

Received : 14-06-2021

Revised : 12-07-2021

Published : 20-08-2021

Meningkatkan Mutu Sumber Daya Manusia Bidang Animasi Melalui Program SMK PK (Pusat Keunggulan)

Mardi

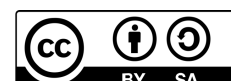
SMK Negeri 12 Surabaya, Indonesia

mardianimator@yahoo.com

Abstrak:

Upaya pemerintah untuk terus meningkatkan daya saing sumber daya manusia Indonesia terus dilakukan. Melalui instuksi Presiden No 9 tahun 2016 tentang revitalisasi SMK mendorong semua pihak untuk melakukan perubahan mendasar dalam menyiapkan tenaga kerja siap pakai berdaya saing dengan tenaga kerja luar negeri. Arus globalisasi memungkinkan tenaga luar negeri masuk ke negara manapun, termasuk Indonesia. Hal inilah yang mengkhawatirkan jika kita tidak siap akan berdampak kurang baik bagi negeri sendiri. Jadilah tuan rumah di negeri sendiri. Tenaga kerja level II setingkat lulusan SMK cukup banyak dibutuhkan oleh perusahaan. Tenaga-tenaga terampil tersebut harus disiapkan sejak dari bangku sekolah, agar tidak lagi terjadi pengangguran. Proses pembelajaran yang mengikuti kebutuhan industri dengan model project base learning diharapkan menjadi linier dengan proses produksi yang dilakukan perusahaan. Pembelajaran yang memerdekakan memberikan peluang bagi siswa dalam kebebasan dalam memperoleh sumber belajar dari mana saja, dari internet, buku, makalah, guru, media dan lainnya. Bagi guru dapat berinovasi dengan pembelajaran yang menarik melalui media-media baik on line dan cetak seperti buku, video tutorial, power point, media interactive dan lainnya. SMK-PK merupakan program kementerian No 165 /M/ tahun 2021 yang berupaya membangun kinerja dan peningkatan kualitas SDM di SMK melalui kemitraan penyelarasan dengan dunia usaha dan industri. Tujuan program tersebut diharapkan SDM lulusan SMK Negeri 12 Surabaya benar-benar siap pakai/siap kerja. Pekerjaan yang dilakukan di industri juga diajarkan dan dilakukan di sekolah. Link and match benar-benar terjadi dalam kegiatan sekolah. Mengacu pada hasil responden terhadap industri animasi sangat dibutuhkan siswa siap pakai baik Pra produksi-Produksi dan Post Produksi. Bukan hanya skill tapi juga sikap kerja, karakter dan profil pelajar pancasila menjadi poin penting dalam memproduksi film animasi.

Kata kunci: sumber daya manusia; animasi; smk-pk



PENDAHULUAN

Fenomena di sekolah masih sering kita amati penggunaan model pembelajaran searah saat luring maupun daring. Guru seolah sebagai sumber utama belajar yang banyak memiliki sejuta ilmu dan pengalaman masa lalu, sehingga siswa harus mengikuti apa yang diajarkan. Guru kita istilahkan sebagai seorang yang patut kita *gugu* dan ditiru segalanya untuk diteladani. Guru sebagai sosok yang pantas menjadi panutan, teladan, dihormati, sebagai pahlawan tanpa tanda jasa. Masalah ini yang masih banyak dianggap oleh masyarakat sehingga guru sebagai sumber utama belajar.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, fenomena pembelajaran bergeser dari searah menjadi dua arah. Pembelajaran yang interaktif antara guru dan siswa sehingga siswa tidak lagi sebagai pendengar tetapi terjadi interaksi tanya jawab. Pembelajaran siswa aktif diketahui dapat memberikan semangat bagi anak dan motivasi bagi guru untuk mendorong siswa aktif belajar. Namun model pembelajaran ini masih kurang bagus karena guru dan siswa masih terikat oleh materi yang terdapat pada buku dan panduan yang disediakan.

Penemuan metode, strategi dan model pembelajaran terus berkembang. Para ahli menyampaikan beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan seperti; *cooperatif learning*, *contextual learning*, *realistic learning*, *problem base learning* dan lainnya (Barus, 2019). Penyampaian materi pelajaran yang telah disesuaikan dengan kemajuan zaman. Guru dan siswa belajar berdasarkan *realita* yang terjadi di masyarakat baik lingkungan sosial, lingkungan perdagangan, lingkungan industry, pemerintahan. Perbaikan proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) tersebut sebagai upaya meningkatkan mutu Pendidikan Indonesia.

Penerimaan siswa baru yang diadakan melalui PPDB on line, dimana masyarakat diberi hak untuk menentukan sendiri atas pilihan jurusan yang dikehendaki baik ke SMA maupun SMK. Khususnya di SMK, siswa dapat memilih banyak jurusan yang dikehendaki, dengan harapan mereka telah memiliki skill awal untuk dikembangkan pada SMK tersebut agar kelak setelah lulus dapat langsung bekerja sesuai dengan jurusan pilihannya dan ataumelanjutkan sesuai pilihan studinya.

Penilaian hasil belajar siswa yang awalnya dilakukan secara langsung baik UTS (Ujian Tengah Semester), Sumatif (Ujian Semester), Usek (Ujian Sekolah) dan UNAS (Ujian Nasional) yang masih banyak kecurangan di mana-mana, kini telah dilakukan secara komputerisasi yang cukup efektif terhindar dari kecurangan. Fungsi ujian tidak lain sebagai upaya mengukur ketercapaian hasil belajar peserta didik, mengukur mutu Pendidikan di suatu sekolah, tingkat kabupaten/kota, tingkat propinsi dan tingkat nasional. Yang akhirnya tiap sekolah berlomba untuk mendongkrak hasil nilai menjadi baik agar memenuhi kualitas tersebut, merekapun malu dikatakan sekolah tidak bermutu. Hal ini sangat ironis jika dikaitkan dengan fungsi utama ujian yang diputuskan pemerintah.

Melalui keputusan Menteri Pendidikan Nadiem Anwar Makarim tentang peniadaan Ujian Nasional 2021(Menteri pendidikan dan kebudayaan, n.d.), selain untuk menghindari anak Indonesia dari Covid 19 juga sebagai upaya untuk memberikan kemerdekaan kepada satuan Pendidikan untuk memahami eksistensi ujian sebagai alat ukur ketercapaian hasil belajar peserta didik. Sekolah dapat mengukur ketercapaian siswa dari ujian tengah semester, ujian semester dan ujian sekolah yang dapat dilakukan dengan semi on line. Sekolah dapat menilai siswa dari hasil portofolio praktek yang pernah dibuat dan menilai perilaku selama di sekolah.

Berbagai upaya dilakukan sekolah, pemerintah, dan masyarakat dalam meningkatkan mutu Pendidikan. Pandemi Covid 19 yang hampir 2 tahun dan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) yang banyak menimbulkan permasalahan baru terutama

Pendidikan. Guru dan siswa belum dapat berinteraksi langsung dalam mengikuti proses pembelajaran, namun semua itu bertujuan untuk menghindarkan rakyat Indonesia dari angka kematian yang terus melonjak. Pembelajaran dari rumah (BDR) merupakan langkah yang diambil agar pembelajaran terus berjalan. Platform pembelajarn on line digunakan agar siswa dapat mengikuti KBM dari rumah dengan baik, seperti Moodle, Google classroom, Microsoft 365, rumah belajar, media TV dan lainnya (Barus, 2019).

Berbagai upaya dilakukan agar proses pembelajaran serta kualitas lulusan menjadi makin baik seiring dengan pesatnya perkembangan zaman. Namun dalam hal pembelajaran praktik, semua kegiatan yang dilakukan secara daring tidaklah maksimal. Oleh karena itu dibutuhkan penanganan serius oleh sekolah, pemerintah dan masyarakat bersinergi mengatasi masalah ini. Dengan kasus ini penulis mengambil judul “Meningkatkan Mutu Sumber Daya Manusia Bidang Animasi melalui Program SMK PK (Pusat Keunggulan)”.

METODE

Penelitian bertujuan untuk menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) bidang animasi melalui SMK PK (Pusat Keunggulan). Sehingga mulai dari input, intake dan lulusan dapat bekerja di bidang animasi baik di studio animasi, freeland bidang animasi ataupun melanjutkan studi di bidangnya.

Subyek penelitian yaitu siswa SMKN 12 Surabaya kelas X yang menjadi sasaran utama dari program SMK PK tahun 2021. Selain itu sarana prasarana, guru dan tenaga kependidikan, kurikulum, asesmen kompetensi sebagai pendukung dalam pembahasannya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini metode kualitatif, dengan mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan pendokumentasian pada sasaran penelitian (Raco, 2018). Saat ini peneliti merupakan salah satu team inti pelaksana program SMK PK di SMKN 12 Surabaya dan sekaligus pengajar animasi di kelas X yang menjadi sasaran utama pembelajaran SMK PK.

Instrumen penelitian ini dibuat dengan menggunakan google form yang akan di isi oleh siswa, guru, dan industri terkait dari pelaksanaan pembelajaran animasi dalam upaya meningkatkan mutu SDM melalui SMK PK. Analisa data dengan menggunakan grafik hasil pengisian qesioner yang telah di isi oleh stakeholder tersebut. Analisa data dijelaskan dalam bentuk paragraf hasil temuan yang diperoleh.

HASIL

Berdasarkan instruksi Presiden nomor 9 tahun 2016 tentang revitalisasi SMK yang bertujuan peningkatan kualitas dan daya saing Sumber Daya Manusia dalam menghadapi arus globalisasi dengan munculnya revolusi industri 4.0 yang tidak mungkin di hindari, disertai arus perdagangan bebas baik tingkat ASEAN maupun Internasional maka diperlukan langkah-langkah konkrit dalam pendidikan (Presiden Republik Indonesia, 2016). Sektor utama revitalisasi SMK bidang Maritim, Pertanian, Kesehatan, Pariwisata dan Industri Kreatif. Berbagai program pemerintah digulirkan seperti Program SMK berbasis keunggulan wilayah, SMK kawasan Industri, Teaching factory, Program Sertifikasi Kompetensi bagi siswa dan lainnya.

SMK-PK (SMK Pusat Keunggulan) merupakan keputusan Menteri Pendidikan Kebudayaan, Riset dan Teknologi nomor 165 /M/ tahun 2021(Pendidikan et al., 2021), merupakan program yang memiliki fokus dalam pengembangan kinerja dan peningkatan kualitas SDM di SMK melalui kemitraan penyelarasan dengan dunia usaha dan industri.

SMKN12 Surabaya merupakan SMK-PK dipilih oleh Team dari Kementerian Pendidikan yang memenuhi syarat untuk mengemban program tersebut, sekaligus menjadi rujukan bagi SMK lain.

Tujuan program SMK PK sebagai upaya terus menerus mewujudkan peningkatan mutu SDM siswa SMK yang selaras dengan kebutuhan masa kini di Industri. Mengurangi ketimpangan yang terjadi antara ketersediaan tenaga kerja dan kebutuhan yang diharapkan industri (supply and demand) (Husein, 2019). Persiapan, pelaksanaan dan evaluasi dari sistem pembelajaran di sekolah SMK-PK membutuhkan stekholder yang kompleks, baik dari input siswa, orang tua, kesiapan guru dalam pembelajaran, peran aktif dari industri, peran pengawas sekolah, peran pengawas dari Perguruan Tinggi, dan Pemerintah. Secara khusus SMK-PK bertujuan memperkuat kemitraan Kemdikbudristek dan pemerintah daerah, menghasilkan SDM SMK makin kuat, meningkatkan *softskill dan hardskill* siswa sesuai *demand* industri yang berkarakter Pancasila, penggunaan *platform* digital dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, pemenuhan sarana prasarana yang berstandart industri, memperkuat kemitraan Kemdikbud ristek dengan Dunia Kerja (Pendidikan et al., 2021).

Kurikulum SMK-PK merupakan pokok materi yang perlu dipersiapkan terlebih dahulu dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar. Struktur kurikulum cukup berbeda dengan SMK yang tidak menerapkan SMK-PK.



MATA PELAJARAN	KELAS					
	X		XI		XII	
	1	2	1	2	1	2
A. UMUM						
1. Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	3	3	3	3	3	-
2. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	2	2	2	2	2	-
3. Bahasa Indonesia	4	4	3	3	3	-
4. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	3	3	2	2	-	-
5. Sejarah	2	2	2	2	-	-
6. Seni	2	2	-	-	-	-
Jumlah A	16	16	12	12	8	-
B. KEJURUAN						
1. Matematika	4	4	3	3	3	-
2. Bahasa Inggris	2	2	3	3	3	-
3. Informatika	4	4	-	-	-	-
4. Proyek Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	6	6	-	-	-	-
5. Kejuruan	-	-	15	15	17	-
a. Dasar-dasar... (Program Keahlian)	6	6	-	-	-	-
b. Konsentrasi/Mapel Kejuruan 1	-	-	-	-	-	-
c. Konsentrasi/Mapel Kejuruan 2	-	-	-	-	-	-
d. Konsentrasi/Mapel Kejuruan n	-	-	-	-	-	-
6. Proyek Kreatif dan Kewirausahaan	-	-	5	5	5	-
7. Praktik Kerja Lapangan	-	-	-	-	-	44
8. Mata Pelajaran Pilihan	-	-	4	4	6	-
(Muatan Lokal)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	-
Jumlah B	22	22	30	30	34	44
Total	38	38	42	42	42	44
C. Penguatan Profil Pelajar Pancasila, Pengembangan Karakter, dan Budaya Kerja	A, 8	8	4	4	4	-

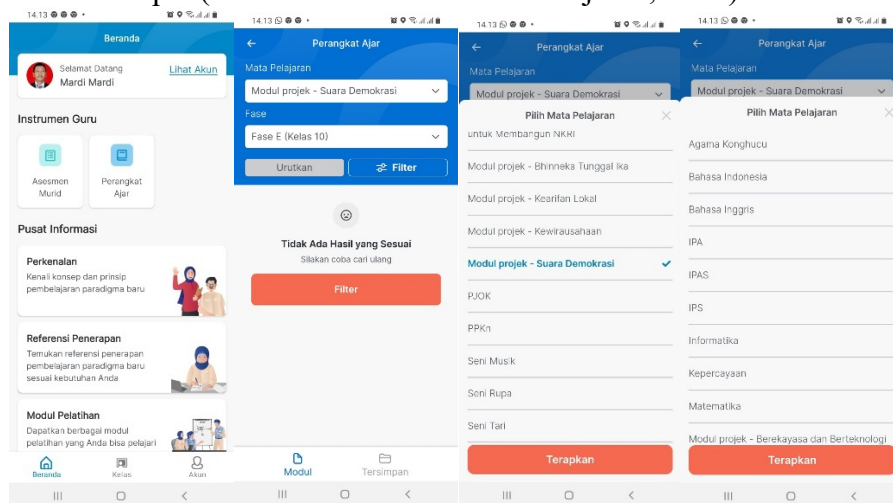
Gambar1. Stuktur Kurikulum SMK-PK

Pada dasarnya struktur kurikulum SMK-PK terdiri A.Bagian umum, B. Kejuruan, C. Pengembangan Profil Pelajar Pancasila, Pengembangan Karakter dan Budaya Kerja (*Panduan Pengembangan Kur Opr Sekolah.Pdf*, n.d.). Bagian A.umum terdiri Agama dan budi pekerti, PPKN, Bahasa Indonesia, Pendidikan jasmani, sejarah dan seni, bagian B terdiri; Matematika, Bahasa Inggris, informatika, Proyek ilmu pengetahuan alam dan sosial, Kejuruan, Proyek kreatif dan kewirausahaan, Praktek Kerja Lapangan, Mata pelajaran pilihan dan muatan lokal. Bagian C terdiri: Penguatan Profil pelajar pancasila, pengembangan karakter dan budaya kerja. Pada bagian C tidak diajarkan secara khusus, namun *inklud* dalam pembelajaran tiap mata pelajaran bagian A dan B.

Pembelajaran dan penilaian pada SMK-PK menggunakan kurikulum yang telah ditetapkan dengan melibatkan dunia kerja (*link and match*) (Indrawan, 2014). Pembelajaran pada bagian A harus di sampaikan dengan mengacu pada contextual learning yang memberikan materi-materi dengan paradigma baru yang berorientasi pada penguatan kompetensi, karakter

dan budaya kerja yang sesuai dengan profil pelajar Pancasila. Sebagai contoh pada pembelajaran Agama diberikan melalui pemahaman tentang inti melaksanakan ibadah sholat, lalu diparaktekkan cara sholat yang baik dan bacaan yang benar, dilakukan tepat waktu. Jika dikaitkan dengan pembuatan animasi maka dapat dibuat animasi yang bagus untuk media pembelajaran untuk konten youtube maupun yang lain. Jika Bahasa Inggris yang diajarkan, guru dapat menggunakan hasil pembuatan cerita, script animasi untuk diterjemahkan dalam bahasa Inggris baik dalam *conversation, writing, reading dan recording* (dubbing suara). Kolaborasi antara beberapa mata pelajaran bagian A akan memperkuat siswa dalam menerapkan keilmuannya yang nanti akan digunakan dalam produksi animasi yang berkualitas seperti film-film animasi dari luar negeri.

Pemerintah telah berusaha menyediakan beberapa buku secara *soft file* yang dapat dipelajari baik oleh guru dan siswa agar semakin mudah dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran. Sebuah aplikasi Merdeka Mengajar yang dapat di download melalui playstore juga disediakan untuk guru SMK-PK yang berisikan buku-buku sebagai acuan dalam pembelajaran. Guru tidak lagi banyak dibebani oleh administrasi yang menyebabkan tersita waktu dalam mengajar, menyiapkan materi mengajar, dan perangkat mengajar. Guru akan lebih banyak memberikan *soft skill* dan *hard skill* yang dibutuhkan siswa sehingga tujuan utama mendidik siswa akan tercapai (Pusat Asesmen Dan Pembelajaran, 2020).



Gambar 2. Aplikasi Merdeka Mengajar

Pembelajaran praktek animasi di SMKN 12 Surabaya diberikan sesuai kebutuhan yang diharapkan industri (Mardi, 2021a). Materi sesuai dengan SKKNI yaitu pembuatan cerita/sinopsis, *script/scenario*, membuat karakter, membuat *storyboard, animatic, dubbing* suara, membuat karakter, desain *property*, gambar latar, desain suasana, gambar gerak utama/*keyframe*, gambar sela/*inbetween*, pemindaian digital, pewarnaan karakter digital, pewarnaan *background* digital, *2D compisiting*, modeling *3D hardsurface*, modeling *3D organik, texturing, editing*, dan lainnya (Menteri ketenagakerjaan, n.d.). Dasar-dasar animasi diberikan semua pada siswa di kelas X animasi, untuk memperkenalkan alur proses pembuatan animasi dari awal hingga akhir atau disebut tahap Pra Produksi animasi. Sedangkan di kelas XI, dilanjutkan pada tahap Produksi animasi dan Pasca Produksi animasi. Semua kegiatan pembelajaran telah mengacu dengan model project base learning (Fajra & NOVALINDA, 2020).



Gambar 3. Suasana Ruang Praktek Pembuatan Animasi yang Asri

Sarana prasarana dalam pembelajaran animasi di SMKN 12 Surabaya sangat mendukung tercapainya kelancaran dalam pembuatan animasi setara dengan industri. Personal Komputer (PC) yang memenuhi standart industri akan menghasilkan karya animasi yang bagus. Spesifikasi komputer Core i7, Ram/memori 16-32 gb, VGA 2-8 gb, Hardisk 1 Tb telah disediakan sejumlah siswa dalam di studio animasi . Siswa yang masih kelas awal (kelas 10) diperbolehkan memakai HP dan laptop untuk membuat cerita, script dan mendesain karakter. Pasa saat produksi dan pasca produksi sarankan memakai PC karena lebih tahan dan lebih cepat untuk produksi animasi. Sedangkan sarana untuk menggabungkan potongan-potongan film animasi mamakai rederfarm, karena lebih cepat dan hasilnya lebih bagus (Mardi, S.Pd., 2020).

Masa Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Program Keahlian animasi SMKN 12 Surabaya dilaksanakan dalam kurun waktu 6-12 bulan (*Pedoman Praktik Kerja Lapangan (Pkl) Peserta Didik Smk Cove 1*, n.d.). Hal ini berdasarkan hasil sinkronisasi dan musyawarah dengan berbagai studio yang ditempati Prakerin. Sebulan awal PKL siswa dibekali ilmu pra produksi dan soft skill agar dapat menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang sudah terbangun dalam suasana di studio. Beberapa materi PKL yang diberikan antara lain; menggambar pose, dasar-dasar software yang digunakan, dasar animasi, bouncing ball, pendulum, tail ball, animate, layout, coloring, modeling, rigging, texturing, compositing, rendering, visual effect dan lainnya. Setiap siswa memiliki kemampuan dan kecakapan skill yang berbeda, sehingga diperlukan penanganan yang berbeda pula selama PKL. Bagi siswa yang cepat menyelesaikan tugasnya maka akan diarahkan untuk mengikuti basic project produksi dari studio, sedang siswa yang agak lambat diarahkan untuk tetap mengerjakan tugas-tugas yang diberikan namun belum ikut serta mengerjakan project studio. Ada beberapa hal yang perlu diketahui bahwa untuk dapat

mengikuti project studio; 1) siswa memiliki skill yang bagus sesuai kebutuhan studio, 2) siswa memiliki karakter sikap, mental, watak yang baik, dapat dipercaya, budi pekerti luhur, sopan. 3) memiliki sikap kerja yang bagus, bertanggung jawab atas pekerjaannya, menyelesaikan tugas sesuai waktu yang diberikan (deadline), 4 dapat bekerjasama dengan yang lain. Pendidikan karakter telah diberikan kepada siswa selama PKL. Siswa selama PKL diarahkan untuk memilih satu keahlian khusus dalam animasi (sepecialis), misalnya membuat animatic saja, animator saja, editor saja, sehingga setelah selesai PKL siswa siap kerja sesuai dengan keahlian yang dimiliki. Kelebihan pelaksanaan PKL di animasi SMKN 12 Surabaya siswa mendapatkan bekal materi yang banyak dari studio baik softskill dan hardskill, siswa diikutkan produksi bersama dengan karyawan studio. Setelah PKL siswa langsung dapat membuat tugas akhir short movie yang akan digunakan sebagai portofolio pribadi untuk persiapan pameran (Mardi, 2021b), bekerja, dan kuliah.

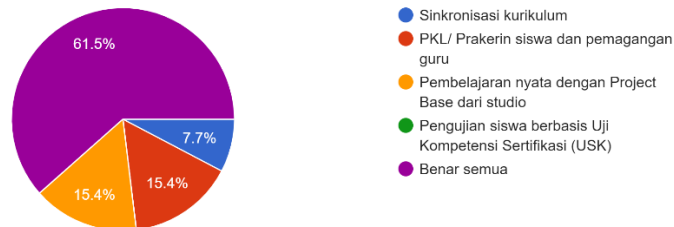
Asesmen di SMKN 12 Animasi menggunakan Asesmen Kompetensi Mandiri (AKM) untuk pelajaran yang bersifat teoritis praktis (Pusat Asesmen Dan Pembelajaran, 2020). AKM terdiri dari Literasi dan Numerasi. Pada AKM literasi, siswa dihadapkan pada soal-soal berupa teks/bacaan atau gambar bercerita yang harus dijawab siswa berdasarkan telaah/analisa sehingga dapat mengerti/memahami serta mengatasi apa yang terjadi dalam suatu permasalahan tersebut. Sedang AKM Numerasi, dihadapkan pada soal cerita untuk dijawab siswa berdasarkan olah pikir yang menggunakan analisa matematis (angka-angka) dari permasalahan di lingkungan sekitar. Pada Program animasi SMKN 12 menggunakan Uji Sertifikasi Kompetensi (USK). USK diselenggarakan oleh LSP P1 SMKN 12 Surabaya dibawah naungan BNSP Pusat bersama Industri yang di tunjuk (BNSP, 2017). Siswa diuji berdasarkan KKNI level 2 yang didasarkan pada materi yang terdapat pada SKKNI yang diterbitkan pemerintah (Menteri ketenagakerjaan, n.d.). siswa yang telah memenuhi standart kelulusan pada USK akan mendapatkan sertifikat garuda dari BNSP Jakarta. Hasil akhir siswa SMK-PK, portofolio kerja, porto kuliah, pameran TA.

PEMBAHASAN

SMK-PK di SMK Negeri 12 Surabaya memiliki potensi masa depan dalam membentuk SDM bidang animasi yang berkualitas. Semua stakeholder yang tersedia bersama-sama bersinergi mengatasi masalah tenaga kerja level II (SMK) yang selama ini belum siap kerja. Pembelajaran normative adaptif di kelas dengan model *contextual learning*, pembelajaran produktif dengan model *project base learning* mengacu pada materi-materi yang yang dibutuhkan oleh industri, secara kongkrit diawali dari sekolah. Sinkronisasi kurikulum dengan industri sangat diperlukan untuk mempersiapkan semua materi yang diperlukan di dunia kerja.

PKL (Praktek kerja lapangan) SMKN 12 Surabaya bidang animasi dibutuhkan waktu antara 6-12 bulan. Selama PKL siswa diberikan materi pra produksi, produksi dan pasca produksi yang sangat dibutuhkan dalam pemenuhan SDM bidang animasi.

7. Beberapa program SMK PK yang harus di lakukan kerjasama dengan studio animasi:
13 responses

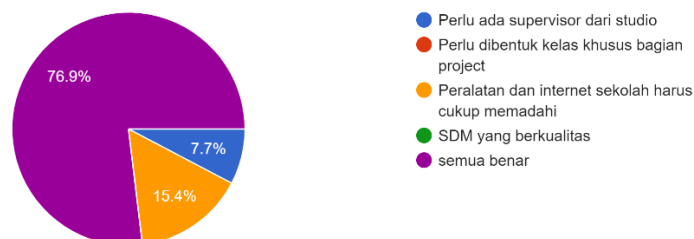


Gambar 4. Hasil responden SMK-PK dengan Studio Animasi

Dari responden tersebut diketahui bahwa 61,5 persen industri animasi menginginkan SMK-PK animasi melakukan sinkronisasi kurikulum dengan industri, melakukan PKL/Prakerin siswa dan pemagangan guru di industry animasi, ada pembelajaran nyata Project Base dari studio animasi, dan pengujian berbasis sertifikasi Kompetensi (USK) yang bekerjasama dengan industri. Sedangkan di SMKN 12 Surabaya telah dilakukan sejak 2018.

Pemenuhan SDM kompeten dapat dibentuk dengan beberapa poin penting yaitu; 1) focus pada tuntutan industri terutama industri patner, 2) mengambil porsi pembelajaran sesuai tuntutan pekerjaan dengan pembelajaran dan latihan yang mendalam, bukan sekedar bisa dasar-dasarnya atau sekedar mengetahui, 3) guru memiliki pengalaman bekerja di industri, 4) guru harus mengadaptasi cara kerja studio, karena setiap studio memiliki beberapa devisi, 5) dalam pembelajaran sikap, agama, karakter, Profil Pelajar Pancasila sudah harus diajarkan di sekolah, sehingga di kelas produksi dan saat PKL tinggal penerapannya, 6) perlu pembelajaran time schedule sehingga siswa dapat belajar untuk bekerja sesuai waktu yang ditentukan (*deadline*), 7) siswa di fokuskan untuk memperdalam 2D atau 3D yang mendalam agar sesuai dengan *passion* mereka nanti dalam dunia kerja.

9. Jika anda setuju Pembelajaran di sekolah dengan project dari studio? apa yang anda sarankan?
13 responses



Gambar 5. Pembelajaran dengan model Project Base

Sejumlah 76,9 persen industry animasi (studio animasi) menyetujui dengan adanya pembelajaran model project base yang dilakukan SMK-PK. Selama pembelajaran di sekolah siswa menerapkan pembuatan produksi film animasi sesuai standart yang diberikan studio.

SIMPULAN

SMK Negeri 12 Surabaya (di bidang animasi khususnya) memiliki potensi yang bagus untuk menjadi sekolah Pusat keunggulan. Hal ini didukung dengan Guru yang memiliki kompetensi skill dan beberapa telah menjadi asesor kompetensi bidang animasi. Sarana prasarana yang telah memadai sesuai standart peralatan di industri. Pemenuhan siswa yang dilakukan dengan menggunakan test skill/bakat saat awal masuk (PPDB), sehingga mengurangi ketidaktepatan dalam memilih jurusan. Sinkronisasi kurikulum dalam merombak isi kurikulum animasi di SMKN 12 Surabaya menjadi sumber utama dalam pembelajaran. Diklat guru dalam menguasai materi dan aplikasi distudi serta mengadopsi cara kerja studio menjadi hal penting untuk menindaklanjuti dalam pembelajaran project base di sekolah. PKL siswa SMKN 12 Surabaya yang dilakukan dilakukan selama 6-12 bulan sebagai tindaklanjut dari project base learning dan memperdalam proses produksi di studio animasi. Menerapkan semua ilmu yang telah di dapat dari sekolah tentang sikap, budi pekerti, karakter, profil pelajar Pancasila di lingkungan studio dan masyarakat dilingkungannya.

Uji Sertifikasi Kompetensi (USK) yang berstandart bersama BNSP dilakukansetiaptahun agar siswa kompetensi dan memiliki sertifikat yang di akui secara Nasional bahkan internasional (BNSP, 2017). Sebelum pengumuman kelulusan banyak siswa yang kembali ke tempat PKL untuk bekerja, hal ini sebagai indikasi bahwa siswa telah memiliki kompetensi yang sesuai dengan bidangnya di animasi. Sebagian memilih untuk menjadi freelancer (membuka usaha sendiri di rumah), sedang sebagian lain melanjutkan ke jenjang Pendidikan lebih tinggi (kuliah)

DAFTAR RUJUKAN

- Barus, D. R. (2019). Model–Model Pembelajaran Yang Disarankan Untuk Tingkat Smk Dalam Menghadapi Abad 21. *Universitas Negeri Medan*.
<http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/38932>
- BNSP. (2017). *Skema sertifikasi kkni level II pada kompetensi keahlian animasi*.
- Fajra, M., & NOVALINDA, R. (2020). Project Based Learning: Innovation To Improve the Suitability of Productive Competencies in Vocational High Schools With the Needs of the World of Work. *International Journal Of Multi Science*, 1(08), 1–11.
- Husein, M. T. (2019). Link and Match Pendidikan Sekolah Kejuruan. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(2), 39–47. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i2.2037>
- Indrawan, I. (2014). Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Al-Afkar*, 3(01), 68–79.
- Mardi, S.Pd., M. D. (2020). *Cara Mudah Membuat Animasi* (1st ed.). Zifatama Jawara.
- Mardi, M. (2021a). Digitalisasi Pembuatan Animasi Di Smk Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Karya Sesuai Tuntutan Industri. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(4), 385–395. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i4.104>
- Mardi, M. (2021b). Pameran Seni Siswa Di Era Modern Sebagai Upaya Menggali Potensi Kreasi Bangsa. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(5), 543–548.
<https://doi.org/10.47387/jira.v2i5.118>
- Menteri ketenagakerjaan. (n.d.). *SKKNI 173-2020*.

- Menteri pendidikan dan kebudayaan. (n.d.). *edaran menteri tentang peniadaan Ujian Nasional*.
- Panduan Pengembangan Kur Opr Sekolah.pdf*. (n.d.).
- Pedoman Praktik kerja lapangan (pkl) peserta didik smk cove 1*. (n.d.).
- Pendidikan, K. M., Keunggulan, P., & Lembaran, T. (2021). *jdih.kemdikbud.go.id*.
- Presiden Republik Indonesia. (2016). *Instruksi Presiden Nomor 9 Tahun 2016 tentang Revitalisasi SMK dalam rangka Peningkatan Kualitas dan Daya Saing SDM Indonesia* (pp. 1–10).
<https://kemdikbud.go.id/main/files/download/e451d9ec3a04121>
- Pusat Asesmen Dan Pembelajaran. (2020). AKM dan Implikasinya pada Pembelajaran. *Pusat Asesmen Dan Pembelajaran Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–37.
- Raco, J. (2018). *Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya*.
<https://doi.org/10.31219/osf.io/mfzuj>