

KEMINATAN SISWA TERHADAP SUB-SUB SEKTOR INDUSTRI KREATIF DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Bayu Rahmat Setiadi¹, Suparmin², Septiana Nurhidayat³

¹²³ Program Studi Pendidikan Teknik Mesin

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

E-mail: ¹bayursetiadi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) keminatan siswa terhadap sub-sub sektor industri kreatif dan (2) sub-sub sektor industri kreatif paling diminati siswa terhadap bidang industri kreatif. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode pengumpulan data menggunakan metode survei. Teknik pengambilan data menggunakan angket. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif sederhana yaitu menghitung frekuensi dan presentase. Hasil penelitian menunjukkan (1) keminatan siswa terhadap sub-sub sektor industri kreatif termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase 75,96%. Keminatan siswa terhadap sub-sub sektor industri kreatif memiliki tiga indikator, yaitu rasa ingin tahu, keinginan, dan sub-sub sektor industri kreatif. Indikator rasa ingin tahu termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase 79,21%. Indikator keinginan dalam kategori tinggi dengan persentase 76,35%. Indikator sub-sub sektor industri kreatif termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase 75,13%. (2) Hasil analisis di atas menunjukkan bahwa terdapat 2 sub sektor industri kreatif yang sangat diminati, yaitu fotografi dan musik, sedangkan 16 sub sektor industri lainnya cukup diminati, yaitu animasi; arsitektur; desain; kerajinan; kuliner; Mode; penelitian dan pengembangan; penerbitan; perfilman; periklanan; permainan interaktif; seni pertunjukan; seni rupa; teknologi informasi; televisi dan radio; dan video.

Kata kunci: *keminatan, sub sektor industri kreatif, industri kreatif*

STUDENT INTEREST IN CREATIVE SUB-SUB SECTOR IN VOCATIONAL SCHOOL

Abstract

This study aims to determine (1) the interest of students to the sub-sectors of the creative industry and (2) the sub-sector of creative industries most interested students to the field of creative industries. This research is a descriptive research. Methods of data collection using survey method. Technique of taking data used questionnaire. Data analysis techniques use simple descriptive statistics that calculate the frequency and percentage. The results showed (1) the interest of students to the sub-sectors of creative industries included in the high category with the percentage of 75.96%. Student's interest in creative industry sub-sub-sector has three indicators, namely curiosity, desire, and sub-sector of creative industry. The curiosity indicator is included in the high category with 79.21% percentage. Desire indicator in high category with percentage 76.35%. Indicators of the creative industries sub-sector are included in the high category with the percentage of 75.13%. (2) The results of the analysis above show that there are 2 sub sectors of creative industry that are in great demand, that is photography and music, while 16 sub sektor of other industries are quite interested, that is animation; architecture; design; craft; culinary; Mode; research and development; publishing; cinema; advertising; interactive games; performing Arts; art; information Technology; television and radio; and videos.

Keywords: *interest, creative industry sub-sectors, creative industries*

Pendahuluan

Pembangunan ekonomi kreatif telah dimulai sejak era presiden keenam Republik Indonesia, dan dilanjutkan kembali oleh Presiden RI Joko Widodo. Ekonomi kreatif mampu meningkatkan Produk Domestik Bruto (PDB) yang dimiliki beberapa sektor penting di Indonesia. Kementerian Perindustrian RI mencatat bahwa pada Tahun 2012 kontribusi ekonomi kreatif terhadap PDB naik mencapai Rp574 triliun atau kurang lebih 7%, selain itu sector ekonomi kreatif mampu menyerap 11,8 juta pekerja (www.kemenperin.go.id). Industri kreatif yang berkembang di Indonesia pernah menduduki peringkat 6 dari 10 dibandingkan dengan industri lainnya pada Tahun 2002-2008. Data yang dihasilkan United Nation Tahun 2003 menyebutkan bahwa 50% dari belanja negara G7 (Amerika Serikat, Inggris, Perancis, Kanada, Italia, dan Prancis) berasal dari produk industri kreatif (Mari, 2008).

Minat menurut Suryosubroto (1988: 109) adalah kecenderungan dalam diri individu untuk tertarik pada suatu objek atau menyenangi sesuatu objek. Anak yang minatnya besar terhadap ilmu pengetahuan, ia akan suka mempelajari ilmu itu. Tidak mempunyai minat terhadap sesuatu, akan mengakibatkan ia tidak punya perhatian terhadapnya dan karena itu ia tidak akan berhasil dalam mempelajarinya, misalnya : tidak punya minat terhadap sejarah, ilmu pasti dan lain-lain. Minat ada yang muncul dengan sendirinya (minat dengan sendirinya = minat spontan), ada yang muncul karena dibangkitkan dengan usaha atau sengaja. Sering kali anak tidak punya minat terhadap sesuatu pelajaran, seperti: menggambar.

Apabila seseorang mempunyai rasa ketertarikan pada suatu obyek maka seseorang tersebut akan senang mempelajari suatu obyek tersebut. Menurut yang dikutip dari Crow and Crow dalam bukunya *Educational psychology*, minat atau *interest* bisa berhubungan dengan daya gerak yang mendorong kita cenderung atau merasa tertarik pada orang, benda atau kegiatan ataupun bisa berupa pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Menurut Hurlock (1978 : 114) minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila

mereka bebas memilih. Bila mereka melihat bahwa sesuatu akan menguntungkan, mereka merasa berminat. Ini kemudian mendatangkan kepuasan, bila kepuasan berkurang dan minatpun berkurang. Menurut Sujanto (2008 : 92) minat ialah sesuatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan penuh kemauannya dan yang tergantung dari bakat dan lingkungannya. Jadi minat muncul apabila individu tersebut terhadap sesuatu yang dirasakan menarik dan bermakna serta dibutuhkan oleh individu. Menurut Slameto (2010 : 57) mengemukakan minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Menurut Mappiare (1994 : 62) mengemukakan minat adalah suatu perangkat mental yang terdiri dari suatu campuran dari perasaan, harapan, pendirian, prasangka, rasa takut, atau kecenderungan-kecenderungan lain yang mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu.

Pengelolaan ekonomi kreatif sekarang ini berbadan organisasi sendiri setelah melepas dari Kementerian Pariwisata. Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) merupakan badan yang pertama kali dibentuk oleh Presiden Joko Widodo sebagai lembaga pemerintah nonkementerian yang berada di bawah dan tanggung jawab Presiden dan pemerintah bidang pariwisata. Bekraf mempunyai tugas utama membantu Presiden dalam merumuskan, menetapkan, mengoordinasikan, dan mensinkronisasi kebijakan ekonomi kreatif yang berkaitan kepada 18 subsektor yang dirancang jangka panjang hingga Tahun 2025. Delapan belas subsector diantaranya sektor (1) animasi; (2) arsitektur; (3) desain; (4) fotografi; (5) musik; (6) kerajinan; (7) kuliner; (8) Mode; (9) penelitian dan pengembangan; (10) penerbitan; (11) perfilman; (12) periklanan; (13) permainan interaktif; (14) seni pertunjukan; (15) seni rupa; (16) teknologi informasi; (17) televisi dan radio; dan (18) video.

Pertumbuhan industri kreatif di Indonesia sejalan dengan bertumbuhnya penyerapan tenaga kerja di Indonesia. Produktivitas tenaga kerja pada sektor industri kreatif terbilang cukup baik. Hasil laporan Mari (2008) menunjukkan bahwa peningkatan

produktivitas tenaga kerja dimulai dari Tahun 2006 dapat mengungguli sektor pertanian, peternakan, kehutanan, perikanan, jasa kemasyarakatan, perdagangan, hotel, dan restoran. Ini menandakan bahwa kehadiran industri kreatif dapat mengurangi tingkat pengangguran di Indonesia.

Menurut Endang Sri Mulyani, Kepala Seksi Industri Logam dan Elektronik Disperindagkop dan UKM DIY, menyatakan bahwa jumlah pelaku usaha industri kreatif dari tahun 2012 adalah 33.882, dan melonjak dari tahun 2013 sampai dengan 2014 menjadi 34.977 unit usaha dan 36.456 unit usaha (<http://www.krjogja.com>). Endang Sri Mulyani menuturkan bahwa pelonjakan tersebut hanya kentara pada industri kreatif tertentu, seperti kerajinan, fesyen, dan desain. Subsektor industri kreatif lain yang memiliki potensi besar belum dikembangkan secara maksimal oleh pemerintah setempat. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi oleh Pemprov DIY berkaitan dengan program ekonomi kreatif adalah perkembangan yang stagnan dari beberapa industri kreatif lokal. Menurut Rifki Listianto (<http://www.sorotjogja.com>), kurang maksimalnya penyerapan dana kepada industri kreatif mikro lokal yang diberikan oleh pemprov DIY. Selain itu, Rifki Listianto menambahkan bahwa sektor industri kreatif yang paling banyak disentuh Pemkot adalah industri fesyen (<http://jogja.tribunnews.com>). Dengan demikian, perlu dilakukan upaya untuk memberdayakan masyarakat-masyarakat potensial yang memiliki kreativitas baik individu maupun kelompok yang mampu mencangkupi subsektor dalam industri kreatif.

Sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah salah satu yang mampu menghasilkan para entrepreneur muda yang mampu berkompetisi baik skala regional, nasional, dan internasional. Menurut Kabar24.com, JAKARTA – Pemerintah akan mendorong program studi industri kreatif untuk masuk dalam sekolah menengah kejuruan (SMK). Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Muhadjir Effendy mengatakan program itu menjadi salah satu dari empat fokus pengembangan sekolah menengah kejuruan (SMK). Empat program prioritas ini berdasarkan arah pembangunan ekonomi Indonesia. “Selain pertanian, perikanan, dan

pariwisata, sekarang ini pemerintah mendorong SMK untuk membuka program studi terkait industri kreatif,” ujarnya seperti dikutip dalam laman resmi Kemendikbud, Senin (17/4/2017) dikatakan, empat sektor unggulan ini diproyeksi mampu meningkatkan penyerapan sejumlah tenaga kerja. Hingga saat ini potensi yang dimiliki Indonesia cukup besar tapi belum dimanfaatkan secara optimal.

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dikembangkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kecenderungan keminatan siswa terhadap sub sektor industri kreatif?
2. Seberapa besar kualitas masing-masing sub-sub sektor industri kreatif persepsi siswa dan keminatan apa yang mendominasi siswa terhadap industri kreatif?

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif mengungkapkan kontribusi variable keminatan siswa terhadap sub sektor industri kreatif di SMK Ma'arif 1 Wates. Metode pengumpulan data menggunakan metode survei. Teknik pengambilan data menggunakan angket. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif sederhana yaitu menghitung frekuensi dan presentase.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kemimpinan Siswa Terhadap Sub-Sub Sektor Industri Kreatif

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa 5 siswa termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan frekuensi relatif 9,62%, 6 siswa termasuk dalam kategori tinggi dengan frekuensi relatif 11,54%, 21 siswa termasuk dalam kategori sedang dengan frekuensi relatif 40,38%, 11 siswa termasuk dalam kategori rendah dengan frekuensi relatif 21,15%, dan 9 siswa termasuk dalam kategori sangat rendah dengan frekuensi relatif 17,31%. Berdasarkan analisis data, diperoleh skor total = 4266, sedangkan skor maksimal adalah 5616. Jadi, kriteria keminatan siswa terhadap sub-sub sektor industri kreatif adalah $\frac{4266}{5616} \times 100\% = 75,96\%$. Kriteria tersebut berada pada interval skor antara 61% – 80% pada

kriteria tinggi. Dengan demikian, keminatan siswa terhadap sub-sub sektor industri kreatif di SMK Ma'arif 1 Wates Kabupaten Kulon Progo tergolong tinggi.

Kemimpinan siswa SMK sebagai subyek dalam pembangunan ekonomi kreatif dapat menjadi alternatif strategi dalam mengembangkan industri kreatif di SMK. Siswa SMK yang terkenal dengan potensi kreativitasnya dapat diberdayakan dan dioptimalkan secara efektif dan efisien. Kemampuan individu atau kelompok yang memiliki bakat dan kreativitas dalam melengkapi salah satu subsektor ekonomi kreatif adalah sasaran yang ditunjukkan dalam keminatan siswa SMK potensial tersebut. Oleh karena itu, perlu dikonstruksikan struktur keminatan siswa SMK berdasarkan sub-sub sektor industri kreatif di SMK. Dengan adanya model keminatan siswa ini, diharapkan dapat diterapkan di SMK agar dapat menggali serta memberdayakan potensi diri siswa SMK sehingga ekonomi kreatif di setiap daerah dapat tumbuh pesat serta menyelesaikan masalah-masalah perekonomian secara mandiri.

Dengan keminatan siswa terhadap sub-sub sektor industri kreatif di SMK Ma'arif 1 wates dapat membantu siswa potensial dalam mengembangkan bakat yang terpendam dan belum terakomodir. Hal itu dikarenakan dengan adanya pemetaan keminatan siswa potensial untuk meniadakan data keminatan siswa terhadap industri kreatif yang potensial. Bagi masyarakat di DIY pada umumnya sudah sangat paham sekali mengenai kondisi wilayahnya yang relative miskin di banding provinsi lain di Indonesia yang kaya akan bahan tambang dan Sumber Daya Alam yang lain. Namun justru dengan modal sosial, modal sumber daya manusia serta tekad dan semangat yang kuat mampu mengolah dan menggeliatkan sebuah terobosan sumber ekonomi baru yakni industri kreatif. Bagi Kabupaten Kulon Progo, fenomena tersebut harus ditangkap sebagai sebuah peluang dan potensi yang bisa dikembangkan oleh semua pemangku kepentingannya untuk memberdayakan masyarakatnya dalam usaha ekonomi kreatif (Roniwijaya, dkk, 2017).

Dalam hal ini banyak sekali pilihan dan macam industri kreatif yang dapat dikembangkan di daerah yang mempunyai

potensi SDM yang berkualitas seperti DIY dan Kulon Progo. Bidang-bidang industri kreatif Di Kabupaten Kulon Progo potensi Industri kreatif yang dapat dikembangkan diantaranya : pertanian dengan industri turunannya yakni kuliner dan seni tanam, pariwisata meliputi arsitektur taman dan pemandangan alam, pasar kerajinan , budaya dan kesenian, kuliner khas Kulon Progo, kerajinan dari tanaman atau bahan-bahan alam, produk fashion berupa batik sebagai identitas kultur Jawa. Kemudian yang perlu dilihat lebih jauh yakni potensi diri dari tiap individu masyarakat Kulon Progo dan bisa dipantik oleh pemerintah dalam upaya mengeksplorasi kemampuan SDM warga setempat. Pemerintah berinisiatif untuk memunculkan kegiatan-kegiatan pembangunan sebagai upaya mendorong masyarakat Kulon Progo untuk kreatif.

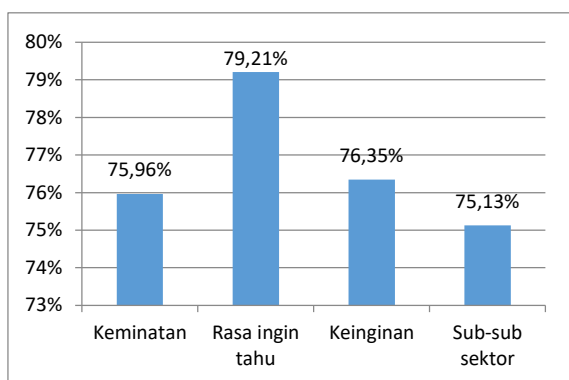
Kemimpinan siswa terhadap sub-sub sektor industri kreatif di SMK Ma'arif 1 Wates Kabupaten Kulon Progo memiliki tiga indikator, yaitu rasa ingin tahu, keinginan, dan sub-sub sektor industri kreatif. Berdasarkan analisis data, indikator rasa ingintahu siswa terhadap sub-sub sektor industri kreatif di SMK Ma'arif 1 Wates Kabupaten Kulon Progo tergolong tinggi dengan persentase 79,21%. Indikator keinginan siswa terhadap sub-sub sektor industri kreatif di SMK Ma'arif 1 Wates Kabupaten Kulon Progo tergolong tinggi dengan persentase 76,35%. Indikator sub-sub sektor industri kreatif di SMK Ma'arif 1 Wates Kabupaten Kulon Progo tergolong tinggi dengan persentase 75,13%.

Sub-sub Sektor Industri Kreatif

Hasil analisis di atas menunjukkan bahwa terdapat 2 sub sektor industri kreatif yang sangat diminati siswa kelas X SMK Ma'arif 1 Wates, yaitu fotografi dengan persentase 88,94% dan musik dengan persentase 87,02% dengan kriteria sangat tinggi, sedangkan 16 sub sektor industri lainnya cukup diminati, yaitu animasi; arsitektur; desain; kerajinan; kuliner; Mode; penelitian dan pengembangan; penerbitan; perfilman; periklanan; permainan interaktif; seni pertunjukan; seni rupa; teknologi informasi; televisi dan radio; dan video.

Pada sub fotografi, kegiatan kreatif ini difokuskan pada fotografi profesional, yaitu fotografi jurnalistik, fotografi komersial, dan

fotografi seni, yang meliputi seluruh genre dalam fotografi, yang didorong untuk meningkatkan nilai tambah dan daya saing profesi fotografer Indonesia. Pada sub musik, kegiatan kreatif ini lebih menekankan pada pengembangan industri musik yang diharapkan dapat memberikan nilai tambah ekonomi bagi pelaku yang terlibat di dalamnya dan memberikan kualitas hidup bagi penikmatnya. Kegiatan ini menasar pada artis, penulis lagu, penulis lirik, penata musik, komposer, produser, *sound engineer*, *music director*, dan *session player*.



Simpulan

Berdasarkan hasil analisis pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Kepentingan siswa terhadap sub-sub sektor industri kreatif di SMK Ma'arif 1 Wates Kabupaten Kulon Progo termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase 75,96%. Kepentingan siswa terhadap sub-sub sektor industri kreatif memiliki tiga indikator, yaitu rasa ingin tahu, keinginan, dan sub-sub sektor industri kreatif.
 - a. Indikator rasa ingin tahu siswa kelas X SMK Ma'arif 1 Wates Kabupaten Kulon Progo termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase 79,21%.
 - b. Indikator keinginan siswa kelas X SMK Ma'arif 1 Wates Kabupaten Kulon Progo dalam kategori tinggi dengan persentase 76,35%.
 - c. Indikator kepentingan siswa terhadap sub-sub sektor industri kreatif termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase 75,13%.
2. Hasil analisis di atas menunjukkan bahwa terdapat 2 sub sektor industri kreatif yang sangat diminati siswa kelas X SMK SMK

Ma'arif 1 Wates, yaitu fotografi dengan persentase 88,94% dan musik dengan persentase 87,02% dengan kriteria sangat tinggi, sedangkan 16 sub sektor industri lainnya cukup diminati, yaitu animasi; arsitektur; desain; kerajinan; kuliner; Mode; penelitian dan pengembangan; penerbitan; perfilman; periklanan; permainan interaktif; seni pertunjukan; seni rupa; teknologi informasi; televisi dan radio; dan video.

Daftar Pustaka

- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kemendikbud (2014). *Ekonomi Kreatif: Kekuatan Baru Indonesia Menuju 2025*. Jakarta: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI.
- Kemendikbud RI (2012). *Kontribusi Sektor Ekonomi Kreatif Meningkat di 2012*. Artikel diunduh di internet pada Tanggal 7 Mei 2017. Situs internet: <http://www.kemendikbud.go.id>.
- Mappiare. (1994). *Psikologi Remaja*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Mari Elka Pangestu (2008). *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025*. Jakarta: Departemen Perdagangan RI.
- Roniwijaya P, Priyanto, S. & Setiadi, B.R. (2017). *Eksplorasi Sub-Sektor Industri Kreatif Di Pusat-Pusat Keramaian Kabupaten Kulon Progo*. Prosiding Seminar Nasional SENDI_U. Semarang: UNISBANK.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sorot Jogja (2015). *Pengembangan Ekonomi Kreatif di Jogja Belum Berjalan Maksimal*. Artikel diunduh di internet pada Tanggal 7 Mei 2017. Situs internet: <http://sorotjogja.com/pengembangan-ekonomi-kreatif-di-jogja>
- Sujanto, Agus. (2008). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Aksara Baru
- Sulistiyani, A.T. (2004). *Kemitraan dan Model-Model Pemberdayaan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Suryosubroto. (1988). *Dasar-dasar Psikologi untuk Pendidikan di Sekolah*. Jakarta: Prima Karya.

Zaenal Arifin.(2006). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Minat Siswa Artikel dibuka di internet pada Tanggal 31 oktober 2017. Situs internet:<http://eprints.uny.ac.id/7964/2/Bab%202%20%2008601244034.pdf>

Tribunjogja.com (2016). *Raperda Usaha Ekonomi Kreatif di Yogya Perlu Segera Dirumuskan*. Artikel diunduh di internet pada Tanggal 7 Mei 2016. Situs internet:<http://jogja.tribunnews.com>

Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2007 Tentang *Rencana Pembangunan Jangka Panjang 2005-2025*.

Universitas Negeri Yogyakarta. (2011). "Pedoman Penulisan Skripsi". Yogyakarta: Pusat Perbukuan, Kementrian Pendidikan Nasional Universitas Negeri Yogyakarta.