

Studi Kurikulum SMK Berbasis Industri Kreatif di Indonesia Timur

Yudistira, Rabendra^{1✉};Ramadhani, Nugrahardi^{2✉};Denny Indrayana, Setyadi^{3✉};Hadi, Waluyo^{4✉}

Dosen Jurusan Desain Produk Industri, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Mei 2016

Disetujui Juni 2016

Dipublikasikan Juli 2016

Keywords:

industri kreatif;

SMK;

kurikulum;

Abstrak

Pengembangan industri kreatif di Indonesia sangat membutuhkan tenaga SDM dengan keterampilan yang sesuai di bidangnya, sehingga dapat memenuhi kebutuhan akan SDM yang handal, kompeten dan mampu bersaing dalam industri kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti model pendidikan yang efektif pada sekolah berbasis industri kreatif, mengetahui kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pendidikan berbasis industri kreatif dan menjabarkan solusi yang telah dilakukan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan dua sumber data sebagai objek penelitian, yaitu; 10 SMK dan 10 unit bidang usaha kreatif di Jawa Timur, Jawa Tengah, dan Indonesia. Langkah yang diambil adalah mengkaji dan membandingkan dua variabel data tersebut, untuk menemukan permasalahan dan ketidaksinambungan antara kebutuhan SDM di dunia usaha dan metode pembelajaran atau kurikulum pembelajaran di SMK. Kajian dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan SMK yang secara khusus mengembangkan produk kerajinan berbasis pada potensi lokal, baik dalam hal ketersediaan bahan baku, budaya maupun produk-produk yang telah dikembangkan oleh masyarakat lokal.

PENDAHULUAN

Industri Kreatif dapat diartikan sebagai kumpulan aktivitas ekonomi yang terkait dengan penciptaan atau penggunaan pengetahuan dan informasi. Kementerian Perdagangan Indonesia menyatakan bahwa Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksplorasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.

Industri kreatif merupakan industri yang potensial untuk dikembangkan mengingat industri ini memiliki sumber daya yang sifatnya tidak terbatas, yaitu berbasis pada intelektualitas SDM yang dimiliki.

Pendidikan SMK disiapkan untuk menghasilkan lulusan yang siap kerja, memiliki pengetahuan dan terutama

keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan dunia industri serta memiliki sikap dan perilaku yang baik. Dengan jumlah seluruh SMK di Indonesia saat ini telah mencapai 12.677 sekolah dengan jumlah murid sekitar 4,4 juta, kontribusi pendidikan SMK terhadap angka APK untuk pendidikan menengah di Indonesia sekitar 33%.

Terdapat 9 bidang sudi keahlian yang ada di SMK, 46 program keahlian dan 128 paket keahlian. Dengan potensi SMK yang begitu besar terhadap industri kreatif, maka akan muncul pertanyaan; apakah sistem dan metode pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum di SMK telah sesuai dan bersinergi dengan kondisi dan kebutuhan di industri?

Penelitian ini bertujuan untuk antara lain: (1) Melakukan kajian terhadap potensi dan budaya lokal yang dapat digunakan

✉ Corresponding author :

Address: Prodi DKV, Jurusan Desain Produk Industri

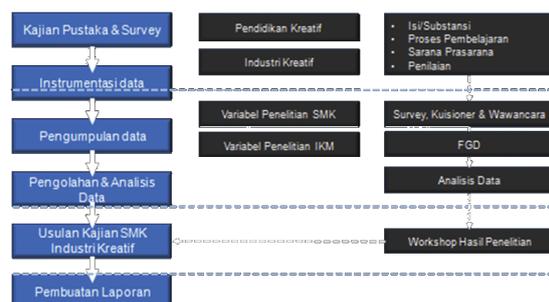
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Email : rabendrayudistira@yahoo.com

menjadi dasar pengembangan bidang studi industri kreatif yang ada di Indonesia Timur, (2) Melakukan kajian kebijakan tentang industri kreatif di Indonesia, kebutuhan SDM level menengah di bidang industri kreatif yang dibutuhkan yang dapat mendukung pengembangan industri kreatif di Indonesia, (3) Melakukan kajian terhadap kemungkinan integrasi potensi budaya lokal untuk dijadikan dasar pengembangan bidang studi industri kreatif, (4) Melakukan evaluasi terhadap SMK yang telah menjalankan bidang studi Industri kreatif, meliputi : kesesuaian kurikulum, model pembelajaran, relevansi kualifikasi dan jumlah kebutuhan SDM, kualitas pengelolaan, ketersediaan sarana dan prasarana dsb.

METODE PENELITIAN

Alur proses kajian meliputi 5 tahapan besar, yaitu: (1) Kajian Pustaka. Dilakukan dengan mengkaji pustaka yang terkait dengan industri kreatif, khususnya yang berbasis pada potensi lokal, baik secara teoritis maupun yang telah dilaksanakan oleh sekolah khususnya SMK. (2) Penyusunan konsep, variabel dan instrumen. Yaitu konsep dan variabel terkait bidang kreatif, meliputi konsep tentang kreatifitas, pengembangan produk, material, proses maupun hasilnya. Penyiapan instrumen sesuai dengan list kebutuhan data. (3) Pengumpulan Data, dilakukan melalui *interview*, *laddering* (bertanya kepada narasumber yang bersangkutan, khususnya kepada pengrajin), observasi, dokumentasi dan survei dipandu dengan kuisisioner (survei kepada pengrajin dan Survei ke sekolah) (4) Analisis data sesuai output yang ditargetkan, kompilasi dan pengolahan data primer maupun sekunder dan pengolahan data (5) *Workshop* hasil analisis data, yaitu membahas hasil analisis dari data survei maupun data sekunder yang telah diolah. *Workshop* ini bertujuan untuk mendapat masukan dari berbagai sumber dalam rangka menyempurnakan kesimpulan, rekomendasi dan menyempurnakan laporan



Bagan 1. Alur Penelitian

PEMBAHASAN

Sebagai bahan referensi dalam penentuan tindak lanjut penelitian ini dilakukan kunjungan ke beberapa IKM khususnya di Jawa Timur dan Indonesia timur. Dalam penelitian ini dipilih 10 sampel IKM kerajinan sebagai objek penelitian, kesepuluh industri tersebut adalah sebagai berikut : Batik Tulis Tanjung Bumi (Madura), Bambu Laminasi, Denpasar (Bali), Day Art Batik (Probolinggo), Gerabah Mataram, Damar Wulan *Art Shop* (Mataram), Java Keramik (Probolinggo), Laskar Studio Bambu (Bali), Sekar Jepun (Bali), Tenun Ikat ATBM Medali Mas (Kediri), PT Cahaya Sejati Cemerlang (Sidoarjo), Tenun Lambe (Mataram).

Kesepuluh IKM tersebut bergerak dalam bidang kerajinan yang berbeda. Namun ada beberapa IKM yang memproduksi barang yang sama contohnya Tenun Ikat Medali Mas dan Tenun Lambe Mataram, yang sama-sama memproduksi tenun dengan khas yang berbeda. Rata-rata dalam satu IKM juga tidak hanya memproduksi satu jenis kerajinan.

Objek penelitian berikutnya adalah SMK Kreatif. Yaitu SMK yang memiliki jurusan yang berkaitan dengan industri kreatif. Untuk mengetahui perbandingan antar SMK Kreatif dalam penelitian ini diambil sampel sebanyak 10 SMK Kreatif di Indonesia diantaranya : SMKN 12 Surabaya, SMKN 1 Jabon Sidoarjo, SMKN Kriya Sahid Sukoharjo, SMKN 5 Yogyakarta, SMKN 2 Sukawati Bali, SMKN 1 Sukasada Bali, SMKN Pasirian Lumajang, SMKN 5 Malang, SMKN 5

Mataram Lombok, SMKN 5 Palu. Kesepuluh sampel ini memiliki jumlah jurusan yang berbeda, namun beberapa memiliki jenis jurusan yang sama.

Beberapa sektor industri kreatif adalah jasa periklanan, arsitektur, seni rupa, kerajinan, desain, mode (*fashion*), film, musik, pertunjukan, penerbitan, riset pengembangan, piranti lunak (*software*), televisi dan radio, mainan dan video game. Sektor industri kreatif ini dihubungkan dengan kesepuluh sampel SMK Kreatif, sehingga dapat diketahui keterkaitannya.

SMK Industri Kreatif dalam Spektrum Keahlian SMK

Dalam Spektrum Keahlian SMK diatas, masih belum terdapat bidang keahlian, program keahlian, atau paket keahlian yang menyebutkan SMK Bidang/Program/Paket Keahlian Industri Kreatif. Beberapa faktor yang melatar belakangi hal tersebut dapat dianalisa antara lain adalah :

- (1) Industri Kreatif masih tergolong jenis industri baru diantara sektor industri yang telah ada sampai saat ini, sehingga kurangnya pemahaman tentang peran atau dampak Industri Kreatif didalam kehidupan masyarakat.
- (2) Kurangnya pemahaman berkaitan

- tentang peran SMK (akademik) dalam perkembangan Industri Kreatif.
- (3) Belum ada upaya mensinergikan antara pihak akademik —khususnya Pendidikan Menengah Kejuruan— dengan pihak swasta, dan pihak Pemerintah dalam rangkaian hubungan membangun sektor Industri Kreatif secara komprehensif.

Sebagai sebuah bentuk pendidikan Vokasional, SMK memiliki potensi yang sangat besar dalam mendorong kegiatan Industri Kreatif. Lulusan SMK memiliki kapasitas untuk menjadi pelaku Industri Kreatif dikemudian hari. Namun demikian sangat perlu ditekankan bahwa, Industri Kreatif menuntut insan-insan kreatif untuk senantiasa menciptakan produk kreatif dan inovatif. Oleh karenanya pendidikan SMK berbasis kreatifitas menjadi kunci untuk mendorong peran SMK dalam perkembangan Industri Kreatif.

Hubungan Antara Program Keahlian SMK dengan Sektor Industri Kreatif

Pada bagan 2 berikut disimulasikan relasi salah satu Program dan Paket Keahlian SMK dikaitkan dengan sektor industri Kreatif.

Berdasarkan simulasi tersebut ditemukan beberapa temuan bahwa, sebuah



Bagan 2. Relasi SMK Industri Kreatif & Industri Kreatif (Pangestu, 2008)

Paket keahlian SMK pada kenyataannya dapat menjangkau beberapa sektor Industri Kreatif secara bersamaan, sebagai contoh :

- (1) Desain dan Produksi Kriya Kayu dapat berkaitan dengan sektor Kerajinan, Mainan, Arsitektur, bahkan musik.
- (2) Desain dan Produksi Kriya Tekstik dapat berkaitan dengan sektor Kerajinan, Arsitektur, Mode (*fashion*), bahkan mainan.
- (3) Desain Produksi Kriya kulit dapat berkaitan dengan sektor Desain Alas kaki, Kerajinan, Mode (*fashion*).
- (4) Desain produksi Kriya bambu dapat berkaitan dengan sektor Desain *Furniture*, bahkan desain mainan.

Melalui simulasi di atas, dapat dijelaskan bahwa pengelompokan program/paket keahlian SMK Industri Kreatif tidak mutlak berdasarkan paket keahlian yang berorientasi pada jenis material saja, seperti kriya kulit, kriya logam, kriya bambu dst, namun hendaknya berdasarkan jenis penggolongan produk yang dihasilkan. Sebagai contoh Paket Keahlian Desain dan Produksi Mainan, sehingga melalui paket keahlian tersebut diharapkan seorang lulusan yang memahami dengan baik seluk beluk produk mainan dari material yang memungkinkan.

Usulan Jurusan SMK Industri Kreatif

Dari keseluruhan produk hasil SMK Desain dan Produksi Kriya baik kayu, logam, keramik, maupun rotan ditemukan beberapa kecenderungan yang sama yakni; tidak memiliki nilai kebaruan, kurang estetis, masih berorientasi pada produk-produk konvensional seperti kotak *tissue*, kap lampu, tempat koran, dan lainnya, tidak mengembangkan nilai dari produk kategori *handmade*, tidak berorientasi pada varian produk, tidak berorientasi masal.

Berdasarkan beberapa analisis yang telah dilakukan pada penelitian ini ditemukan beberapa pertimbangan untuk mengusulkan salah satu bidang keahlian baru yakni bidang keahlian Industri Kreatif

dengan beberapa program dan paket keahlian.

Beberapa pertimbangan tersebut meliputi :

- (1) SMK Industri kreatif memiliki potensi yang cukup besar dalam upaya pengembangan produk-produk kreatif dan inovatif sesuai dengan sektor industri kreatif yang ada.
- (2) SMK Industri kreatif harus mampu mencetak lulusan yang dapat terjun menjadi pelaku usaha muda baru untuk mendorong percepatan Industri Kreatif yang telah berjalan. Hal ini sekaligus menambah orientasi Sekolah kejuruan untuk mencetak pengusaha muda baru yang memiliki kompetensi keahlian serta jiwa usaha.
- (3) SMK Industri Kreatif mampu menciptakan sebuah ekosistem kreatifitas yang baik untuk siswa, sehingga diperkirakan mampu membentuk pendidikan karakter anak bangsa, khususnya karakter berkarya.
- (4) SMK Industri Kreatif diharapkan menjadi acuan dalam pengembangan citra sekolah kejuruan sebagai sekolah yang menciptakan pengusaha yang kreatif dan inovatif.
- (5) Lulusan SMK Industri Kreatif dirasa dapat menghasilkan pengusaha Industri Kecil dan Menengah baru yang merubah ekosistem usaha kecil dan menengah agar lebih kreatif serta memiliki daya saing.

SMK Industri Kreatif dan Usulan Paket Keahlian

SMK Industri Kreatif merupakan salah satu bidang keahlian yang difokuskan untuk merespon kebutuhan industri kreatif yakni mengembangkan produk yang kreatif dan inovatif berdasarkan potensi lokal dan budaya yang ada. Di samping itu, menciptakan pelaku-pelaku usaha muda baru (*entrepreneur*) yang memiliki latar belakang pendidikan keahlian serta memiliki jiwa kreasi dan inovasi yang cukup,

untuk menghasilkan produk-produk buatan dalam negeri yang unik, kreatif, dan bernilai jual tinggi.

Visi SMK Industri Kreatif adalah menjadi pusat pendorong keahlian produk kreatif dan inovatif serta pencetak pengusaha muda mandiri yang dapat menjadi ekosistem baru dalam dunia Usaha dan Industri Kecil dan Menengah berikutnya

Sedangkan misi SMK Industri Kreatif antara lain adalah :

- (1) Menjadi tempat pendidikan vokasional yang berorientasi pada pengembangan produk kreatif dan inovatif.
- (2) Menjadi tempat simulasi pengembangan pelaku usaha muda baru (*entrepreneur*) untuk siap dalam dunia usaha dan Industri Kecil dan Menengah.
- (3) Menjadi wadah sinergitas antara beberapa pihak, Akademisi, Pemerintah, dan pihak Swasta.

Bidang keahlian yang diusulkan adalah Bidang keahlian Industri Kreatif. Program Keahlian yang diusulkan adalah Produk dan Desain, dan Kuliner. Paket Keahlian yang diusulkan adalah paket keahlian (1) Produk Mainan; (2) Produk *Apparel* atau aksesoris; (3) Produk *Souvenir*; (4) Produk Kuliner.

Bidang Keahlian	Program Keahlian	Paket Keahlian
Industri Kreatif	Produk dan Desain	1. Produk Mainan 2. Produk Apparel atau aksesoris a) Topi dan Aksesoris b) Tas c) Alas kaki 3. Produk Souvenir
	Kuliner	4. Kuliner

Tabel 1. Usulan Paket Keahlian SMK Industri Kreatif

Penerapan SMK Eksisting

Ada beberapa tahap penambahan dalam penerapan kebutuhan dalam rangka akselerasi pada SMK Eksisting dengan kondisi tetap memakai kurikulum atau rencana pembelajaran yang sudah berjalan dengan baik di masing-masing sekolah, antara lain :

- (1) Pelatihan Tenaga Pengajar
Tenaga pengajar yang sudah ada sudah dirasa cukup baik dan sesuai dengan kompetensi, namun berdasarkan waktu dan trend yang berkembang pesat, kebutuhan serta kemampuan keahlian diharapkan bisa ditransfer kepada siswa ikut berkembang juga, artinya antara tenaga pendidik dan siswa harus terus belajar. Mendatangkan tenaga ahli, stakeholder atau user, atau motivator dengan kredibilitas yang terjamin, sehingga tidak langsung tenaga didik juga mendapat rasa percaya diri serta merasa ikut terlibat dalam pengembangan siswa secara kontinyu.
- (2) Penambahan Jam Studi Mata Pelajaran Pilihan
 - (a) Bahasa Inggris. Pada workshop dengan beberapa sekolah eksisting terdapat poin dimana siswa merasa kurang percaya diri dan tidak mempunyai kemampuan berbahasa inggris baik, dalam hal ini secara praktis. Padahal hal tersebut adalah modal utama dalam menghadapi MEA 2016.
 - (b) Marketing dan Entrepreneurship. Selama ini proses belajar mengajar, siswa disibukkan dengan penciptaan karya, berpameran, dan mengerjakan pesanan terbatas. Belum pada tahapan pemasaran modern dan pengembangan usaha.
 - (c) Pengetahuan Bahan. Mata pelajaran berikut salah satu yang dianggap penting, dimana siswa akan mempelajari keragaman bahan atau material dari sebuah produk, bagaimana membuat produk dengan *single material* atau *cross material (mixed media)*.
 - (d) Dasar Desain. Salah satu mata pelajaran dasar yang diberikan pada tingkat persiapan atau semester awal, dimana siswa wajib mendapatkan pengetahuan olah bentuk berdasarkan prinsip-prinsip

mendesain.

(3) Studi Banding

Proses studi banding sudah berjalan dengan baik, hanya saja ada beberapa sekolah yang menekankan studi banding pada beberapa tempat yang tidak ada hubungannya dengan dunia kerja secara langsung.

(4) Inkubasi atau Magang Kreatif

Kebutuhan jejaring yang baik dinilai masih kurang ditemukan pada sekolah-sekolah kejuruan dengan industri, sekolah kejuruan hanya mempunyai jejaring tetap dan tidak sesuai dengan bidang. Ditempat magang, siswa kerap diperlakukan seperti tukang atau tenaga kasar, sehingga tidak dilibatkan berproses kreatif atau minimal berinisiatif memecahkan masalah dan melakukan temuan baru dalam proses kreasi.

Penerapan SMK Baru

Demikian dengan SMK Baru yang akan menjadi *pilot project* (perencanaan) mengacu pada temuan dan kebutuhan hasil riset ini. Asumsi penyelenggaraan pilot project diharapkan menghasilkan lulusan dari SMK Baru lebih baik sesuai dengan kebutuhan industri kreatif. Untuk mewujudkan SMK baru, semangat yang ditularkan juga harus kebaruan, setidaknya mengedepankan iklim kreatif. Rekomendasi yang disarankan antara lain :

(1) *Fresh Academic Staff*

Tenaga didik yang segar, secara usia dan pengetahuan, baik soft skill maupun hard skill, dengan kriteria minimal lulusan terbaik setidaknya mempunyai pengalaman serta ketertarikan pada mendidik sekaligus mentransfer keahlian dengan baik.

(2) Lokasi Sekolah

Pemilihan lokasi sekolah juga menentukan iklim dan suasana proses belajar mengajar berlangsung. Opsi ini bisa menjadi pertimbangan karena kenyamanan dan ketenangan proses

belajar mengajar serta iklim yang mendukung membuat kreatifitas berjalan dengan baik.

(3) *Branding Sekolah*

Branding adalah usaha bagaimana membuat nama usaha, perusahaan, perseorangan atau instansi menjadi lebih dikenal berdasarkan karakteristik yang bersangkutan. *Branding* bisa dimulai dari penamaan, logo, *tag line* atau jargon sekolah, warna, seragam, cara berpromosi hingga penanaman karakter pada siswa dimana siswa mencerminkan apa yang diajarkan pada sekolah.

(4) Studio atau *Workshop*

Penamaan atau *branding* kelas praktikum bisa diganti dengan nama yang lebih 'meng-global', misalnya bengkel menjadi studio atau *workshop*, kelas belajar menjadi *co-working class*, dan lain sebagainya. Dari penamaan dan iklim kelas yang lebih bermutu akan menimbulkan percaya diri, etos kerja tinggi, dan rasa memiliki.

(5) *Co-Working Class*

Selain studio atau *workshop*, semangat membuat kelas proses belajar mengajar lebih kreatif, pola penataan kelas sudah tidak mengacu pada gaya kolonial atau sekolah pada umumnya, siswa bisa mengatur sesuai dengan kelompok diskusi atau rekan kerja, posisi pendidik tidak menjadi pusat di depan, namun bisa di tengah, atau sebagai *partner* dalam transfer pengetahuan, sehingga jika dituntut asistensi berkala, pendidik langsung menuju pada kelompok kerja, bertatap muka dua arah.

(6) Sarana dan Prasarana

Mahalnya sekolah kejuruan salah satunya ada pada pengadaan sarana dan prasarana dalam hal ini peralatan pendukung, atau peralatan praktikum. Kebanyakan sekolah kejuruan jauh tertinggal dan memang pesatnya perkembangan teknologi tidak terkejar oleh jadwal dan ketersediaan pengadaan yang harus melalui proses berliku.

Kerjasama antar industri dan perguruan tinggi penghasil peralatan atau mesin berpaten, memudahkan sekolah kejuruan tidak harus mengambil dari produk asing.

Analisis Isi dan Usulan Pengembangan Kurikulum

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dari beberapa Struktur Kurikulum SMK/MAK yang dijadikan sampel penelitian, ditambah proses *workshop* kepada beberapa guru SMK Industri Kreatif menemukan beberapa temuan berkaitan dengan struktur kurikulum yang telah ada, beberapa temuan tersebut antara lain adalah :

- (1) Alokasi Jam Mata Pelajaran kelompok C (Pemintan) pada kenyataannya dinilai kurang karena siswa membutuhkan waktu lebih banyak
- (2) Kendala terbesar dalam proses pembelajaran adalah berkaitan dengan kualitas intake siswa yang diterima. Beberapa kasus terjadi adalah berkaitan dengan kecukupan minat siswa terhadap jurusan yang mereka masuki.
- (3) Permasalahan terhadap hasil produk siswa SMK adalah pada aspek pemasaran. Siswa tidak memiliki mata pelajaran ataupun wawasan yang sinergi dengan mata pelajaran ketrampilan yang mereka jalani.
- (4) Dalam proses praktikum di laboratorium atau sering disebut bengkel, tidak terbangun suasana pembelajaran yang kondusif.
- (5) Belum adanya upaya perlindungan Hak Kekayaan Intelektual dalam proses pembelajaran ataupun hasil pembelajaran. Bagi siswa, dengan kesadaran akan HAKI maka diharapkan ia dapat menghargai serta tidak melanggar etika desain seperti, peniruan dan *plagiarism*. Bagi pihak sekolah, dengan perlindungan HAKI, maka pihak sekolah memiliki peran dalam membangun kekayaan intelektual berupa gagasan dan ide yang sah secara hukum

- (6) Perlu adanya mata pelajaran sekaligus implementasinya penggunaan bahasa Inggris dalam kegiatan pembelajaran ketrampilan.

Berdasarkan beberapa analisa kurikulum SMK Industri Kreatif yang ada, serta dengan konfirmasi triangulasi data dengan pelaku pendidikan SMK dalam Workshop guru SMK Industri Kreatif, disusunlah sebuah Usulan Struktur Kurikulum bagi SMK Industri Kreatif.

- (1) Beberapa pertimbangan dasar struktur kurikulum ini antara lain adalah :
- (2) Prosentase/pembobotan yang proporsional antara mata pelajaran kelompok wajib dan kelompok minat.
- (3) Tujuan pendidikan SMK Industri Kreatif untuk mencetak pengusaha muda baru.
- (4) Upaya membangun Rencana Pembelajaran yang berbasis pada proses berpikir kreatif.
- (5) Upaya menciptakan ekosistem kreatif dalam ruang praktikum atau studio
- (6) Pengayaan materi dan proses pembelajaran berkaitan dengan ilmu-ilmu yang terkait dengan produksi Industri kreatif.

Analisis Proses Pembelajaran dan Implementasi untuk SMK Industri Kreatif

Salah satu mata kuliah penciri dari pendidikan kreatif adalah mata kuliah yang bermuatan kreatifitas. Pengertian Kreatifitas pada proses belajar mengajar adalah melakukan sebuah kegiatan kreatif yakni *learning by doing*. Tujuan dari Mata kuliah ini adalah untuk memberikan pengalaman kreatif bagi siswa serta memberikan pemahaman akan proses berpikir kreatif. Beberapa materi yang diajarkan antara lain seperti : *Brainstorming, Mind Mapping, SKAMPER, Curiosita*, dan masih banyak lagi.

Mata kuliah pendorong kreatifitas yang tersedia pada jenjang S1 meliputi beberapa mata kuliah, seperti : Pengantar Kreatifitas, Kreatifitas Desain Produk, Dasar-dasar 2D, Dasar-dasar 3D, Estetika Desain, Metode Desain.

Kedudukan mata kuliah tersebut di atas merupakan mata kuliah yang bersifat praktis sekaligus teknis, yakni melakukan beberapa tugas yang mengasah kemampuan berpikir mahasiswa. Bobot satu mata kuliah kreatifitas tergolong cukup besar, yakni pelaksanaan studio sekitar 4-5 jam/minggu. Dalam satu semester pada umumnya terdapat 2 mata kuliah berbasis kreatifitas atau total 8-12 jam/minggu.

Dalam kurikulum SMK Industri Kreatif, juga diperlukan beberapa Mata Pelajaran Pendorong Kreatifitas. Mata Pelajaran Pendorong Kreatifitas ini bukanlah mata pelajaran yang berisi teori atau disampaikan secara ceramah yang berisikan tentang definisi-defenisi. Mata Pelajaran Pendorong Kreatifitas ini harus bersifat eksplorasi, yakni memberikan ruang kepada siswa untuk melakukan sesuatu sesuai dengan pemikiran tiap siswa. Jenis pembelajaran yang sesuai adalah pembelajaran studio, yakni setiap siswa memiliki banyak waktu untuk melakukan kegiatan mandiri, sesuai dengan tugas atau materi kreatifitas yang telah ditentukan.

Proses berpikir kreatif merupakan sebuah proses yang dilakukan secara komprehensif, memiliki tahapan, dan dilakukan secara terus menerus, sehingga menjadi sebuah pola atau sebuah kebiasaan berpikir kreatif. Dasar proses berpikir kreatif dilandaskan pada kerangka teori oleh Osborn (1950), sebagai berikut :

- (1) Orientasi yaitu tahap analisa masalah, yakni mendeteksi dimana peluang penciptaan sebuah produk bagi konsumen
- (2) Persiapan yaitu tahapan pengumpulan data-data relevan
- (3) Analisis yaitu tahap pengkajian atas materi-materi yang relevan
- (4) *Ideation* yaitu tahapan pengumpulan ide-ide kreatif
- (5) Inkubasi yaitu tahapan untuk berhenti berpikir untuk mengundang iluminasi.
- (6) Sintesis yaitu menyatukan potongan-potongan ide;

(7) Evaluasi menilai ide-ide akhir yang muncul.

Berikut ini adalah identifikasi sub tahapan Proses berpikir kreatif berdasarkan jenis kegiatan yang dilakukan pada tiap tahapan :

TAHAPAN		SUB TAHAPAN
1	ORIENTASI	Identifikasi Trend Identifikasi Pasar Identifikasi Pengguna
2	PERSIAPAN	Pengetahuan kelompok produk Pengetahuan dasar elemen desain produk <i>((reverse engginering</i> Pengetahuan teknik pembuatan produk
3	ANALISIS	Analisis Material Analisis teknik Analisis elemen desain : Bentuk
4	IDEATION	Tahap <i>brainstorming</i> Tahap diskusi : nara-sumber & stakeholder Tahap Pengembangan sketsa dasar
5	INKUBASI	Pengembangan <i>Rough Sketsa</i> Thumbnail Desain SKAMPER : varian desain
6	SINTEISIS	Gambar teknik Pembuat <i>Model/ Mockup/ Prototype Finsihing process</i>
7	EVALUASI	Dokumen produksi Spesifikasi detail <i>Post test/ FGD</i>

Tabel 3. Tahapan dan Sub Tahapan Proses Berpikir Kreatif

Berdasarkan bagan di atas, terdapat 7 (tujuh) tahapan serta 21 (dua puluh satu) sub tahapan yang bekerja secara sistematis serta komprehensif. Tiap tahapan dan sub tahapan merupakan sebuah rangkaian yang idealnya dilakukan oleh pekerja kreatif. Dengan demikian berpikir kreatif bukanlah sebuah pemikiran yang datang

dengan sendirinya, namun sebuah proses yang berkesinambungan. Nampak jelas pada bagan tersebut diatas, sebuah proses berpikir kreatif, bukan berhenti pada sebuah ide atau gagasan saja, sebuah proses kreatif harus dapat diimplementasikan menjadi sebuah wujud, sampai dengan tahap evaluasi atau mengukur bagaimana respon calon konsumen terhadap karya kreatif yang telah diciptakan.

Pada proses berpikir kreatif ini, bobot tiap sub tahapan dapat kemudian disesuaikan berdasarkan kebutuhan atau hasil yang ingin dicapai. Sebuah solusi kreatif pada sebuah produk yang berbeda akan memiliki bobot atau tingkat kesulitan yang berbeda.

Berdasarkan proses tahapan dan sub tahapan tersebut di atas, sebuah rangkaian kegiatan dalam proses berpikir kreatif kemudian dapat dikuantifikasi serta dikonversi kedalam durasi pembelajaran berpikir kreatif. Jika salah satu sub tahapan dialokasikan sejumlah satuan jam tertentu, maka, dapat diperoleh jumlah kebutuhan jam yang harus ditempuh selama proses pembelajaran.

Analisis Praktikum SMK Kreatif

Beberapa problem yang dihadapi beberapa SMK yang telah disurvei antara lain adalah :

- (1) Kurangnya aktifitas kegiatan siswa dalam ruang praktikum. Ruang praktikum hanya difungsikan sebagai ruang produksi saja, sedangkan kegiatan pasca produksi yang sebenarnya membutuhkan alokasi cukup besar tidak difasilitasi di ruang praktikum.
- (2) Sebagian besar ruang praktikum (terutama berisi mesin-mesin) tidak cukup kondusif untuk membuat siswa beraktifitas sepanjang hari. Permasalahan kebersihan, kerapian, dan ketertiban ruang praktikum menjadi masalah umum yang ditemukan.
- (3) Ruang Praktikum hendaknya memberikan suasana kerja yang menyenangkan dan memberikan

perasaan memiliki kepada tiap siswa. Oleh karenanya ruang praktikum hendaknya didesain sedemikian rupa agar siswa termotivasi untuk beraktifitas didalam ruang praktikum.

- (4) Sebagian besar ruang praktikum tidak memiliki Standar Prosedur Operasional penggunaan ruang praktikum. SOP Praktikum meliputi, standar pemanfaatan ruang, pemakaian tiap mesin yang ada, standar perawatan mesin, standar penyimpanan bahan baku, barang setengah jadi, dan barang jadi, standar kebersihan, dst.
- (5) Kurangnya peralatan yang menggunakan teknologi terbaru seperti *CNC*, *Printer 3D*, *Cutting Laser*, dll.



Gambar 5. Suasana Ruang Praktikum SMKN 5 Mataram

Analisis Penilaian SMK Kreatif

Capaian Pembelajaran dari siswa SMK Industri Kreatif adalah sebagai berikut :

- (1) Mampu menghasilkan tenaga ahli yang memiliki pengetahuan lebih dalam pengembangan desain, pemilihan bahan dan material serta terutama pengetahuan terhadap teknik produksi produk kreatif.
- (2) Mampu menghasilkan tenaga ahli yang terampil, produktif, peka terhadap kualitas, teliti, dan mampu menghasilkan produk dengan standar produksi yang baik.
- (3) Mampu menghasilkan tenaga ahli yang memiliki kemampuan mengkomunikasikan produk dengan baik,

disiplin, dan mampu mengedepankan nilai etika industri dengan baik seperti kekayaan intelektual dan orisinalitas produk.

Untuk memperoleh Capaian Pembelajaran tersebut dibutuhkan indikator penilaian yang sesuai dengan kemampuan yang diharapkan. Beberapa indikator tersebut antara lain adalah; aspek kognitif (wawasan bahan atau material, wawasan desain, wawasan teknik), aspek psikomotorik (kebersihan dan kerapian, presisi ukuran, struktur, ketelitian), dan aspek afektif (ketepatan waktu, presentasi, etika, orisinalitas). Kriteria Penilaian yang digunakan adalah *SMART*, yaitu: Spesifik, *Measurable* (terukur), *Achievable* (dapat dicapai), *Realible* (dapat dipercaya atau dapat diandalkan), *Time Frame*.

SIMPULAN

Upaya pemerintah dalam menjalankan pendidikan kejuruan di Indonesia sudah pada tahap yang jauh lebih baik, namun usaha tersebut tidak akan berjalan tanpa adanya keterlibatan semua pihak, menjalankan perencanaan yang sudah ditetapkan serta mengeliminasi hal yang dirasa tidak diperlukan, menambah hal-hal baru yang bisa memaksimalkan proses pembelajaran di sekolah menengah kejuruan. Dari sekian sektor industri kreatif yang sudah dicanangkan oleh pemerintah, Indonesia Timur termasuk wilayah yang berpotensi, dua kekuatan antara lain Industri kemaritiman dan Industri Kerajinan berbasis potensi lokal. Dua industri besar tersebut masih perlu perhatian khusus untuk mewujudkan persaingan sehat antara pasar lokal dan ekspor, diperlukan tenaga ahli kreatif dan pengklasteran hasil industri untuk memaksimalkan produk unggulan. Sekolah menengah kejuruan merupakan salah satu institusi pendidikan yang menyediakan tenaga ahli siap bekerja, dan industri kreatif khususnya industri kerajinan membutuhkan inovasi-inovasi kreatif, terobosan pemasaran, ketrampilan

berkarya dan berdaya saing dengan industri kreatif lainnya. Beberapa usaha pada proses belajar mengajar di sekolah menengah kejuruan sudah mengalami berbagai pembaruan serta evaluasi dalam kurikulum, namun dibutuhkan suplemen, mata pelajaran khusus atau jurusan baru sebagai *pilot project* demi terwujudnya cita-cita mengembangkan industri kreatif Indonesia timur. Dibutuhkan proses-proses kreatif antara siswa dan pengajar, metode pembelajaran, sarana prasarana yang mendukung, iklim kreatif, dan suasana kompetitif saling mendukung industri kecil, selanjutnya dibutuhkan distribusi yang efisien tepat sasaran, bisa jadi memanfaatkan teknologi informasi atau *marketplace*, memotong rantai distribusi sehingga bisa langsung berhubungan dengan pembeli, tentunya didukung dengan produk yang lebih menjanjikan secara kualitas dan penampilan serta penyajian.

DAFTAR PUSTAKA

- Elka Pangestu, Mari. 2008. *Pengembangan Industri Kreatif Menuju Visi Ekonomi Kreatif Indonesia 2025, Rencana Pengembangan 14 Subsektor Industri Kreatif Indonesia (2009-2015)*. Jakarta.