

PELUANG SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN PADA INDUSTRI EKONOMI KREATIF

Oleh :

Indra Maulana Dongoran¹⁾, Intan Nisa Azhar²⁾

^{1,2} Fakultas Bisnis dan Pendidikan Terapan, Universitas Aifa Royhan, Padangsidimpuan

¹Email : indra.dongoran59@gmail.com

²Email : intannisaazhar94@gmail.com

Abstrak

Industri ekonomi kreatif memiliki potensi besar untuk menjadi salah satu sektor penggerak yang penting untuk mewujudkan perekonomian yang baik dan maju. Penelitian ini bertujuan untuk melihat peluang siswa sekolah menengah kejuruan untuk dapat berkarir dalam industri ekonomi kreatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, informan berasal dari sekolah menengah kejuruan, pelaku usaha industri kreatif dan dinas pendidikan provinsi. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, studi dokumen dan triangulasi. Hasil analisis data menyimpulkan bahwa ketersediaan peluang siswa sekolah menengah kejuruan untuk bisa berkarir di industri ekonomi kreatif sangat besar.

Kata Kunci : Sekolah Menengah Kejuruan, Industri Ekonomi Kreatif

1. PENDAHULUAN

Ekonomi kreatif merupakan sebuah konsep di era ekonomi baru yang bertumpu pada gagasan dan pengetahuan dalam sumber daya manusia sebagai faktor produksi utama untuk meningkatkan informasi dan kreativitas [1][2]. Konsep ini biasanya didukung oleh keberadaan industri kreatif di pusat pengembangannya. Istilah ekonomi kreatif berasal dari konsep model ekonomi kreatif yang berpotensi mendorong pertumbuhan ekonomi suatu daerah [3]. Ekonomi kreatif merupakan ekonomi gelombang keempat yang merupakan kelanjutan dari ekonomi gelombang ketiga yang berorientasi pada kreativitas, budaya, serta warisan budaya dan lingkungan. Industri kreatif juga merupakan mesin strategis penting untuk pertumbuhan ekonomi, penciptaan lapangan kerja dan kohesi sosial [4]

Terdapat pergeseran orientasi gelombang ekonomi dalam sejarah manusia. Dimulai dari perubahan era pertanian ke era industrialisasi, setelah itu terbentuk era informasi yang diikuti dengan penemuan-penemuan bidang teknologi informasi [5]. Pergeseran gelombang ini telah membawa peradaban yang baru dan semakin berkembang bagi manusia [6]. Industrialisasi menciptakan suatu pola kerja, pola produksi dan pola distribusi yang lebih murah dan lebih efisien. [7]. Adanya perkembangan seperti penemuan baru di bidang teknologi informasi dan komunikasi seperti adanya internet, email, Google PlayStore, dan sebagainya semakin mendorong manusia menjadi lebih aktif dan produktif dalam menemukan teknologi-teknologi baru [8].

Ekonomi kreatif akan menjadi motor penggerak perubahan ekonomi dan sumber keunggulan kompetitif. Ekonomi kreatif sangat penting untuk kelangsungan ekonomi yang baik dan pertumbuhan ekonomi di dunia industri, serta

memberikan peluang kerja baru yang potensial bagi upaya ekonomi kreatif [9]. Secara global, menurut "Creative Economy Report " United Nations Conference on Trade and Development (UNCTAD), ekonomi kreatif merupakan sektor dinamis dalam industri, namun hanya sedikit yang menarik perhatian pelaku bisnis di industri tersebut [10]. Menurut data Rencana Aksi Jangka Menengah Industri Kreatif (RAJM) 2015-2019, ekonomi kreatif telah memberikan kontribusi yang sangat besar bagi perekonomian nasional, dan kontribusi industri kreatif menyumbang lebih dari 5,76% perekonomian kreatif. Tingkat pertumbuhan rata-rata nasional menyumbang 7,05% dari produk domestik bruto (PDB) dan menyerap 10,7% angkatan kerja.

Tradisi dari pendidikan kejuruan adalah menyiapkan siswa untuk bekerja. Pendidikan dan pelatihan kejuruan/vokasi adalah pendidikan yang menyiapkan terbentuknya keterampilan, kecakapan, pengertian, perilaku, sikap, kebiasaan kerja, dan apresiasi terhadap pekerjaan-pekerjaan yang dibutuhkan oleh masyarakat dunia usaha/industri, diawasi oleh masyarakat dan pemerintah atau dalam kontrak dengan lembaga serta berbasis produktif [11], [12].

Pendidikan Kejuruan adalah alat yang ideal untuk pekerjaan dan pembangunan ekonomi negara. Sebagai upaya untuk memperbaiki dan memperkuat kemampuan kerja di semua sektor, yang merupakan faktor sangat penting untuk mengatasi disparitas ekonomi yang mendesak [13]. Memahami pendapat di atas dapat diketahui bahwa pendidikan kejuruan berhubungan dengan mempersiapkan seseorang untuk bekerja dan dengan memperbaiki pelatihan potensi tenaga kerja. Hal ini meliputi berbagai bentuk pendidikan, pelatihan, atau pelatihan lebih lanjut yang dibentuk untuk mempersiapkan seseorang untuk memasuki

atau melanjutkan pekerjaan dalam suatu jabatan yang sah [14].

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) harus mampu bersaing dalam dunia usaha dan industri, begitu pula dalam bangsa pasar ekonomi kreatif. Tetapi untuk saat ini masih sedikit dari kompetensi keahlian sekolah menengah kejuruan yang mampu mengisi tempat di industri ekonomi kreatif. Berdasarkan paparan di atas, maka dibutuhkan peta kebutuhan akan peluang sekolah menengah kejuruan di industri ekonomi kreatif.

Pendidikan kejuruan seharusnya lebih mengutamakan pada pengembangan kompetensi yang harus di capai oleh siswa agar mampu bersaing pada dunia industri, bukan hanya pada fokus mendapatkan ijazah saja [15]. Dalam pendidikan menengah kejuruan masih beberapa kompetensi kejuruan yang sesuai kedalam ekonomi kreatif. Sedangkan peluang kerja di industri kreatif semakin tinggi. Tetapi sumber daya manusia yang mampu mengisi kekosongan tersebut sangat sedikit. Karena tidak adanya lulusan SMK yang mampu mengisi kekosongan tersebut maka kebanyakan dari dunia industri mengisi sumber daya manusia yang di butuhkan melalui kompetensi keahlian lain yang relevan. Dan kerugian dari industri ketika menerima sumber daya manusia yang berbeda kompetensi dari industri tersebut adalah industri harus memberikan waktu untuk belajar kembali. Permasalahan lain juga akan timbul dimana sumber daya manusia yang diajarkan tersebut tidak mampu mencapai kompetensi yang diharapkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan peta kebutuhan akan peluang sekolah menengah kejuruan di industri ekonomi kreatif agar mampu mengisi peluang kerja yang ada. Dengan penelitian ini diharapkan semakin banyak kompetensi kejuruan yang sesuai dengan kebutuhan dunia industri ekonomi kreatif.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu menggambarkan "apa adanya" tentang sesuatu keadaan atau gejala tanpa diperlukan administrasi dan pengontrolan terhadap perlakuan [16]. Penelitian kualitatif merupakan pendekatan dengan cara mengeksplorasi dan memahami suatu gejala secara terpusat [17]. Metode penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data yang diamati, artinya permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini tidak berkenaan dengan angka-angka, dan tujuannya untuk menganalisis peluang sekolah menengah kejuruan pada industri ekonomi kreatif.

Partisipan dan tempat penelitian akan dilakukan pada ahli kurikulum dan beberapa tempat meliputi :

1. Industri Ekonomi Kreatif
2. Pelaku Usaha Ekonomi Kreatif
3. Sekolah Menengah Kejuruan
4. Dinas Pendidikan provinsi

Penelitian kualitatif sebagai *human instrument*, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya [18]. Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri sehingga peneliti harus divalidasi. Validasi terhadap peneliti, meliputi pemahaman metode penelitian kualitatif, penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti, kesiapan peneliti untuk memasuki objek penelitian baik secara akademik maupun logikanya. Data dalam penelitian ini didapatkan secara kualitatif, proses penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain (a) Observasi, (b) wawancara, (c) Dokumentasi, (d) Triangulasi.

Tahapan dalam melakukan analisis data penelitian ini adalah dengan mereduksi data, data yang terkumpul tentang peluang sekolah menengah kejuruan pada industri ekonomi kreatif melalui proses observasi, wawancara, dokumentasi dan triangulasi kemudian direduksi. Reduksi data adalah bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dapat diambil. Tahapan selanjutnya adalah melakukan penyajian / display data, seluruh data penelitian tentang peluang sekolah menengah kejuruan pada industri ekonomi kreatif. Data disajikan dalam bentuk teks naratif (berbentuk catatan lapangan), daftar kompetensi dan tabel. Penyajian data penelitian kualitatif berbeda dengan penyajian pada penelitian kuantitatif, tidak ada konsistensi yang ditemukan dalam literatur berkaitan dengan pelabelan tampilan visual khusus yang digunakan dalam penelitian kualitatif [19]

3. TEMUAN DAN DISKUSI

Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran di sekolah menengah kejuruan. Jumlah siswa yang belajar dan kompetensi yang diajarkan di sekolah menengah kejuruan. Observasi juga dilakukan untuk melihat hal hal penunjang proses pembelajaran. Wawancara dilakukan melibatkan beberapa narasumber, wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi secara utuh dan mendalam tentang kompetensi keahlian di sekolah menengah kejuruan apakah bisa diterima di dunia industri ekonomi kreatif dan apa saja yang dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut.

Observasi di industri ekonomi kreatif dilakukan untuk melihat peluang sekolah menengah kejuruan untuk bisa memasuki dunia industri ekonomi kreatif. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi secara mendalam dan utuh tentang kompetensi keahlian apa yang dibutuhkan pada industri tersebut. Jumlah peluang kerja yang dibutuhkan pada dunia industri ekonomi kreatif.

Wawancara dilakukan pada narasumber ahli kurikulum di dinas pendidikan provinsi untuk mendapatkan informasi yang utuh dan mendalam tentang kompetensi keahlian yang masuk dalam ekonomi kreatif dan peluang sekolah menengah kejuruan untuk membuka kompetensi keahlian baru yang sesuai dengan sub sektor ekonomi kreatif.

Berdasarkan analisis data terdapat 17 sub sektor ekonomi kreatif yang meliputi

1. Pengembang Permainan
2. Arsitektur
3. Desain Interior
4. Musik
5. Seni Rupa
6. Desain Produk
7. Fashion
8. Kuliner
9. Film, Animasi, dan Video
10. Fotografi
11. Desain Komunikasi Visual
12. Televisi dan Radio
13. Kriya
14. Periklanan
15. Seni Pertunjukan
16. Penerbitan
17. Aplikasi

Berdasarkan analisis data jumlah kompetensi keahlian yang sudah bisa memasuki industri ekonomi kreatif ada 7 kompetensi keahlian,

1. Musik
2. Seni Rupa
3. Fashion
4. Kuliner
5. Desain Komunikasi Visual
6. Kriya
7. Seni Pertunjukan

Tetapi masih belum menjurus untuk bisa langsung masuk ke dunia industri. Pihak industri ekonomi kreatif mengatakan kompetensi yang dimiliki siswa lulusan sekolah menengah kejuruan belum bisa langsung bekerja di dunia industri. Masih banyak kompetensi yang tidak diajarkan di sekolah. Dalam hal ini dapat diartikan bahwa sekolah menengah kejuruan masih perlu untuk menyesuaikan kompetensi yang diajarkan dengan kompetensi yang dibutuhkan oleh dunia industri.

4. KESIMPULAN

Peluang untuk sekolah menengah kejuruan pada industri ekonomi kreatif sangatlah besar.

Dilihat dari kompetensi yang sesuai dengan ekonomi kreatif masih sedikit. Dan kompetensi yang diajarkan di sekolah menengah kejuruan masih belum sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan oleh industri ekonomi kreatif.

Peluang ini juga bisa dicapai jika semua aspek yang mendukung untuk memenuhi kompetensi keahlian yang sesuai dengan industri ekonomi kreatif dan kompetensi yang dimiliki siswa lulusan sekolah menengah kejuruan juga sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh dunia industri.

5. REFERENSI

- K. Dan and E. Kreatif, "Kewirausahaan dan ekonomi kreatif," 2012.
- S. Roos and I. Raafaldini, "The Development of Entrepreneurship in Creative Industries with Reference to Bandung as a Creative City," *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 169, no. August 2014, pp. 387–394, 2015.
- F. Zul, S. Koster, and J. Van Dijk, "The location of creative industries in a developing country: The case of Indonesia," *JCIT*, vol. 59, pp. 66–79, 2016.
- J. Lampel and O. Germain, "Creative industries as hubs of new organizational and business practices ☆," *J. Bus. Res.*, pp. 1–7, 2015.
- S. Kaderi, H. Susatyo, S. Utomo, and B. Suryanta, "Risk Mapping on Dynamics Creative Industry: Case Study at Bandung City, Indonesia," *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 169, no. August 2014, pp. 125–130, 2015.
- D. Lee, D. Hesmondhalgh, K. Oakley, and M. Nisbett, "Regional creative industries policy-making under New Labour," vol. 23, no. 4, pp. 217–231, 2014.
- J. António, T. Carrilho, and L. S. Mónico, "Entrepreneurship in different contexts in cultural and creative industries ☆," *J. Bus. Res.*, 2016.
- L. America and C. Organisation, "– A new pathway," vol. 42, no. 1, pp. 11–13, 2014.
- S. Dörry, M. Rosol, and F. Thissen, "The significance of creative industry policy narratives for Zurich's transformation toward a post-industrial city," *JCIT*, vol. 58, pp. 137–142, 2016.
- I. Chaston and E. Sadler-smith, "Entrepreneurial Cognition, Entrepreneurial Orientation and Firm Capability in the Creative Industries," 2012.
- M. D. Models, "Vocational Teacher Education °," pp. 744–748, 2010.
- P. Damlund, "Vocational education and training: dual education and economic crises," vol. 9, pp. 1900–1905, 2010.
- L. Wheelahan, G. Moodie, and G. Moodie, "Vocational education qualifications "

- roles in pathways to work in liberal market economies in liberal market economies,” *J. Vocat. Educ. Train.*, vol. 6820, no. March, pp. 1–18, 2017.
- C. Tolino and M. Á. Hernández-prados, “The dual vocational training . Program of labor health in the company,” *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 237, no. June 2016, pp. 1026–1031, 2017.
- E. Soare, “Perspectives on designing the competence based curriculum,” *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 180, no. November 2014, pp. 972–977, 2015.
- M. B. Miles and M. a Huberman, *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*, Second Edi., vol. 19, no. 1. California: Sage Publications, Inc., 2012.
- J. W. Creswell, *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*, Fourth Edi., vol. 4. Boston: Pearson Education, Inc, 2012.
- W. Creswell, *Research Design - Qualitative, Quantitative, and mixed Approaches*, vol. 3rd. California: Sage, 2009.
- S. Verdine and N. I. Scagnoli, “Data Display in Qualitative Research,” *Int. J. Qual. Methods*, vol. 12, no. 1, pp. 359–381, 2013.