

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Televisi (TV) dewasa ini telah merebak menjadi sebuah industri besar yang berkembang pesat dan mampu mencuri hati jutaan pemirsanya. Pada awal kehadirannya, TV merupakan media massa elektronik yang memberikan suguhan informasi dan hiburan melalui program-program unggulan dan menarik. Seiring dengan berjalannya waktu, TV menjadi sebuah kebutuhan bagi masyarakat Indonesia.

Menurut Skomis dalam Anwas (2005) dibandingkan dengan media massa lainnya (radio, surat kabar, majalah, buku, dan lain sebagainya), televisi mempunyai sifat istimewa. Televisi merupakan gabungan dari media dengar dan gambar hidup (*live*) yang bisa bersifat politis, informatif, hiburan, pendidikan, atau bahkan gabungan dari ketiga unsur tersebut.

Memang kekuatan televisi menurut Jamieson dalam Anwas (2005) sebagai dramatisasi dan sensasionalisasi isi pesan. Begitu pula menurut pakar komunikasi Rakhmat (1991), gambaran dunia dalam televisi sebetulnya gambaran dunia yang sudah diolah. Dalam hal ini Rakhmat menyebutnya sebagai “tangan-tangan Usil”.

(1) Tangan pertama yang usil adalah kamera (*camera*), gerak (*motions*), ambilan (*shots*), dan sudut kamera (*angle*) menentukan kesan pada diri pemirsa. (2) Tangan kedua adalah proses penyuntingan. Dua gambar atau lebih dapat dipadukan untuk menimbulkan kesan yang dikehendaki, merupakan hasil ulah

editor dalam proses penyuntingan. (3) Tangan ketiga adalah ketika gambar muncul dalam layar televisi kita. Layar televisi mengubah persepsi kita tentang ruang dan waktu. Televisi juga bisa mengakrabkan objek yang jauh dengan penonton. (4) Tangan keempat adalah perilaku para penyiar televisi. Mereka mempunyai posisi strategis dalam menyampaikan pesan pada khalayak.

Tahun 1989 adalah tonggak perkembangan penyiaran (*broadcasting*) di Indonesia, ditandai dengan munculnya siaran televisi swasta pertama yang menyelenggarakan siaran terbatas. Kehadiran Televisi swasta tersebut diawali dan sebagai konsekuensi terbitnya Surat Keputusan Menteri Penerangan Republik Indonesia Nomor: 19A/Kep/Menpen/1987 tentang saluran siaran terbatas, yang membuka peluang bagi televisi swasta untuk beroperasi.

Salah satu langkah pemerintah untuk mengontrol pesatnya perkembangan televisi sebagai industri ditandai dengan munculnya Undang-undang RI Nomor 32 Tahun 2002 Pasal I Ayat 1 tentang penyiaran yaitu: “Penyiaran televisi adalah media komunikasi massa dengar pandang, yang menyalurkan gagasan dan informasi dalam bentuk suara dan gambar secara umum, baik terbuka maupun tertutup, berupa program yang teratur dan berkesinambungan”. Sejalan dengan Undang-undang tersebut membuka jalan bagi dunia pendidikan untuk menyiapkan sumber daya manusia yang kompeten dalam mengelola industri tersebut.

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam pembangunan suatu bangsa. Pembangunan dapat terealisasi dengan baik jika ditunjang oleh sumber daya manusia (SDM) yang memadai. SDM yang dimaksud adalah tenaga ahli yang secara teknis dapat memproduksi sebuah siaran televisi yang sesuai dengan

bidang keahliannya. SDM ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata yang berimbas pada peningkatan kualitas kerja, sehingga memberikan peluang untuk terciptanya iklim yang kondusif dalam industri pertelevisian.

Saat ini perkembangan IPTEK telah mengantarkan SDM pada paradigma baru dalam pendidikan industri pertelevisian. Paradigma-paradigma ini didorong oleh keharusan yang mesti dilakukan agar sistem pendidikan dapat menjawab tantangan-tantangan jaman. Setidaknya ada lima faktor yang mendorong terjadinya perkembangan dan modernisasi dalam sistem pendidikan bangsa yang berada diambang kehidupan global. Tadjab (1994: 47-52) mengungkapkan bahwa kelima faktor tersebut adalah;

Pertama, dampak dari perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi telah menjadikan negara dan bangsa yang menguasai sebagian industri modern.

Kedua, percepatan pertumbuhan penduduk dunia dengan tingkat kelahiran yang tinggi telah menimbulkan masalah bagi setiap negara untuk menyediakan banyak fasilitas pendidikan.

Ketiga, keruntuhan kolonialisme

Keempat, perkembangan ekonomi dunia dewasa ini sangat tergantung pada perkembangan keterampilan tenaga kerja serta pada kecepatan proses asimilasi dari teknik baru dalam industri dan pertanian.

Kelima, faktor utama yang mengubah peran pendidikan secara cepat di negara-negara sedang berkembang dewasa ini adalah apa yang disebut ledakan ilmu pengetahuan.

Kelima faktor tersebut telah menjadikan wajah pendidikan di akhir abad dua puluh berubah dengan drastis. Perubahan-perubahan yang ditandai ledakan ilmu pengetahuan dan teknologi ini, telah menjadikan persoalan-persoalan pendidikan semakin meluas, mulai dari sistem pendidikan yang akan dikembangkan hingga ke isi kurikulum pelajaran di dalam kelas.

Guna menghadapi tantangan global tersebut, maka diperlukan sebuah inovasi dalam dunia pendidikan kita. Salah satunya adalah dengan pendidikan berbasis keterampilan (*life skill*). Pendidikan berbasis keterampilan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas SDM. Hal ini diperkuat oleh Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yaitu:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu wujud pendidikan berbasis keterampilan. Dimana tujuan dari sekolah menengah kejuruan adalah peserta didik (siswa) dibina untuk dapat menguasai sebuah keterampilan/kompetensi tertentu. Hal ini ditegaskan Penjelasan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 pada bab IV pasal 5 yang menyatakan bahwa “Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu”.

Mengacu pada kurikulum SMK dewasa ini yang dipergunakan yaitu kurikulum edisi 1999 dan kurikulum edisi 2004, pada dasarnya dirancang dan dikembangkan dengan memadukan pendekatan *broad based* dan *competency-based curriculum*. Hasil perpaduan tersebut terutama diwujudkan dalam rancang bangun pengorganisasian atau substansi kurikulum secara berjenjang dan berkesinambungan dalam bentuk bidang keahlian, program keahlian (spesialisasi keahlian tertentu), dan paket keahlian.

Upaya yang dapat dilakukan dalam implementasi dari kurikulum tersebut salah satunya dengan menerapkan proyek tugas akhir (*project work*). Proyek tugas akhir (*project work*) digunakan sebagai pendekatan penilaian kompetensi yang terintegrasi dengan proses pembelajaran, diharapkan dapat mengaktualisasikan penguasaan kompetensi/subkompetensi dalam kegiatan pembelajaran berbasis produksi (*Production Based Training*). Pendekatan ini dilakukan dengan tujuan untuk memperkenalkan siswa pada iklim kerja yang nyata melalui simulasi kerja sesuai dengan tuntutan dunia usaha dan industri. Pengalaman belajar ini diharapkan dapat memberikan pengalaman kerja yang dapat berkontribusi pada peningkatan kemampuan kerja siswa sesuai dengan bidang keahlian yang dipelajarinya dan kesiapan kerja pada dunia usaha dan industri.

Untuk menjawab tantangan tersebut, dewasa ini Sekolah Menengah Kejuruan telah membuka program keahlian Teknik Produksi Program Pertelevisian. Program ini merupakan perluasan dari jurusan Teknik Informatika. Program ini diharapkan dapat mencetak tenaga teknis di bidang pertelevisian. Adapun kompetensi yang dikembangkan oleh program keahlian ini terbagi menjadi tujuh divisi, antara lain: 1) Videografi; 2) Teknik penulisan naskah; 3) Tata artistik; 4) Tata suara; 5) Manajemen produksi; 6) Penyutradaraan; dan 7) Teknik editing.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka penelitian ini ingin mengkaji bagaimana penerapan proyek tugas akhir (*project work*) yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan, khususnya pada program keahlian Teknik Produksi Program Pertelevisian (TP3). Dimana program keahlian Teknik Produksi Program

Pertelevisian ini sedang dikembangkan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Cimahi.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimanakah produksi program televisi melalui proyek tugas akhir (*project work*) dalam meningkatkan kompetensi siswa?”

Untuk memudahkan penelitian rumusan masalah tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah model perencanaan produksi program televisi melalui proyek tugas akhir (*project work*) dalam meningkatkan kompetensi siswa di SMK Negeri 1 Cimahi ?
2. Bagaimanakah model pelaksanaan produksi program televisi melalui proyek tugas akhir (*project work*) dalam meningkatkan kompetensi siswa di SMK Negeri 1 Cimahi?
3. Bagaimanakah model evaluasi produksi program televisi melalui proyek tugas akhir (*project work*) dalam meningkatkan kompetensi siswa di SMK Negeri 1 Cimahi ?
4. Bagaimanakah tanggapan siswa terhadap penerapan proyek tugas akhir (*project work*) dalam meningkatkan kompetensi siswa di SMK Negeri 1 Cimahi?

C. Pembatasan masalah

Agar masalah yang diteliti tidak terlampau luas dan arah penelitian menjadi jelas, maka ada beberapa hal yang perlu dibatasi, yaitu:

1. Subjek penelitian ini adalah siswa program Teknik Produksi Program Pertelevisian SMK Negeri 1 Cimahi.
2. Produksi program televisi yang dimaksud adalah kegiatan yang dilaksanakan oleh program Teknik Produksi Program Pertelevisian SMK Negeri 1 Cimahi yang terintegrasi dalam kurikulum dalam bentuk tugas akhir dan dilaksanakan pada setiap semester. Agar memudahkan penelitian ini maka produksi program televisi yang diteliti adalah program *news*.
3. Kompetensi siswa yang dimaksud dalam rumusan masalah meliputi tujuh divisi, yaitu: teknik penulisan naskah, manajemen produksi, videografi, tata artistik, tata suara, penyutradaraan, dan teknik editing. Akan tetapi agar penelitian ini tidak meluas maka peneliti memfokuskan pada divisi manajemen produksi.

D. Tujuan penelitian

Berdasarkan masalah diatas tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui model perencanaan produksi program televisi melalui proyek tugas akhir (*project work*) dalam meningkatkan kompetensi siswa.
2. Mendeskripsikan model pelaksanaan produksi program televisi melalui proyek tugas akhir (*project work*) dalam meningkatkan kompetensi siswa.

3. Mendeskripsikan model evaluasi produksi program televisi melalui proyek tugas akhir (*project work*) dalam meningkatkan kompetensi siswa.
4. Mendeskripsikan tanggapan siswa terhadap penerapan proyek tugas akhir (*project work*) dalam meningkatkan kompetensi siswa.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai proyek tugas akhir (*project work*) dalam meningkatkan kompetensi siswa. Mengembangkan konsep-konsep atau teori-teori yang berhubungan dengan penggunaan metode pembelajaran dalam meningkatkan kompetensi atau hasil belajar khususnya pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru.

Diharapkan meningkatkan pemahaman yang mendalam dalam mengembangkan Proyek tugas akhir (*project work*) agar lebih fleksibel, eksploratif, kreatif, imajinatif dan holistik.

b. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu pengetahuan di Jurusan Kurikulum dan Teknologi

Pendidikan dalam hal penggunaan Proyek tugas akhir (*project work*) sebagai metode alternatif dalam mengukur kompetensi.

- c. Bagi praktisi dan peneliti selanjutnya.

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai gambaran bagi para ahli pendidikan sebagai referensi dalam mengembangkan Proyek tugas akhir (*project work*) dan dapat dikembangkan proyek tugas akhir (*project work*) sebagai pendekatan yang mendukung siswa dalam mencapai kompetensi siswa.

- d. Pemegang Kebijakan, dalam hal ini yang berwenang adalah Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu sumber informasi untuk melihat begitu pentingnya pengembangan keahlian Jurusan Teknik Produksi Program Pertelevision, sehingga dapat dikembangkan pada sekolah lain.

F. Asumsi

Menurut Komarudin (1984) yang dimaksud asumsi adalah: "... sesuatu yang dianggap tidak mempengaruhi dan konstan. Asumsi menetapkan fakta-fakta yang diawasi. Asumsi dapat berhubungan dengan syarat-syarat, kondisi dan tujuan. Asumsi memberikan hakekat, bentuk dan arah argumentasi".

Dengan demikian, berdasarkan pendapat tersebut, maka asumsi dari penelitian ini adalah:

1. Proyek tugas akhir (*project work*) adalah penerapan dari pengetahuan dan keterampilan;
2. Aplikasi penerapan proyek tugas akhir (*project work*) dapat memberikan pengetahuan pada siswa;
3. Aplikasi dari penerapan proyek tugas akhir (*project work*) dapat memberikan keterampilan pada siswa; dan
4. Penerapan proyek tugas akhir (*project work*) terhadap siswa dapat menghasilkan sebuah sinergi antara pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa.

G. Definisi Operasional

1. Proyek tugas akhir (*project work*) adalah metode pembelajaran yang mengarahkan peserta didik pada prosedur kerja yang sistematis dan standar untuk membuat atau menyelesaikan suatu produk (barang atau jasa), melalui proses produksi/pekerjaan sesungguhnya. Proses-proses dari proyek tugas akhir (*project work*) dapat dikelompokkan dalam tiga kelompok yaitu: perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.
2. Produksi Program Televisi adalah sebuah proses produksi (penyiaran) yang menghasilkan materi berbentuk audio visual (suara dan gambar) yang berisi program televisi, diproduksi/disiarkan oleh sekelompok orang dengan profesi-profesi tertentu, dilaksanakan secara professional berdasarkan kaidah pertelevisian untuk disiarkan melalui media televisi dan ditujukan bagi penonton/pemirsa.

3. Kompetensi siswa adalah suatu hal (kecakapan, keterampilan, penguasaan) yang menggambarkan kualitas atau kemampuan siswa baik kualitatif maupun kuantitatif.

