

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### 1.1. Latar Belakang Penelitian

Industri Kreatif (IK) yang berada di bawah koordinasi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) merupakan bagian sektor non-minyak dan gas (migas) yang berpotensi menjadi pendorong pertumbuhan ekonomi nasional yang mandiri dan berkelanjutan. Menurut data Kemenparekraf, pada tahun 2019, Ekonomi Kreatif (Ekraf) berkontribusi sebesar 19,6 miliar dollar amerika (USD) terhadap neraca ekspor nasional, mengalami peningkatan dari tahun 2011 yang hanya mencapai 15,64 miliar USD. Dalam IK, terdapat 17 sub sektor ekonomi kreatif yang menjadi fokus pemerintah, salah satunya adalah Industri Animasi yang tergabung dalam klaster film dan video. Industri Animasi di Indonesia merupakan sub sektor IK yang mendapat prioritas pengembangan dari Kemenparekraf. Bersama dengan Industri Game dan Komik, Industri Animasi diharapkan dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan ekspor non migas, sebagaimana ditunjukkan dalam pameran Trade Expo 2023.

Semenjak berdirinya pada tahun 1950an, animasi Indonesia sudah terus berkembang dan mayoritas perkembangan itu adalah jasa pembuatan servis baik membuat iklan ataupun menjadi sub-contractor proyek baik dari luar ataupun sesama studio animasi lokal (Mega et al., 2020). Untuk memayungi itu semua, Asosiasi Animasi Industri dan Konten Indonesia (AINAKI) didirikan pada tahun 2004 oleh Bapak Nariswandi Piliang dan Bapak Achmad Hirawan. AINAKI merupakan penghubung antar berbagai pihak untuk melakukan kerjasama mengembangkan industri animasi Indonesia, maka dari itu AINAKI tidak memiliki posisi untuk membuat ketetapan ataupun keputusan, hanya menjadi fasilitator saja.

Pada tahun 2016 hingga 2019 industri animasi berkembang 153% dan memiliki rata – rata perkembangan 26% setiap tahunnya, bahkan ketika covid-19 melanda pada tahun 2020 animasi menjadi salah satu industri yang bisa bertahan meskipun sedikit mengalami penurunan (Wikayanto Pusat Penelitian Masyarakat dan Budaya LIPI et al., 2021). Hal tersebut menunjukkan potensi dari Industri Animasi di kondisi saat ini dan untuk mewujudkan itu diperlukan kerjasama dari berbagai pihak.

Berdasarkan laporan dari AINAKI tahun 2020, mayoritas individu yang memasuki industri animasi telah menyelesaikan pendidikan tingkat akhir di SMK animasi atau multimedia, seringkali bersanding dengan gelar sarjana dari universitas. Oleh karena itu, peran SMK menjadi sangat penting dalam menyediakan tenaga kerja untuk industri animasi di Indonesia terutama pekerjaan *3D Modelling* dan *3D Animation* merupakan yang paling banyak pesebarannya di industri sekarang ini (AINAKI, 2020). Meskipun SMK menjadi fokus utama dalam pengembangan sistem dan perangkat pendidikannya oleh pemerintah, namun masih terdapat kekurangan dalam pelaksanaannya. Hal ini terlihat dari kurangnya kemampuan pengajar dan kurikulum yang disampaikan kepada siswa. Kondisi ini menyulitkan untuk memenuhi permintaan industri animasi yang terus berkembang, terutama dalam posisi tingkat awal seperti *junior* atau Tingkat II, karena merupakan posisi mayoritas yang terlibat pada proses produksi.

Wilayah Bandung dan sekitarnya (Kota Bandung, Kabupaten Bandung, Kabupaten Cimahi) terdapat 7 SMK yang memiliki jurusan animasi, salah satunya merupakan SMK Telkom baru membuka jurusan animasi pada tahun 2023. Jurusan Animasi di SMK sekitar Bandung dimulai dengan SMKN 2 Cimahi pada awal tahun 2010an, kemudian diikuti beberapa SMK lain di Kota Bandung seperti SMKN 2 Bandung dan SMKN 14 Bandung pada tahun 2014 dan 2016. Meskipun sudah lebih dari 10 tahun semenjak munculnya jurusan khusus animasi di SMK sekitar Bandung namun belum terbentuknya materi dan metode pembelajaran yang tepat untuk animasi, hal ini dijabarkan melalui wawancara kepada Kepala Prodi Animasi (kaprodi) di SMKN 2 Bandung, SMKN 14 Bandung, dan SMK Telkom. Selain itu terdapat banyaknya limitasi baik dari pihak sekolah ataupun siswa seperti dana, perangkat, ataupun pengajar, maka dari itu selain harus mengikuti kebutuhan industri namun juga harus bisa menyesuaikan dengan situasi yang ada di lapangan.

Dalam seminar Pengajian Animasi pada 17 Desember 2023, Deddy Syansuddin, Deputi Pendidikan di AINAKI, mengungkapkan bahwa penyusunan kurikulum ajar saat ini belum sepenuhnya sesuai. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan akan kompetensi yang harus dipenuhi oleh siswa di semua bidang produksi (generalis), yang bertentangan dengan kebutuhan studio akan kemampuan yang lebih spesifik. Selain itu, ia menyoroti akan strategi pengajaran guru menyampaikan materi – materi animasi yang bervariasi agar lebih efektif memberikan materi

yang sudah disusun dalam modul sehingga mendapatkan output kemampuan siswa lebih maksimal.

Jurusan animasi di SMK Telkom Bandung yang baru didirikan pada tahun 2023 menghadapi berbagai tantangan dalam implementasinya. Dalam setahun terakhir, Bapak Redy Nurdiansyah Saputra, kaprodi animasi, mengungkapkan bahwa pengajaran materi animasi cukup kompleks karena membutuhkan pemahaman mendalam terhadap teori yang harus disampaikan dalam waktu yang terbatas. Selain itu, fasilitas animasi belum menjadi prioritas di sekolah, sehingga proses pembelajaran tidak dapat berlangsung secara maksimal. Hingga saat ini, kerjasama dengan industri baru terbatas pada Patopo Studio dan Nusaedu, sementara upaya untuk menjalin kerjasama dengan studio lain masih menghadapi kendala. Berdasarkan *tracer study*, tujuan lulusan SMK Telkom lebih diarahkan pada melanjutkan kuliah (70%), bekerja (20%), dan berwirausaha (10%). Namun, berbagai masalah internal dan lingkungan sekolah yang terlalu ketat telah menurunkan minat belajar siswa. Studio Skillas, yang didirikan pada tahun 2022 sebagai bagian dari *Teaching Factory*, belum dapat sepenuhnya mendukung pembelajaran animasi karena keterbatasan perangkat dan sumber daya manusia.

Materi animasi masih dalam tahap perancangan dan belum ada kurikulum yang matang untuk tiga tahun ke depan. Sebagai solusi sementara, materi langsung diarahkan pada produksi animasi 2D di kelas 10, dengan pembagian siswa dalam kelompok beranggotakan lima orang untuk mengoptimalkan kolaborasi. Metode pembelajaran di jurusan animasi SMK Telkom berfokus pada kolaborasi antar siswa, mengingat alokasi jam pelajaran animasi yang hanya 12 jam dari total 42 jam pelajaran per minggu. Kondisi materi yang belum terstruktur dan metode pembelajaran yang masih terbatas menambah tantangan dalam mencapai potensi maksimal siswa di bidang animasi

Penelitian ini akan mengisi mengenai materi serta metode penyampaian pembelajaran animasi untuk level II di kalangan SMK Animasi terutama di SMK Telkom Bandung, diharapkan dapat membantu proses pembelajaran yang lebih optimal untuk meningkatkan kompetensi siswa SMK di bidang animasi yang hingga saat ini belum ada literatur mengkaji topik ini. Adapun judul yang dibuat adalah **Rekomendasi Desain Pembelajaran Materi Animasi 3d Level II Untuk Sekolah Menengah Kejuruan (Studi Kasus Smk Telkom Bandung)**

## 1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dijabarkan tersebut maka dapat diambil beberapa identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Materi pembelajaran yang belum terstruktur
2. Belum menemukan formula metode pembelajaran yang tepat.
3. Terdapat keterbatasan dari kemampuan pengajar serta sarana prasarana.
4. Adanya perbedaan kondisi lapangan di sekolah untuk siswa umum dibandingkan dengan pekerja yang sudah masuk di industri
5. Adanya dinamika siswa yang masuk ke sekolah tiap tahun ajaran baru

## 1.3. Rumusan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah dijabarkan tersebut maka dapat diambil beberapa perumusan dan indentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana materi animasi *3d* level II untuk SMK Telkom yang tepat untuk kebutuhan industri?
2. Bagaimana pengajaran materi animasi *3d* level II berdasarkan SKKNI agar mudah dimengerti oleh siswa SMK Telkom dengan kondisi yang ada?

## 1.4. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya maka dapat diambil beberapa tujuan penelitian ini adalah

1. Menganalisis materi animasi 3d level II yang dapat diimplementasi SMK sedereajat dengan menyesuaikan kebutuhan industri animasi berdasarkan SKKNI.
2. Mengembangkan metode penyampaian materi – materi animasi 3d untuk level II di SMK yang dinamis namun tetap memenuhi kompetensi yang dibutuhkan industri.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yang ingin dicapai, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara akademis maupun praktis. Berikut ini adalah beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini :

#### 1. Manfaat Teoritis

- a. Menghasilkan konsep baru akan desain pembelajaran animasi di tingkat SMK sederajat
- b. Menghasilkan fokus baru tentang penelitian animasi dalam bidang pendidikan animasi di Indonesia.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan pemahaman akan metode penyampaian materi animasi di Indonesia berdasarkan SKKNI dan kebutuhan industri pada tingkat SMK.
- b. Memberikan referensi baru materi animasi pada tingkat SMK Sederajat.

### 1.6. Sistematika Penulisan Laporan Tesis

Secara teknis, dalam penulisan penelitian ini, materi disusun dalam beberapa bab. Setiap bab kemudian terdiri dari beberapa sub-bab, di mana terdapat kesinambungan antara satu bagian dengan bagian lainnya sebagai berikut:

#### 1. ABSTRAK

Pada bagian ini menjelaskan mengenai komponen utama secara garis besar penelitian berupa latar belakang, konsep-konsep pendukung, metodologi yang digunakan, hingga hasil temuan penelitian

## 2. BAB I PENDAHULUAN

Bab I berfungsi sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian, yang berisikan permasalahan dan ruang lingkup penelitian yaitu dengan menguraikan secara berurutan dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

## 3. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II ini berisikan landasan teori fenomena penelitian mulai dari pembahasan secara umum hingga khusus yang diambil dari kutipan buku, atau penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian serta beberapa ulasan literatur serta dokumen resmi yang berhubungan dengan topik penelitian. Kemudian terdapat analisis dari penelitian terdahulu dalam bentuk matriks dan juga disajikan kerangka teori dan preposisi penelitian yang dijadikan acuan dalam menjalankan analisis dalam penelitian.

## 4. BAB III METODE PENELITIAN

Bab III ini berisikan pembahasan mengenai pendekatan/paradigma, prosedur, dan tahapan-tahapan penelitian yang dilaksanakan.

## 5. BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab IV berisikan presentasi dan analisis data penelitian dengan interpretasi mendalam. Kesimpulan dari hasil penelitian diuraikan, termasuk gambaran visual jika diperlukan.

## 6. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V merupakan penutup dengan kesimpulan akhir, pengaitan hasil dengan tujuan penelitian, saran untuk penelitian selanjutnya, dan refleksi. Keseluruhan bab ini memberikan pandangan sintesis dan implikasi dari penelitian.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

Bab Daftar Pustaka mencakup jurnal referensi yang digunakan dalam penelitian.