BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang dihadapi oleh sekelompok masyarakat atau inividu untuk mempelajari berbagai ilmu pengetahuan, mempelajari cara berlaku baik di masyarakat, dan juga mempelajari keterampilan tertentu yang dapat berguna bagi pelaku pendidikan yang nantinya dapat dibagikan kepada masyarakat di sekitarnya sehingga menjadi berguna bagi masyarakat lainnya.

Pendidikan, menurut UU No. 20 Tahun 2003: Pengertian pendidikan berdasarkan UU No.20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Pendidikan tidak hanya bersifat formal. Pendidikan adapula yang bersifat informal dan nonformal, seperti *home-schooling*, bimbingan belajar, atau pendidikan anak usia dini (PAUD). Sementara itu, pendidikan formal mencakup jenjang seperti SD, SMP, SMA, hingga ke jenjang perguruan tinggi. Pada pendidikan formal, pengajar dan peserta didik memiliki waktu tatap muka untuk mempelajari materi berdasarkan kurikulum dan silabus yang berlaku.

Tujuan pendidikan salah satunya adalah untuk meningkatkan standar mutu individu atau masyarakat agar dapat menghadapi tantangan dalam era globalisasi. Pendidikan membantu individu atau masyarakat memiliki keterampilan, kecakapan, kreatif, mandiri, dan berwawasan luas. Pendidikan juga dapat membantu individu atau masyarakat mengubah kondisi kehidupannya serta dapat berbagi ilmu dan keterampilan kepada masyarakat sekitar.

Persepsi yang sering muncul di masyarakat adalah semakin tinggi tingkat pendidikan, maka semakin tinggi pula kesempatan seseorang untuk mendapat pekerjaan dengan pendapatan yang tinggi pula. Pendapat ini tidak sepenuhnya salah, namun untuk mencapai pendidikan tinggi tidak selalu mudah. Salah satu yang menjadi kendala adalah biaya dan untuk mendapatkan biaya perlu bekerja.

Bekerja merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seorang individu baik fisik maupun mental dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya. Jenis pekerjaan sangat beragam dan disesuaikan dengan tingkat keahlian dan kompetensi masing-masing individu. Dalam tingkatan bekerja terdapat tingkatan seperti karyawan, asisten, ataupun manajer yang posisinya disesuaikan berdasarkan pengalaman kerja dan kemampuan individu yang terkait.

Dalam mencari kerja, terdapat berbagai macam posisi kerja yang disesuaikan dengan tingkat pendidikan pencari kerja. Salah satu tingkat pendidikan yang dijadikan syarat minimal untuk bekerja adalah lulusan tingkat setara SMA atau SMK.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah menengah yang memiliki program kompetensi kelahlian atau jurusan yang beragam dibandingkan dengan SMA. SMK bertujuan untuk melatih peserta didik agar menjadi pribadi yang memiliki akhlak yang baik, kreatif, memiliki daya saing, dan dapat memanfaatkan kecerdasan dan keterampilan yang dimilikinya. Persepsi yang beredar di masyarakat juga beranggapan bahwa dengan memilih SMK, peserta didik lebih mudah mendapatkan pekerjaan setelah lulus sekolah karena SMK lulusan dipersiapkan agar peserta didik mampu terjun langsung ke dunia kerja setelah lulus. Lulusan SMK juga dipersiapkan untuk bisa mendirikan usaha sendiri berbekal dengan keterampilan yang mereka dapatkan selama menempuh bangku pendidikan sekolah kejuruan.

Oleh karena itu, SMK memiliki program keahlian atau jurusan yang disesuaikan dengan kebutuhan yang ada di dunia kerja. Jurusan di SMK sangat beragam mencakup administrasi perkantoran, teknik komputer dan jaringan, teknik gambar bangunan, teknik mesin, akuntansi, jasa boga, pariwisata, multimedia, pemasaran, dan seni.

Fenomena yang terjadi mengenai alumni SMK adalah walaupun lulusan SMK sudah diberi pendidikan mengenai keterampilan yang bisa dipakai agar siap menjadi tenaga kerja muda, lulusan SMK masih menyumbang angka pengangguran. Hal ini pula yang membuat alumni lulusan SMK memilih melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi sebelum bekerja.

Dari sekian banyak jumlah SMK yang ada di kota Bandung, SMKN 14 Bandung adalah salah satu SMK yang memiliki program kompetensi keahlian di bidang seni dan desain. Sekolah menengah kejuruan ini sebelumnya sudah cukup dikenal dengan program keahlian pada bidang seni kriya yang meliputi kriya keramik, kriya kayu, kriya tekstil, kriya logam, dan kriya kulit. Untuk program keahlian desain, SMKN 14 Bandung memiliki program keahlian di bidang desain grafis atau desain komunikasi visual (selanjutnya disingkat DKV).

Pilihan penjurusan atau program keahlian biasanya DKV lebih akrab dijumpai di tingkat perguruan tinggi. Adanya sekolah menengah yang memiliki program pelajaran DKV maka bertambah pula persaingan keahlian dalam desain dan juga persaingan dalam dunia kerja di bidang desain, terutama pekerjaan dalam bidang desain grafis. Memiliki materi pengajaran yang serupa antara DKV di SMKN 14 Bandung dan DKV di perguruan tinggi, menjadikan peserta didik semakin berlomba mengasah kemampuan dalam menguasai materi-materi desain agar dapat menambah keahlian (*skill*) yang memenuhi syarat kebutuhan keahlian di profesional, baik dunia kerja maupun dunia wirausaha (*entrepreneur*).

Dalam beriwrausaha, seorang individu tidak terkait dengan jabatan dari pekerjaannya. Sementara dalam bekerja, seorang individu bekerja sesuai dengan keahlian, kemampuan, dan kompetensinya untuk kemudian diperiksa oleh bagian lain yang lebih tinggi posisi dalam pekerjaannya.

Untuk mempersiapkan alumninya agar mengetahui dunia kerja, SMKN 14 Bandung menjalin hubungan dengan industri-industri untuk praktik kerja yang

kedepannya bisa menyerap tenaga kerja lulusan SMKN 14 Bandung. Namun, meski lulusan SMK siap untuk bekerja setelah lulus, tidak sedikit juga yang memanfaatkan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi agar dapat peluang yang lebih baik untuk diterima bekerja di industri atau menjadi wiraswasta dengan membuka usahanya sendiri.

Pekerjaan atau profesi yang terdapat pada bidang desain grafis sangatlah beragam. Lulusan desain komunikasi visual memiliki kesempatan berkecimpung di dunia kerja yang meliputi bidang percetakan, penerbitan, film dan televisi, ataupun bidang periklanan. Dengan materi-materi mengenai desain yang diajarkan di SMK, menghasilkan bibit-bibit muda yang dapat bekerja sebgai tenaga kerja muda pada bidang desain. Namun, untuk menjadi tenaga kerja muda yang berprestasi pada bidang desain, peserta didik harus mampu memahami setiap mata pelajaran yang diberikan agar dapat teraplikasikan dengan baik di dunia kerja.

Dalam proses belajar mengajar, mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik tidak lepas dari ketentuan pada kurikulum yang ditetapkan pemerintah dan dilaksanakan oleh setiap instansi pendidikan. Kurikulum yang berlaku di Indonesia berganti-berganti. Untuk laporan penelitian ini, mata pelajaran yang dibahas adalah mata pelajaran yang terdapat pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Pada penelitian ini, penulis ingin mengetahui mata pelajaran apa saja yang terdapat pada Kurikulum 2006 atau KTSP yang memiliki keselarasan terhadap

kebutuhan kemampuan untuk bidang pekerjaan sebagai tim kerja dari bidang-bidang yang terdapat pada dunia kerja desain grafis

1.2 Identifikasi Masalah

1. Dengan luasnya bidang pekerjaan pada bidang desain grafis, maka mata pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik perlu memuat pemahman dan pengertian serta latihan yang terkati dengan desain, khususnya desain komunikasi visual agar dapat menjadi bekal kemampuan bagi para siswa untuk dapat diaplikasikan di kemudian hari di dunia kerja.
2. Dari banyak mata pelajaran yang diajarkan di program keahlian atau jurusan Desain Komunikasi Visual di SMKN 14 Bandung, terdapat mata pelajaran yang diperlukan untuk bisa diterapkan pada dunia kerja pada beberapa bidang desain grafis.

1.3 Rumusan Masalah

Mata pelajaran apa saja yang diberikan dalam proses belajar mengajar di jurusan Desain Komunikasi Visual dengan penggunaan kurikulum KTSP yang sesuai dengan kebutuhan kompetensi di dunia kerja bidang desain grafis?

1.4 Tujuan Penelitian

Adanya penelitian ini ditujuankan untuk mencari tahu keselarasan pada materi-materi mata pelajaran yang terdapat pada kurikulum KTSP yang diajarkan di jurusan Desain Komunikasi Visual SMKN 14 Bandung dengan kebutuhan

kemampuan (*skill*) di dunia kerja, khususnya pada bidang pekerjaan yang terkait desain grafis.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Secara Akademis

Dapat menjadi referensi bagi penelitian yang terkait dengan kemampuan lulusan SMK pada jurusan desain komunikasi visual terhadap bidang pekerjaan di dunia penerbitan. Penelitian ini juga diharapkan menjadi manfaat bagi penelitian selanjutnya dengan tema yang berkaitan dengan pendidikan desain komunikasi visual, khususnya pada tingkat sekolah menengah kejuruan (SMK).

b. Secara Praktis

a. Bagi instansi terkait dalam penelitian ini, dalam hal ini SMKN 14 Bandung, penelitian ini diaharapkan dapat memberikan informasi baru mengenai hubungan pada mata pelajaran yang diterapkan berdasarkan kurikulum KTSP dengan kebutuhan kemampuan lulusan di dunia kerja.

b. Bagi peneliti, dengan adanya laporan penelitian ini, peneliti belajar mengenai hal baru terutama mengenai mata pelajaran yang diajarkan kepaada bibit muda calon desainer grafis pada jurusan desain komunikasi visual di tingkat pendidikan menengah untuk kebutuhan dunia kerja sebagai tenaga kerja menengah yang diharapkan

memiliki kualitas yang tidak kalah bersaing dengan lulusan desain komunikasi visual lainnya.

1.6 Pembatasan Masalah dan Asumsi

1. Pembahasan masalah pada laporan penelitian ini dibatas pada materi-materi yang dipelajari melalui kurikulum KTSP di jurusan Desain Komunikasi Visual SMK Negeri 14 Bandung yang dibutuhkan di dunia kerja sebagai tenaga kerja pada 7 (tujuh) bidang kerja terkait desain grafis.
2. Lokasi penelitian untuk laporan ini juga dibatasi di kawasan SMK Negeri 14 Bandung, pada program keahlian (jurusan) Desain Komunikasi Visual.
3. Materi-materi mata pelajaran yang dibahas adalah mata pelajaran pada Kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan).

Berdasarkan latar belakang hingga rumusan masalah yang telah dijabarkan, peneliti berasumsi bahwa mata pelajaran yang diberikan pada peserta didik cukup untuk menjadi bekal ketika kelak peserta didik mengaplikasikan kemampuannya di dunia kerja. Beberapa mata pelajaran memiliki korelasi yang memenuhi kebutuhan kompetensi di dunia kerja desain grafis, beberapa lagi memiliki korealsi yang lebih sedikit namun tetap bisa dijadikan bekal untuk berkecimpung di dunia kerja yang masih terkait dengan desain grafis.

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian akan diuraikan dalam 5 (lima) bab sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Berisi penjelasan yang menjadi topik dan latar belakang masalah dari penelitian yang diambil oleh peneliti yaitu hubungan mata pelajaran pada kurikulum KTSP desain komunikasi visual (DKV) SMKN 14 Bandung dengan beberapa profesi di dunia kerja terkait desain grafis.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi penjelasan dari teori-teori pustaka yang terkait dengan bahasan masalah penelitian yaitu mengenai pendidikan di SMK, kurikulum yang digunakan, silabus, desain, desain komunikasi visual, serta karir pada bidang desain.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi penjelasan dari metode dan pendekatan yang dipilih untuk melaksanakan penelitian dan mengubahnya menjadi laporan penelitian. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisi mengenai, hasil analisa karya penugasan peserta didik jurusan DKV di SMKN 14 Banungi pada mata pelajaran yang ada pada silabus KTSP, analisa SWOT mengenai lulusan SMKN 14 Bandung, dan hasil dari proses pengumpulan data.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan yang di dapat dari analisa pada bab sebelumnya juga terdapat saran yang diharapkan bisa menjadi masukan bagi pihak-pihak terkait dan juga bagi penulis sendiri.

1.8 Penelitian Sebelumnya dan Posisi Penelitian

Penelitian yang terkait desain grafis dan desain komunikasi visual sudah banyak, baik skripsi, tugas akhir, ataupun tesis dan desertasi. Beberapa penelitian terkait *skill* atau kemampuan peserta didik dari SMK sudah pernah dilakukan peneliti sebelumnya. Salah satunya adalah Mad Rifai dengan skripsi yang berjudul *Kesiapan Soft Skills Siswa SMK N 5 Semarang Untuk Memasuki Dunia Kerja 2015*, yang juga mengambil tema keahlian yang dimiliki siswa-siswi SMK yang menjadi bekal di dunia kerja.

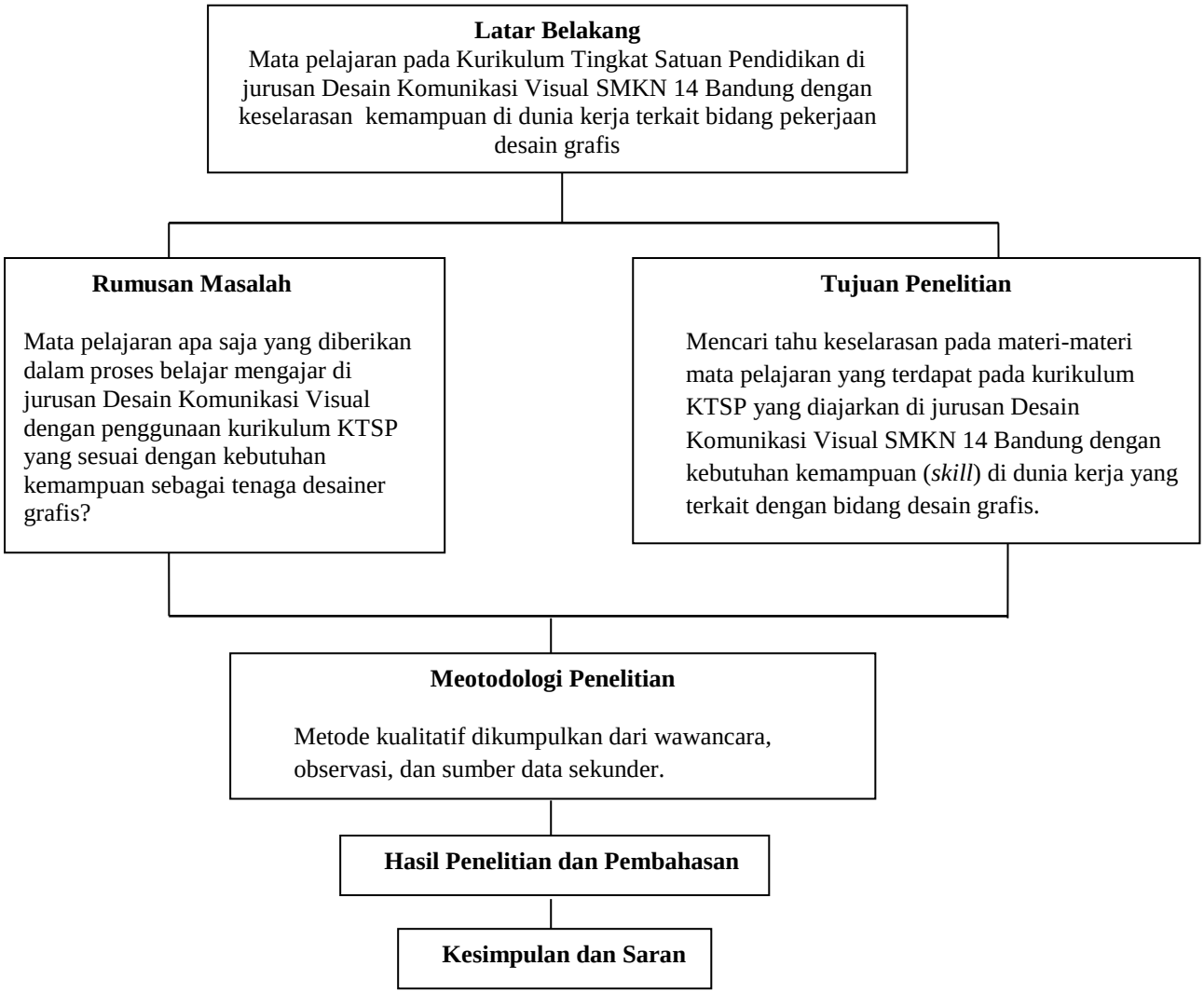
Mengenai kurikulum, sudah ada penelitian yang mengkaji pelaksanaan kurikulum, khususnya Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan (KTSP) yang diteliti oleh Iska Arif Yulianto yang berjudul "*Analisa Pelaksanaan Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan Berorientasi KTSP Di Smk N 2 Pengasih*". Dalam laporan penelitian ini, peneliti juga mengkaji kurikulum yang saat alumni lulus di tahun 2012, yaitu menggunakan KTSP.

Adapula tesis dengan tema mengenai pendidikan di SMK dengan kesempatan kerja lulusannya oleh Susi Susilawati Harahap dengan tesis yang berjudul "*Pengaruh Penerapan Standar Nasional Pendidikan Terhadap Kesempatan Kerja Lulusan SMK Negeri di Kota Medan".*

Namun, pada tulisan ini penulis melakukan penelitian terhadap mata pelajaran pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dengan kesinambungan bekal kompetensi yang dibutuhkan di dunia kerja pada 7 (tujuh) bidang terkait desain grafis, yaitu sebagai desainer grafis, layouter, illustrator, komikus, 3D artist, animator, dan fotografer.

1.9 Kerangka Penelitian

Alur kerja penelitian dapat digambarkan sebagai berikut.



Tabel 1.1
Kerangka Penelitian