uncen, Unej, UNS, dan perguruan tinggi lainnya baik islam negeri maupun swasta
KRIMINOLOGI	Mengkaji tentang kejahatan sebagai masalah sosial sehingga mampu merumuskan kebijakan pencegahan dan penanggulangan kejahatan.	Analisa Resiko Kejahatan, Enterprise and White Collar Crimes, Hak Asasi Manusia dalam Perspektif Kriminologi, Kebijakan Kriminal, Kenakalan Individu, Pengendalian Sosial Kejahatan, Perlindungan Individu, Viktimologi,	Bekerja di kepolisian, peneliti kriminal di lembaga penelitian, media massa khusus bidang analisis kejahatan, dosen di perguruan tinggi, lembaga swadaya masyarakat (LSM) khususnya penegakkan hukum	UI
SASTRA ASING	Mengasalkan sarjana yang memiliki pengetahuan tentang budaya Inggris (linguistic, sejarah, sosial) dan bisa berbahasa Inggris baik lisan maupun tulisan	Berbicara, Menyimak, Menulis, Membaca, Tata Bahasa, Morfologi, Sintaksis, Kritik Sastra Terapan, Sejarah Bahasa Inggris, Telaah Prosa, Telaah Puisi, Terjemahan, Laporan Buku	Bekerja di departemen luar negeri (diplomasi), perusahaan - lembaga swadaya berbahasa Inggris, media massa berbahasa bahasa Inggris, dosen – tenaga pendidik bahasa Inggris, peneliti di pusat studi negara berbahasa Inggris	Unimed, UNP, USU, Unand, UI, Undip, Unpad, Unesa, UNY, UNS, Unsoed, UGM, Unair, Unijoyo, Unej, Unud, dll.
MANAJEMEN	Mempelajari proses perencanaan, pengontrolan, evaluasi dalam sebuah organisasi dari aspek keuangam operasi, SDM, dan pemasaran.	Pengantar Bisnis, Pengantar Akuntansi, Hukum Bisnis, Ekonomika, Akuntansi Biaya, Kewirausahaan, Manajemen Keuangan, Manajemen Operasi, Manajemen SDM, Manajemen Proyek, Perilaku Organisasi, Perilaku Konsumen, Etika Bisnis	Lulusan manajemen dibutuhkan di semua instansi. Pemerintahan : (Bappenas, Depkeu, Depeindag, pemerintah kabupaten-propinsi). Perusaaan swasta di bagian SDM, pemasaran, keuangan maupun operasional.	ITB, Ubabel, IPB, UI, UGM, Undip, USU, UNP, Unand, Unri, Unja, Unsri, Unib, Unila, Unpad, Unsoed, Unesa, UNS, Unesa, Unair, Unibraw, UNJ, dll.
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	Mengembangkan bentuk bahasa komunikasi visual berupa pengolahan pesan-pesan untuk tujuan sosial atau komersial, dari individu atau kelompok yang ditujukan kepada individu atau kelompok lainnya	Rupa Dasar, Gambar, Desain Komunikasi Visual, Desain Grafis, Multimedia, Komunikasi Visual Periklanan, Tinjauan Huruf, Ilustrasi Dasar, Fotografi Dasar, Metode Produksi Grafika, Tipografi.	Konsultan visual, perusahaan IT, media massa (majalah, televisi), Depkominfo, wiraswasta bidang komunikasi visual.	ITB, UNP, UNS, ITS, ISI, IKJ dan perguruan tinggi lain terutama yang berorientasi seni

DESKRIPSI 12 POLA GAYA PEKERJAAN

GAYA	DESKRIPSI	PEKERJAAN
R1 Pengajar - <i>Educator</i> (PE)	Pekerjaan yang terkait dengan pendidikan formal, nonformal atau informal bagi khalayak ramai, mengajarkan materi/ilmu/pengetahuan dan memberikan motivasi untuk kehidupan lebih baik kepada peserta didiknya.	Bagian marketing di sebuah perusahaan, bagian sumber daya manusia di perusahaan, bagian corporate sosial responsibility perusahaan, dosen pengajar di perguruan tinggi, pendidik di sekolah dari TK – SMA, bagian pendidikan dan pelatihan di suatu instansi pemerintahan, guru bimbingan belajar, trainer di sebuah perusahaan swasta, motivator lepas, pembicara materi, pengajar lepas bimbingan belajar, penyuluh kesehatan, pekerja sosial di sebuah yayasan, pendamai konflik, negosiator, penceramah pelatih/coach, influencer, youtuber dll
R2 Politisi - <i>Influencer</i> (PI)	Pekerjaan yang terkait dengan kegiatan berinteraksi, berdiskusi, berkompromi, memengaruhi, membimbing orang lain atau khalayak ramai demi suatu kepentingan/tujuan/misi tertentu.	Content creator sebuah produk/perusahaan, bagian marketing dari sebuah perusahaan, bagian hubungan masyarakat di sebuah instansi, pembuat iklan/advertising, calon politikus dari partai tertentu, youtuber atau influencer di media sosial, manajer kampanye, bagian komunikasi di suatu perusahaan, customer service di bank/perusahaan, penutur bahasa, pendamai konflik, negosiator, dosen/pengajar/guru, juru bicara suatu instansi, lawyer, makelar sebuah proyek, tour guide, bagian SDM sebuah perusahaan, customer care produk perusahaan, motivator, selebritas/aktor, pembawa acara/MC, dll.
R3 Birokrat - <i>Employee</i> (BE)	Pekerjaan yang terkait dengan birokrasi dari sebuah sistem yang ada di pemerintahan, perusahaan, organisasi, instansi, atau yayasan sehingga mampu menjalankan fungsi organisasi secara efektif dan efisien.	Bekerja sebagai PNS/ASN/honorer di sebuah instansi pemerintahan, bekerja di yayasan sosial ke masyarakat, polisi/ tentara/satpam, karyawan di perusahaan swasta, quality assurance sebuah produk perusahaan, reviewer dari tulisan/produk/karya/proyek/program/kegiatan, korektor tata letak/susunan suatu karya, pengawas kinerja/pembangunan/karya/program, pelaksana kegiatan di perusahaan/pemerintahan/yayasan, administratif (keuangan, persuratan, IT, mesin, elektronik, karya seni, dll), bagian payroll perusahaan/instansi, performance appraisal perusahaan, dll.
R4 <i>Entrepenur - Founder</i> (EF)	Pekerjaan yang menganalisis solusi terhadap permasalahan masyarakat luas pada masa akan datang yang diwujudkan melalui bentuk ide, karya, teknologi, riset pemikiran, temuan, gerakan, bisnis, dll.	Content creator sebuah produk/perusahaan, Ilmuwan, start up founder, manajer/direktur sebuah perusahaan, pejabat di instansi pemerintah, marketing di perusahaan/instansi, business intelligence di perusahaan, pemimpin sebuah proyek perusahaan/pemerintah/sosial, bakal calon bupati/gubernur/anggota dewan, pebisnis, pendiri yayasan, tokoh berpengaruh/diseganti, pemimpin gerakan, konsultan proyek baik pembangun fisik/teknologi/sosial/budaya, lawyer, COO, direktur utama, manajer dll.
R5 Swasta - <i>Eksekutif</i> (ES)	Menyenangi pekerjaan yang penuh tantangan di sebuah instansi yang bisa menghasilkan pendapatan lebih, jenjang karier yang lebih tinggi, atau prestisius/kebanggaan dalam masyarakat.	PNS di instansi pusat yang prestisius, perusahaan swasta, perusahaan asing, pendiri bisnis, yayasan sosial yang prestise, ahli strategi perusahaan, pemimpin proyek perusahaan/pemerintah/sosial, konsultan proyek pembangunan fisik/teknologi/sosial/budaya, lawyer, dll.
R6 Administrator - <i>Corrector</i> (AC)	Menyenangi pekerjaan administratif yang langsung jelas petunjuknya, konkret, bisa dilihat/diukur, dll. sehingga melakukan pekerjaan yang baik, rapi, teratur, tepat waktu, dan menyenangkan berbagai pihak, serta mampu memberikan pengawasan dan koreksi yang baik terhadap prosedur tersebut.	Pengawas di perkebunan/kehutanan/pertambangan/proyek/riset/program, pemeriksa bagian keuangan/laporan/kegiatan/infranstruktur, inspektur/keamanan/polisi/tentara, administrasi, akuntan, notaris, penyelidik di lembaga riset, sekretaris penyelidik di laboratorium, pustakawan, penjaga sisem komputer (IT), pemeriksa mesin/kelistrikan, quality assurance produk/jasa perusahaan, guru/pendidik/dosen/pengajar, reviewer tulisan/produk/karya/proyek/program/kegiatan, korektor tata letak/susunan suatu karya, supervisor di sebuah perusahaan, surveyor di pertambangan/kehutanan/wilayah/infrastruktur, bagian payroll perusahaan, bagian performance appraisal perusahaan, dll.

R7 Seniman - <i>Artist</i> (SA)	Menyenangi pekerjaan yang terkait dalam ekspresi kreatif dalam dunia seni baik tulisan, lukis, drama, musik, programming, elektronik, mesin, bangunan atau sejenisnya, yang terkait dengan cita, rasa, warna, tekstur, maupun aroma.	Content creator sebuah produk/perusahaan, pekerja seni di bidang lukis/drama/tulisan/tata rias/tata busana/seni musik (musisi)/seni desain/IT/mesin/listrik/infrastruktur sebagai pekerja mandiri – pekerja lepas – perusahaan – instansi pemerintah, quality assurance sebuah produk/jasa di sebuah perusahaan, perencana kegiatan di sebuah instansi/perusahaan, ahli programmer komputer, konsultan proyek pembangunan fisik/teknologi/sosial/budaya, pengamat fenomena sosial/teknologi/kesehatan, pembuat iklan/advertising, reviewer terhadap suatu produk/karya/program/riset, dll.
R8 Petualang - <i>Freelance</i> (PF)	Menyenangi semua pekerjaan yang ia senangi atau bisa menghasilkan pendapatan, namun bersifat proyek/semesta saja, bebas pindah ke instansi satu ke yang lain demi suatu visi/tujuan tertentu.	Event organizer, pemimpin proyek perusahaan/pemerintah/sosial, pekerja individual sesuai dengan profesi/keilmuan/keahlian, pekerja lepas/freelance di bidang apa pun yang bisa menghasilkan pendapatan (kesehatan, akuntan, politik, perdagangan, perkebunan, permesinan, IT komputer, kelistrikan, budaya), konsultan proyek pembangunan fisik/teknologi/sosial/budaya, politikus, youtuber, influencer, lawyer, surveior tambang/hutan/wilayah/sosial/ ekonomi, penjelajah atau reporter, wartawan, tour guide, penyuluh lapangan dll.
R9 Pemikir - <i>Philosopher</i> (PP)	Pekerjaan terkait menghayati - memahami - mendalami makna atau esensi dari kehidupan, kemanusiaan, Tuhan, alam semesta, manusia dengan tujuan untuk mencapai pencerahan, kedamaian atau keimanan yang lebih kuat.	Content creator sebuah produk/perusahaan, business intelligence di perusahaan, ahli strategi bisnis perusahaan, pemikir, dosen, psikolog, motivator, pembicara, ustaz, ahli strategi kampanye, ahli pengembangan produk perusahaan, ahli pengembangan strategi sosial, konsultan proyek baik pembangunan infrastruktur/teknologi/sosial/budaya, pengamat fenomena sosial/teknologi/kesehatan, pendamai konflik, lawyer, politisi, dll.
R10 Analisis - <i>Researcher</i> (AR)	Pekerjaan ini terkait dengan mengamati fenomena yang ada di lingkungan sosial, memberikan berbagai hipotesis, percobaan, prediksi, kesimpulan terhadap sesuatu yang muncul pada masa yang akan datang terhadap berbagai varian produk/karya/solusi.	Periset (sosial/budaya/ekonomi, IT/mesin/listrik/bangunan/infrastruktur, botani/astronomi/kesehatan/zoologi, dll), dosen perguruan tinggi, analis di suatu lembaga/perusahaan/pemerintahan, bisnis inteligen perusahaan, detektif, penyelidik di suatu lembaga/perusahaan/instansi, bagian riset di perusahaan untuk pengembangan produk, riset marketing suatu perusahaan, analis saham, analis di laboratorium, marketing inteligen perusahaan, riset di lembaga survei politik/pemasaran/sumber daya manusia/sosial, periset sebagai seorang dosen, survei riset pemasaran, analis data, ilmuwan di lab, pembuat iklan/advertising, programmer komputer, konsultan proyek pembangunan fisik/teknologi/sosial/budaya, pengamat fenomena sosial/teknologi/kesehatan, lawyer, ahli bidang astronomi/konservasi, dll.
R11 Konselor - <i>Healer</i> (KH)	Pekerjaan yang terkait dengan konseling atau konsultasi terhadap individu yang membutuhkan pertolongan demi mencapai kehidupan yang lebih baik atau bahagia, bangkit dari ketidakberdayaan.	Quality assurance produk/jasa perusahaan, bagian sumber daya manusia dari perusahaan/pemerintahan, marketing intelligence perusahaan, perencana pengembangan perusahaan/instansi, content creator produk/perusahaan, perencana pengembangan produk perusahaan, pengajar, konselor, dokter, perawat, psikolog, pekerja sosial di instansi pemerintahan, swasta, yayasan sosial, praktik pribadi, ahli program komputer, ahli botani/tumbuhan/kehutanan, konsultan proyek pembangunan fisik/teknologi/sosial/budaya, pengamat fenomena sosial/teknologi/kesehatan, pendamai konflik, pembuat iklan/advertising, quality control di sebuah perusahaan, dll.
R12 Investor - <i>Trader</i> (IT)	Pekerjaan yang terkait investasi, bagaimana membuat uang - barang - properti - benda - jasa menjadi lebih banyak dan berkembang terus serta menganalisis dampak ekonomi, fisik, sosial dari suatu investasi.	Investor saham, analis keuangan di perusahaan/instansi pemerintah/bursa efek/danareksa, analisis proyek pembangunan infrastruktur/sosial/teknologi, perencana bisnis, perencana keuangan, trader valuta asing, analis risiko keuangan perbankan, analis risiko proyek, analis risiko investasi, pebisnis, akuntan, bisnis intelligence perusahaan, marketing intelligence perusahaan, penilai harga produk/jasa, payroll di sebuah perusahaan, analis daya jual produk atau jasa, analis risiko bagian ekonomi dan sosial, dll.