

BAB I

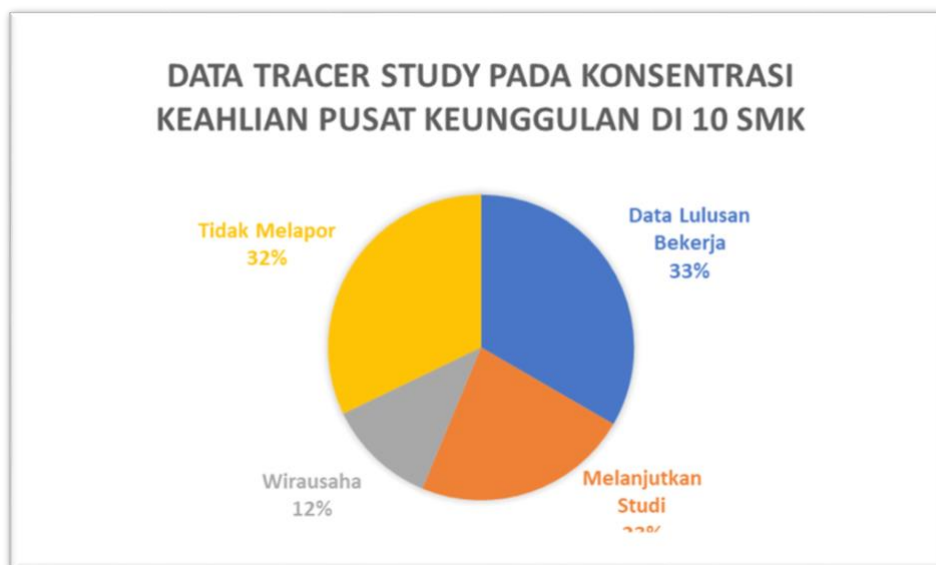
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dirancang untuk mempersiapkan siswa menjadi tenaga kerja terampil yang siap masuk ke industri atau berwirausaha setelah lulus. Namun kenyataannya, SMK menjadi penyumbang terbesar pada angka tingkat pengangguran terbuka di Jawa Timur. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS), Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) di Jawa Timur tercatat 4,19% atau setara dengan 1,02 juta jiwa. Dilihat dari tingkat pendidikan yang ditamatkan pada Agustus 2024, TPT lulusan SMK menunjukkan angka paling tinggi, yaitu 6,81%. Disusul lulusan SMA sebanyak 6,69% dan lulusan PT sebanyak 5,33%.

TPT adalah indikator ketenagakerjaan yang digunakan untuk mengukur tenaga kerja yang tidak/belum terserap oleh pasar kerja. TPT hasil Sakernas Agustus 2024 sebesar 4,19%. Artinya dari setiap 100 orang angkatan kerja, terdapat 4 atau 5 orang penganggur. Pola pikir mencari kerja juga terjadi pada siswa lulusan SMK Pusat Keunggulan (SMK PK). Berdasarkan data *Tracer Study* SMK PK tahun 2024 dengan tingkat respon 96,64%, menunjukkan partisipasi yang sangat baik. Hanya 3,36% yang tidak memberikan respon. Secara keseluruhan, 88,59% lulusan SMK-PK telah terserap di dunia kerja, berwirausaha atau melanjutkan pendidikan. Dengan proporsi 45,94% lulusan telah bekerja di berbagai sektor industri, 24,98% lulusan memilih untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi dan 17,67% lulusan telah berwirausaha.

Data pada tabel di bawah ini menunjukkan angka wirausaha pada siswa lulusan SMK lebih kecil dibandingkan dengan pekerjaan dan melanjutkan studi. Padahal pemerintah pusat telah memberikan bantuan sarana dan prasarana yang memadai untuk SMK PK. Hal itu menandakan bahwa permasalahan di SMK saat ini bukan pada sarana dan prasarana, melainkan pada proses pembelajarannya.



Sumber: Laporan Nasional Studi Evaluasi SMK PK Kemendikdasmen (2024)

Gambar 1. Hasil Penelusuran Alumni pada SMK-PK

Pada studi *endline* 2024, SMKN 1 Bantul yang bidang keahliannya Desain Komunikasi Visual (DKV) lebih memfokuskan pada pembelajaran *Teaching Factory*, yang mana pembelajaran ini disesuaikan dengan kondisi real di dunia industri dengan standar yang sama dengan di mitra industri. Di sisi lain, terdapat tantangan yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Salah satu tantangan utama terletak pada kompetensi guru yang dimiliki. Data studi ini menyebutkan 9 dari 10 sampel SMK PK menghadapi tantangan dalam pengelolaan kelas yang beragam, seperti penerapan pembelajaran berdiferensiasi dan pemilihan model pembelajaran yang kurang sesuai. Hal itu disebabkan kurangnya pemahaman SDM dalam pengelolaan pembelajaran sekalipun telah mengikuti pelatihan-pelatihan selama program SMK PK. Oleh karena itu, perlu kajian litbang yang lebih mendalam untuk menjawab persoalan tersebut khususnya studi kasus SMK di Jawa Timur.

Berdasarkan studi pendahuluan di SMK Negeri 12 Surabaya pada Maret 2025, diketahui bahwa sekolah belum menerapkan *deep learning*. Kepala Sekolah menyatakan masih menunggu petunjuk teknis implementasi *deep learning* dari Kemendikdasmen. Selama ini bidang keahlian Desain Komunikasi Visual SMKN 12 Surabaya menerapkan pembelajaran yang menekankan pada keterampilan teknis desain dan produksi. Pengalaman belajar siswa belum dieksplorasi secara mendalam melalui pendekatan *design thinking*. Padahal pendekatan ini

menawarkan pengalaman pembelajaran mendalam yang sesuai dengan kerangka kerja desainer grafis. Rusdarti (2022) menyatakan bahwa manajemen inovasi koperasi sekolah yang diintegrasikan ke dalam model inkubator bisnis baru berhasil meningkatkan pengetahuan, keterampilan praktis, dan jiwa kewirausahaan siswa. Menurut Ma (2024) pun efikasi diri dan sikap kompetitif secara positif mempengaruhi motivasi tugas di kalangan siswa SMK.

Jawa Timur merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang kaya akan keanekaragaman bahasa dan budaya lokal, yang menjadi fondasi identitas kolektif masyarakatnya. Potensi ini sangat besar untuk dikembangkan dalam sektor ekonomi kreatif, khususnya di bidang aset seni dan desain digital grafis. Berdasarkan data dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, subsektor desain grafis dan aplikasi merupakan penyumbang PDB ekonomi kreatif yang terus meningkat, mencapai proyeksi pertumbuhan 7-8% per tahun (Kemenparekraf, 2023). Namun, banyak dari kekayaan leksikon bahasa daerah dan narasi budaya Jawa Timur yang mulai tergerus modernisasi dan kurang dikenal oleh generasi muda. Misalnya, kata-kata Jawa Kuno atau idiom lokal yang sarat makna filosofis dan kearifan lokal seperti *jer basuki mawa bea* (segala keberhasilan butuh pengorbanan) atau konsep *guyub rukun* (kebersamaan dan kerukunan) seringkali tidak lagi akrab di telinga anak-anak zaman sekarang. Revitalisasi melalui medium digital grafis dapat menjadi jembatan efektif untuk memperkenalkan kembali nilai-nilai ini, mengubahnya dari sekadar warisan pasif menjadi produk budaya aktif. Studi oleh Santoso dan Wibowo (2022) menunjukkan bahwa produk digital yang mengandung unsur budaya lokal memiliki daya tarik unik di pasar, bahkan mampu menembus pasar internasional, karena menawarkan orisinalitas dan narasi yang kuat.

Urgensi revitalisasi ini semakin meningkat mengingat Jawa Timur adalah barometer pendidikan dan memiliki jumlah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang signifikan. Lulusan SMK, khususnya dari jurusan desain komunikasi visual memiliki potensi besar untuk menjadi agen wirausaha di bidang ekonomi kreatif. Implementasi model *teaching factory* yang fokus pada *design thinking* (Indrianto et al., 2024) memungkinkan siswa untuk mengidentifikasi kearifan lokal sebagai "masalah" yang perlu dilestarikan dan diadaptasi ke "solusi" berupa aset digital

grafis yang inovatif. Misalnya, pengembangan *font* digital yang terinspirasi aksara Jawa kuno, ilustrasi *webtoon* berbasis legenda lokal, stiker digital berpesan moral dari pepatah Jawa, atau bahkan *game* edukasi berbasis mitologi Jawa Timur. Pendekatan ini tidak hanya melatih keterampilan teknis siswa tetapi juga menumbuhkan pemikiran kritis, kreativitas, dan kolaborasi, sesuai dengan paradigma pengajaran kreasi industri yang menekankan pada konsepsi desain dan dematerialisasi (Roy & McLain, 2024). Dengan demikian, revitalisasi bahasa dan budaya melalui desain digital grafis tidak hanya melestarikan warisan leluhur tetapi juga menciptakan peluang wirausaha yang berkelanjutan bagi generasi muda. Oleh karena itu, litbang ini penting diadakan karena Jawa Timur menjadi salah satu provinsi yang menjadi barometer pendidikan di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut, pertanyaan kelitbangan yang perlu dirumuskan adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana pengembangan produk digital grafis yang mampu mengangkat nilai-nilai kearifan lokal Jawa Timur?
- b. Bagaimana pendekatan *design thinking* yang dapat membekali *entrepreneurship skill* bagi siswa SMK di Jawa Timur?

1.3 Maksud dan Tujuan

Merujuk pada rumusan masalah di atas, maka dapat dijelaskan maksud dan tujuan kegiatan kelitbangan ini di antaranya sebagai berikut:

- a. Untuk mendeskripsikan pengembangan produk digital grafis yang mampu mengangkat nilai-nilai kearifan lokal Jawa Timur;
- b. Untuk mendeskripsikan pendekatan *design thinking* yang dapat membekali *entrepreneurship skill* bagi siswa SMK di Jawa Timur.

1.4 Hasil yang Diharapkan

Hasil yang diharapkan dalam penelitian ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

- a. Terwujudnya produk-produk digital grafis yang mampu mengangkat nilai-nilai kearifan lokal Jawa Timur untuk siswa SMK;

- b. Tersusunnya naskah akademik berupa panduan cara menghasilkan produk digital grafis dengan menerapkan pendekatan *design thinking* dalam rangka membekali *entrepreneurship skill* bagi siswa SMK.

1.5 Sasaran

Sasaran dalam penelitian ini adalah SMK Pusat Keunggulan pada bidang Desain Komunikasi Visual (DKV). Penelitian ini menyasar dua wilayah yang ada di Jawa Timur yakni Surabaya dan Nganjuk. Adapun sekolah yang menjadi *pilot project* adalah SMKN 12 Surabaya dan SMKN 1 Bagor Nganjuk. Alasan pemilihan dua sekolah ini dapat dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 1. Sasaran Penelitian

SMKN 12 Surabaya	SMKN 1 Bagor Nganjuk
Representasi Wilayah Pandalungan: Secara etnolinguistik, Surabaya berada di wilayah Pandalungan, yaitu area pertemuan budaya Jawa dan Madura, dengan pengaruh kuat dari budaya Melayu dan Tionghoa karena sejarahnya sebagai kota pelabuhan dan perdagangan.	Representasi Wilayah Mataraman: Nganjuk, khususnya area Bagor, secara historis dan linguistik merupakan bagian dari wilayah Mataraman Barat atau Jawa Tengahan. Wilayah ini dikenal sebagai jantung budaya Jawa Kuno yang sangat kental dengan tradisi dan bahasa Jawa yang lebih "halus" atau <i>krama</i> .
Kekayaan Leksikon dan Aksan Khas: Bahasa Jawa dialek Surabaya (Jawa Timur-an) memiliki ciri khas yang berbeda dengan Jawa standar, seringkali diselengi kosakata Madura atau Melayu, serta intonasi yang khas. Leksikon yang berkembang di wilayah ini mencerminkan sifat inklusif, pragmatis, dan egaliter masyarakatnya. Ini menjadi sumber inspirasi yang unik untuk desain digital.	Kekayaan Leksikon dan Filosofi Jawa Murni: Bahasa Jawa dialek Mataraman memiliki kosakata dan tataran bahasa (<i>ngoko</i> , <i>krama madya</i> , <i>krama inggil</i>) yang lebih lengkap dan terjaga kemurniannya. Banyak pepatah, peribahasa, dan kearifan lokal yang sarat filosofi Jawa berasal dan tetap hidup di wilayah ini. Ini adalah sumber inspirasi tak terbatas untuk aset desain yang mendalam dan bermakna.
Potensi Pasar Ekonomi Kreatif: Surabaya adalah kota metropolitan dengan ekosistem ekonomi kreatif yang sudah terbangun. Produk desain digital berbasis kearifan lokal dari wilayah Pandalungan memiliki potensi pasar yang besar, baik untuk masyarakat lokal maupun wisatawan yang mencari representasi budaya yang otentik dan modern. Siswa dari SMKN 12 Surabaya akan lebih mudah mengakses informasi pasar, tren desain, dan berinteraksi dengan calon mitra industri di perkotaan.	Potensi Penggalan Leksikon Langka: Siswa di SMKN 1 Bagor, Nganjuk, memiliki kesempatan unik untuk menggali leksikon atau kosakata Jawa yang mungkin sudah jarang digunakan di perkotaan, bahkan oleh penutur asli sekalipun. Mereka dapat berinteraksi langsung dengan sesepuh atau budayawan lokal yang masih menguasai "bahasa Jawa sejati" untuk mendapatkan wawasan autentik.
Ketersediaan Infrastruktur dan Sumber Daya: Sebagai SMK di kota besar, SMKN 12 Surabaya kemungkinan	Diferensiasi Produk: Aset seni digital yang dihasilkan dari kearifan lokal Mataraman akan memiliki karakteristik

memiliki akses lebih baik terhadap fasilitas desain digital, konektivitas internet, serta mentor dan profesional di bidang DKV dan ekonomi kreatif.	visual dan narasi yang berbeda dengan produk dari wilayah Pandalungan, menciptakan keragaman dan diferensiasi di pasar ekonomi kreatif. Hal ini memungkinkan produk mereka menarik segmen pasar yang berbeda.
---	---

1.6 Ruang Lingkup Kegiatan

Ruang lingkup kegiatan penelitian ini mencakup produk digital grafis, kearifan lokal, pendekatan *design thinking*, dan *entrepreneurship skill*. Adapun penjelasan cakupan tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Ruang Lingkup dan Cakupan Penelitian

No	Jenis Ruang Lingkup	Cakupan Penelitian
1	Produk Digital Grafis	Aset Seni dan Desain Digital, berupa gambar ilustrasi berbentuk digital yang bisa diimplementasikan di berbagai media digital seperti: stiker, ucapan, poster dan lain-lain.
2	Kearifan lokal	Basis kearifan lokal yang digali dan dijadikan sumber ide kreatif dalam produk digital grafis adalah wilayah budaya yang ada di Jawa Timur berdasarkan Geokultur meliputi (1) Arekan-Pandalungan, (2) Matraman, (3) Madura, (4) Tengger, (5) Osing.
3	Pendekatan <i>Design Thinking</i>	<i>Design thinking</i> yang digunakan dalam penelitian ini adalah model <i>Double Diamond</i> . Model ini akan dieksplorasi melalui dua tipe, yakni konvergen dan divergen.
4	<i>Entrepreneurship Skill</i>	Keterampilan kewirausahaan pada siswa SMK dalam penelitian ini difokuskan pada dua aspek yakni kepemimpinan (<i>leadership</i>) dan kemampuan membangun relasi (<i>engagement</i>).