

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Permainan interaktif multimedia telah berkembang di banyak negara, walaupun masih tergolong baru, permainan interaktif multimedia memiliki tantangan, hambatan serta potensi yang perlu dikelola secara baik. Industri permainan interaktif multimedia telah memberikan nilai tambah pada kreasi, produksi, distribusi, monetisasi, dan apresiasi (Baskoro, Widhiyasa, Suradi, & Wulandari, 2015; Ruth Eikhof & Warhurst, 2013). Permainan interaktif multimedia di Indonesia berkembang secara signifikan dimana pertumbuhan pasar, dari hanya sekitar US\$80 juta pada tahun 2011, menjadi lebih dari US\$321 juta pada tahun 2015, dengan pertumbuhan tahunan lebih dari 40% jauh lebih tinggi dari subsektor manapun. Bahkan secara global, tingkat pertumbuhan permainan interaktif multimedia di Indonesia hanya kalah dibandingkan dengan India (Direktorat pemberdayaan industri Informatika, 2015).

Rintangan yang dihadapi oleh industri permainan interaktif multimedia dalam perkembangannya menjadi isu strategis yang menarik. Isu strategis tersebut adalah: (1) Ketersediaan sumber daya manusia (SDM) kreatif yang kompetitif dan profesional, (2) Ketersediaan bahan baku yang beragam, berkualitas, dan kompetitif, (3) Pengembangan industri yang tumbuh, berdaya saing, dan beragam, (4) Ketersediaan pembiayaan yang sesuai, mudah diakses, dan kompetitif, (5) Perluasan pasar bagi orang kreatif, karya, dan usaha, (6) Ketersediaan infrastruktur dan teknologi yang sesuai dan kompetitif, dan (7) Kelembagaan serta iklim usaha yang kondusif bagi perkembangan ekonomi kreatif (Kemenkoperekonomian, 2016). Berdasarkan berbagai isu strategis, terdapat satu yang menarik yaitu isu mengenai ketersediaan SDM kreatif yang kompetitif dan profesional serta bisa mengisi kebutuhan industri permainan interaktif multimedia. SDM merupakan penggerak utama dalam Industri permainan interaktif, tanpa adanya SDM yang berkualitas dan berdaya saing, sangat sulit bagi Indonesia untuk mengembangkan industri kreatif khususnya industri permainan interaktif multimedia.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif tahun 2014, menunjukkan bahwa sampai tahun 2014 SDM kreatif Indonesia jumlahnya kurang dari 20% total populasi, sedangkan penduduk Indonesia 70% berada pada golongan usia produktif. Berdasarkan hasil survei tersebut dapat dikatakan, bahwa peluang untuk mengisi kebutuhan industri permainan interaktif sangat besar dan terbuka sebab industri permainan interaktif sangat bergantung kepada SDM yang berkualitas, kreatif dan inovatif, tentunya untuk memenuhi kebutuhan SDM diperlukan pendidikan kejuruan yang menghasilkan lulusan yang siap kerja dan memiliki kompetensi yang mumpuni secara akademis sesuai dengan kebutuhan kompetensi industri tersebut (Ananda & Mukhadis, 2016; Fahsani, 2012).

Pendidikan kejuruan sangat penting bagi siswa dalam membantu mereka memiliki pengetahuan, keterampilan dan kemampuan kejuruan. Peran pendidikan kejuruan diharapkan dapat menghasilkan kualitas dan kuantitas sumber daya manusia (Mcgrath, 2012) dan mampu mengajarkan kompetensi yang bisa memenuhi kebutuhan lulusan di masa depan dengan melihat perkembangan industri dan teknologi. Pengembangan kompetensi dan perbaikan prosedur, dilaksanakan dan diterapkan untuk memenuhi kebutuhan dalam meningkatkan kompetensi yang diharapkan, diantaranya penggunaan teknologi informasi, pengembangan pengajaran, peningkatan mata pelajaran yang diajarkan (Žygaitienė, Barkauskaitė, & Miškinienė, 2013) (Sermsuk, Chianchana, & Stirayakorn, 2014).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai salah diantara pendidikan kejuruan, dirancang untuk mempersiapkan dan menghasilkan lulusan yang siap kerja, memiliki pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan dunia industri serta memiliki sikap dan perilaku yang baik (Hanapi & Nordin, 2013). Pendidikan SMK diharapkan mampu menyokong pembangunan pada masa yang akan datang dan mampu mengembangkan potensi peserta didik sesuai dengan perkembangannya, dalam mewujudkan tujuan SMK dan tantangan masa depan perlu perbaikan atau penyempurnaan pendidikan kejuruan, disesuaikan dengan perkembangan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri.

SMK merupakan satu diantara pendidikan kejuruan yang bertujuan untuk menghasilkan tenaga kerja yang mempunyai keterampilan dan pengetahuan serta dapat memenuhi kebutuhan industri, jasa dan ekonomi (Rostam, 2009). SMK menghadapi tantangan untuk terus menerus mengevaluasi program, isi, pelaksanaan, dalam memperbaharui kurikulum. Pendidikan pada SMK perlu menyesuaikan materi teori dan praktik kejuruan dengan kompetensi yang dibutuhkan di dunia industri (Hsiao, Chen, & Yang, 2008). Kemampuan memperoleh informasi dengan baik secara terus menerus akan menghasilkan kompetensi (Abdelhak & Mohammed, 2015). Kompetensi perlu dilaksanakan dan diterapkan sesuai dengan penggunaan teknologi informasi terbaru, untuk menghasilkan kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan industri (Male, Bush, & Chapman, 2011). Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa untuk mendapatkan SDM yang berkualitas serta memiliki kompetensi mumpuni dan siap pakai di industri dapat dihasilkan melalui pendidikan kejuruan di SMK.

Satu diantara program studi yang ada di SMK adalah kompetensi keahlian multimedia yang bertujuan untuk mempersiapkan SDM yang berkualitas di bidang multimedia dan mampu bersaing secara lokal dan global. Adapun peluang kerja bagi lulusan kompetensi keahlian multimedia berdasarkan tabel SKKNI bidang teknologi informatika terdiri dari: 1. Pengembang web (*Web development*), 2. Pengembang multimedia (*Multimedia Development*), 3. Pengembang permainan (*Game Development*), 4. Rumah produksi film/sinema (*Production house*), 5. Industri periklanan dan media (*Media and Advertisement*). Berdasarkan peluang kerja diatas apakah faktor-faktor yang mendukung kompetensi keahlian multimedia di SMK sudah memadai?, khususnya untuk kebutuhan SDM pada industri permainan interaktif multimedia.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan dari latar belakang, maka yang menjadi rumusan masalah adalah Faktor-faktor apa yang mendukung kompetensi keahlian multimedia di SMK berdasarkan kebutuhan SDM pada industri permainan interaktif multimedia?.

### 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui kebutuhan SDM, keterampilan dan pengetahuan apa yang harus dimiliki oleh tenaga kerja pada industri permainan interaktif.
2. Mengetahui apakah kurikulum yang dilaksanakan sudah memadai
3. Mengetahui apakah guru keahlian multimedia sudah sesuai dengan kriteria yang diharapkan.
4. Mengetahui apakah sarana prasarana yang ada sudah memadai.

Hasil penelitian ini diharapkan bisa mengetahui sejauh mana SMK khususnya kompetensi keahlian multimedia mampu menghasilkan SDM sesuai dengan kebutuhan SDM pada industri permainan interaktif.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diberikan dari hasil penelitian, yaitu diharapkan dapat memberikan informasi baru perihal keterampilan dan pengetahuan SDM yang dibutuhkan pada industri permainan interaktif dan mengetahui faktor pendukung kompetensi keahlian multimedia di SMK yang sedang dilaksanakan.

### 1.5 Struktur Organisasi

Bab I pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Bab II membahas tentang kajian pustaka yang diambil dari berbagai literatur, yang bersumber dari buku, jurnal dan laporan-laporan dari beberapa instansi. Bab III membahas tentang rumusan metode penelitian yang digunakan. Metode penelitian tersebut mencakup desain penelitian, partisipan, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data. Bab IV membahas temuan dan pembahasan yang menyampaikan dua hal utama, yaitu temuan peneliti berdasarkan hasil pengolahan data sesuai dengan urutan permasalahan peneliti dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Bab V kesimpulan, implikasi dan rekomendasi. Kesimpulan hasil dari penelitian. Implikasi berisi dampak yang didapat dari hasil dari penelitian ini dan rekomendasi berisi saran dari peneliti untuk peneliti dan pembaca.