

PERANAN SMKN 3 DALAM MENGEMBANGKAN EKONOMI KREATIF DI KOTA PALANGKA RAYA

Rinto Alexandro¹, M Rudi Irwansyah²

¹Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Palangka Raya
e-mail: rinto.alexandro@fkip.upr.ac.id

²Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Pendidikan Ganesha
e-mail: rudi.irwansyah@undiksha.ac.id

Received: 10 Mei, 2020; Accepted: 15 Juni 2020; Published: 27 Juni, 2020

Abstrak

Peranan SMKN 3 dalam mengembangkan ekonomi kreatif di kota Palangka Raya yang dirasa kurang optimal baik dalam pengembangan maupun dalam hal pemasaran industri kreatif dari produk sekolah menengah kejuruan yang bertujuan untuk mengetahui peranan sekolah menengah kejuruan dalam membantu perkembangan ekonomi kreatif di Palangka Raya. Penelitian menggunakan metode kualitatif, didasarkan atas kenyataan yang sedang berlangsung sekarang. Instrumen yang digunakan adalah: lembar observasi, wawancara. Teknik analisis data digunakan reduksi data, penyajian data, atau display data kemudian penarikan kesimpulan atau verifikasi data. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa peranan SMKN 3 dalam mengembangkan ekonomi kreatif di kota Palangka Raya yaitu sekolah berperan penting dalam pengembangan ekonomi kreatif di kota Palangka Raya. Sekolah sebagai fasilitator dan devisiator serta menjadi wadah dalam pengembangan produk baik kerajinan tangan maupun industri mesin serta dalam bidang jasa. SMK sebagai lembaga pendidikan kejuruan merupakan awal titik balik sebagai motor penggerak ekonomi dan sosial di masyarakat. SMK diharapkan mampu menciptakan efek ganda yaitu mendorong capaian pendidikan warga sekaligus juga berkontribusi langsung terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif di kota Palangka Raya. Kendala yang dihadapi SMK yaitu terbatasnya anggaran dan fasilitas serta daya saing produk dalam masyarakat.

Kata Kunci: Ekonomi kreatif

Abstract

The role of SMKN 3 in developing the creative economy in the city of Palangka Raya that is felt to be less than optimal both in the development and marketing of creative industries of vocational high school products aimed at identifying the role of vocational high schools in helping the development of creative economy in Palangka Raya. Research using qualitative methods, based on the reality that is happening now. The instruments used were: observation sheet, interview.

Data analysis techniques used data reduction, data presentation, or data display then drawing conclusions or data verification. The results revealed that the role of SMKN 3 in developing the creative economy in the city of Palangka Raya is that the school plays an important role in the development of the creative economy in the city of Palangka Raya. The school serves as a facilitator and devisator and serves as a forum for product development in both the handicraft and machinery industries and in the service sector. SMK as a vocational education institution is the beginning of a turning point as an economic and social driving force in society. Vocational Schools are expected to be able to create a dual effect which is to encourage the educational achievements of citizens while also directly contributing to the growth of the creative economy in the city of Palangka Raya. The obstacles faced by SMKs are the limited budget and facilities and product competitiveness in society.

Keywords: Creative economy

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman menuntut pembinaan sumber daya manusia yang berkualitas. Daya saing Indonesia dalam menghadapi persaingan antar negara maupun perdagangan bebas sangat ditentukan oleh outcome dari pembinaan SDM-nya. Salah satu upaya negara dalam pemenuhan SDM level menengah yang berkualitas adalah pembinaan pendidikan kejuruan. Pendidikan kejuruan sangat bervariasi. Menurut Rupert Evans (1978), pendidikan kejuruan adalah bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang agar lebih mampu bekerja pada satu kelompok pekerjaan atau satu bidang pekerjaan daripada bidang-bidang pekerjaan lainnya. Menurut penjelasan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15, pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Pendidikan kejuruan terdiri dari Sekolah Menengah Kejuruan, dan Madrasah Aliyah Kejuruan. Sekolah menengah kejuruan adalah salah satu pilar yang dapat mendukung perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia pada umumnya. Melalui industri kerajinan yang dihasilkan dari sekolah menengah kejuruan dapat menyuplai barang industri yang merupakan hasil karya anak bangsa seperti kerajinan tangan dan pernak pernik yang berupa hiasan maupun kerajinan dari sektor tata hias dan lainnya. Amankwah (2011) mengemukakan bahwa *vocational education plays a key role in economical, social, and political development of*

every nation. Industri kreatif menjadi bagian penting dari kebangkitan ekonomi suatu negara. Departemen Perdagangan RI (2009) mengemukakan bahwa industri kreatif mampu menyumbangkan nilai tambah Produk Domestik Bruto (PDB) yang cukup signifikan. Industri fesyen menjadi kontributor terbesar di antara industri kreatif yang lain melalui sektor sekolah menengah kejuruan. Pembangunan masih menjadi primadona bagi para pemangku kepentingan dan masyarakat pada umumnya sebagai upaya untuk menuju kesejahteraan dan kemakmuran masyarakat sehingga nantinya diharapkan mampu melepaskan bangsa dan negara dari jerat keterbelakangan dan kemiskinan menjadi masyarakat yang lebih maju dan mempunyai daya saing ditingkat nasional maupun internasional. Sejak zaman orde baru, kata pembangunan tidak pernah lepas dari program-program pemerintah maupun program-program kesejahteraan dalam masyarakat, pembangunan dilakukan dalam segala bidang, baik di bidang ekonomi, sosial, politik maupun budaya, baik secara fisik maupun mental dan spiritual. Namun secara faktual yang umumnya terjadi adalah pembangunan dilakukan secara makro, dalam arti baru menyentuh aspek-aspek makro atau negara, belum secara mikro yang bisa menyentuh level lapisan masyarakat atau daerah paling bawah atau yang masih terbelakang dan tertinggal. Dalam hal tersebut, pembangunan hanya menguntungkan sekelompok orang saja, sedangkan golongan masyarakat yang seharusnya menikmati hasil-hasil pembangunan menjadi tidak bisa merasakan hasil-hasil pembangunan tersebut terutama maskarakat kalangan bawah. Hal itu kemudian lebih dikenal sebagai pendekatan *top down* dimana pemerintah mempunyai peran dan tugas penting serta tanggung jawab yang besar dalam upaya pembangunan, pemerintah berhak mengatur dan mengendalikan program pembangunan agar sampai pada sasaran yang berhak menerima, yang kadang-kadang juga tidak sampai pada sasaran yang dimaksud, yang kemudian sering menimbulkan kesenjangan sosial, ketidakadilan, hal sebaliknya merupakan pendekatan *bottom up* dimana peran serta masyarakat menjadi penting dalam proses pembangunan, dimana masyarakat yang mempunyai hak untuk merencanakan dan melaksanakan pembangunan tersebut dari awal sampai akhir. Melalui pendekatan *bottom up*, maka pembangunan dari level mikro dapat

menentukan pembangunan secara keseluruhan, karena masyarakat merupakan unsur penting dalam setiap proses pembangunan tersebut. Salah satu pembangunan mikro ialah pembangunan dan pengembangan dalam bentuk ekonomi kreatif. Saat ini ekonomi kreatif merupakan bidang yang sedang dikembangkan oleh berbagai pihak dan menjadi potensi yang besar dalam mendukung perekonomian di Indonesia agar menjadi lebih maju dan mempunyai daya saing yang dapat diperhitungkan dalam level nasional maupun internasional.

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan yang telah ditemukan di lapangan bahwa industri kreatif yang ada di Kota Palangka Raya tumbuh dan berproduksi selama ini adalah kerajinan tangan seperti industri kerajinan tangan anyaman dari rotan berupa kursi, topi, tas dan lain-lain yang dikembangkan oleh sekolah menengah kejuruan. Bentuk lain yang dapat menunjang ekonomi kreatif di Kota Palangka Raya yaitu tentang wisata alam yang terdapat di Palangka Raya antara lain yaitu seperti Wisata Susur Sungai Kahayan, Bukit Batu, Danau Tahai dan Wisata Sei Gohong serta kerajinan lainnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan kelompok pengrajin, Pemerintah tidak memberikan sosialisasi kepada masyarakat tentang ekonomi kreatif itu sendiri. Pada observasi awal peneliti menemukan beberapa masalah dalam pengembangan ekonomi kreatif di Kota Palangka Raya. Dalam Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2009 tentang pengembangan ekonomi kreatif terdapat 6 sasaran pengembangan ekonomi kreatif berdasarkan hasil observasi awal peneliti, sasaran poin 1 yaitu insan kreatif dengan pola pikir dan *moodset* kreatif dibutuhkan untuk pengembangan ekonomi kreatif di Kota Palangka Raya. Hal tersebut karena dalam industri kerajinan tangan di Kota Palangka Raya masih banyak masyarakat yang menggunakan teknik tradisional.

Menurut Merton (Raho, 2007:67) Peranan didefinisikan sebagai pola tingkah laku yang diharapkan masyarakat dari orang yang menduduki status tertentu. Sejumlah peran disebut juga sebagai perangkat peran (*role set*). Dengan demikian perangkat peran adalah kelengkapan dari hubungan-hubungan berdasarkan peran yang dimiliki oleh orang karena menduduki status- status sosial khusus. Pengertian peran menurut Soerjono Soekanto (2002:243), yaitu peran merupakan aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan

kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia menjalankan suatu peranan. Peran yang dimainkan hakekatnya tidak ada perbedaan, baik yang dimainkan/diperankan pimpinan tingkat atas, menengah maupun bawah akan mempunyai peran yang sama peran merupakan tindakan atau perilaku yang dilakukan oleh seseorang yang menempati suatu posisi di dalam status sosial.

Dalam Jurnal Kajian Lemhanas RI Edisi 14 mendefinisikan ekonomi kreatif “Ekonomi kreatif merupakan pengembangan ekonomi berdasarkan keterampilan, kreativitas, dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis, sehingga menitikberatkan pada pengembangan ide dalam menghasilkan nilai tambahnya”. Adapun yang dimaksud dengan ekonomi kreatif menurut Diktum Pertama Instruksi Presiden No.6 Tahun 2009 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif adalah “.kegiatan ekonomi berdasarkan kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu bernilai ekonomis dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat Indonesia”. Seperti tertuang pada cetak biru pengembangan ekonomi kreatif Departemen Perdagangan pada 2004 sampai 2009 bahwa pengembangan ekonomi kreatif tahap pertama di Indonesia (periode 2004 sampai 2009), sebenarnya diharapkan menghasilkan kreativitas modal sosial (*social capital creation*), yang meliputi empat unsur, sebagai berikut: 1) Pembentukan komunitas kreatif (*creative community formation*), 2) Kesadaran berkreasi (*awareness creation*), 3) Perluasan jejaring (*networking expansion*), 4) Kolaborasi orang kreatif (*creative people collaboration*). Djuharis Rasul, (2013) “Pengembangan ekonomi kreatif, dan kewirausahaan dalam belajar aktif di Sekolah Menengah Kejuruan”. Hasil penelitian penelitian ini menunjukkan bahwa kepala sekolah telah memahami kebijakan pemerintah tentang pelaksanaan pendidikan karakter, pendidikan kewirausahaan, dan ekonomi kreatif dalam pembelajaran aktif di sekolah menengah kejuruan (SMK) dengan tingkat pemahaman yang bervariasi, yaitu rata-rata 89,27%. Hal ini didukung oleh keberhasilan dalam implementasinya, yaitu pendidikan karakter rata-rata 90,2%, pendidikan kewirausahaan rata-rata 76%; dan pendidikan ekonomi kreatif rata-rata 81,7%.

METODE

Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural*). Filsafat postpositivisme sering juga disebut sebagai paradigma *interpretif* dan *konstruktif*, yang memandang realitas sosial sebagai sesuatu yang holistik/utuh, kompleks, dinamis, penuh makna, dan hubungan gejala bersifat interaktif (*reciprocal*). Penelitian dilakukan pada obyek yang alamiah, objek yang alamiah adalah obyek yang berkembang apa adanya, tidak dimanipulasi oleh peneliti dan kehadiran peneliti tidak begitu mempengaruhi dinamika pada obyek tersebut (Sugiyono, 20007:14-15). Metode penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini, karena pada umumnya permasalahannya belum jelas, holistik, dinamis, dan penuh makna sehingga tidak mungkin data pada situasi sosial tersebut diperoleh dengan metode penelitian kualitatif dengan instrument seperti test, kuesioner, pedoman wawancara. Dalam hal ini, peneliti berusaha untuk masuk ke dalam dunia konseptual para subyek yang diteliti sedemikian rupa sehingga mereka mengerti apa dan bagaimana suatu pengertian yang dikembangkan oleh mereka disekitar peristiwa dalam kehidupannya sehari-hari. Dengan pendekatan inilah diharapkan bahwa peranan sekolah menengah kejuruan dalam mengembangkan ekonomi kreatif di Kota Palangka Raya dapat dideskripsikan secara lebih komprehensif.

Menurut HB. Sutopo (2002:49) “Subyek dan sumber data dalam penelitian kualitatif dapat berupa manusia, peristiwa dan tingkah laku, dokumen serta arsip dan juga berbagai benda lain”. Adapun subyek dan sumber data dalam penelitian ini adalah: 1) Subyek penelitian, peneliti melakukan pengambilan sumber data dengan melalui *purposive sampel* dan *snowball sampling*. Dengan pengambilan data dengan melalui *purposive sampel* (data yang dipilih) maka peneliti dapat memilih data yang diinginkan oleh si peneliti, tanpa adanya pembatasan pengambilan data. Dimana informan yang dimaksud adalah orang yang memberi informasi tentang data yang diinginkan peneliti berkaitan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan. Subyek yang akan diambil adalah kepala sekolah SMKN 3 Kota Palangka Raya. 2) Sumber data penelitian, merupakan dimana peneliti melakukan penelitiannya. “Tempat atau lokasi yang berkaitan dengan sasaran dan

permasalahan penelitian juga merupakan salah satu jenis sumber data yang bisa dimanfaatkan oleh peneliti” (HB. Sutopo, 2002:52). Dalam penelitian ini, yang dijadikan sumber data yaitu kepala sekolah dan bidang kurikulum dan guru sekolah SMKN 3 Palangka Raya.

Teknik pengumpulan yang digunakan: 1) Observasi partisipatif, 2) Wawancara. Informan yang diwawancarai dalam penelitian ini adalah kepala sekolah SMKN 3 (apabila informasi yang diperoleh dianggap masih kurang oleh peneliti). Setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data, perlu segera dilakukan proses mengolah data atau yang sering disebut dengan analisis data. Analisis data menurut Bogdan dan Biklen (dalam Moleong, 2007:248), analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milihnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensistesisikannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan pada orang lain. Mathew B. Miles dan A. Michael Huberman (dalam Sugiyono, 2007:337) mengemukakan bahwa: Analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Kegiatan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi dilakukan sebelum, selama dan sesudah pengumpulan data dalam bentuk sejajar untuk membangun suatu analisis yang tangguh.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti peroleh di lapangan mengenai peranan SMK dalam mengembangkan ekonomi kreatif di kota Palangka Raya pada dasarnya kegiatan pengembangan ekonomi kreatif yang diselenggarakan oleh sekolah kejuruan diwujudkan melalui dua bagian, yang pertama adalah pada bagian pengembangan potensi ekonomi kreatif itu sendiri, serta bagian pemasaran dan promosi hasil dari produk industri yang dihasilkan oleh sekolah kejuruan. Masing masing bagian ini memiliki peranannya tersendiri dalam hal mengembangkan ekonomi kreatif di kota palangka raya. Bagian pengembangan ekonomi kreatif dari program industri yang diprogramkan memiliki peran dan kewajiban untuk

mengakomodir hasil dari produk kreatif dan usaha jasa wisata yang terdapat di SMKN 3 kota Palangka Raya yang dapat mendukung berkembangnya ekonomi kreatif, hal tersebut berdasarkan informasi yang diungkapkan oleh Kepala Sekolah SMKN 3 dalam wawancara:

Program yang ada di SMKN 3 ini ada beberapa program seperti Ekonomi kreatif berbasis jasa Kurikulum K.13 program berbasis industri, kewirausahaan dan produk kreatif. Bagaimana sektor industri kreatif berupa kerajinan tangan maupun produk lain dapat dikembangkan lebih optimal guna tercapainya pengembangan ekonomi kreatif dikota Palangka Raya.

Mengenai berbagai macam upaya dari sekolah dalam memajukan serta mengembangkan ekonomi kreatif daerah kota palangka raya melalui sektor sekolah kejuruan yang ada di palangka raya khususnya sekolah kejuruan berbasis kurikulum K13 yang ada pada SMKN 3 mengacu pada usaha jasa wisata dan industri kreatif agar dapat dikenal dalam masyarakat maka sekolah melakukan upaya seperti yang diungkapkan oleh informan yang dimintai keterangannya yaitu:

Upaya yang dapat kami lakukan dalam ikut serta memajukan ekonomi kreatif dari sekolah SMKN 3 ini yaitu menjalankan serta mengarahkan siswa ke dunia usaha dan produk kreatif sesuai dengan program yang kami programkan 2 tahun belakangan ini.

Memajukan sektor ekonomi kreatif dari sektor sekolah kejuruan juga memerlukan suatu cara dan strategi yang harus bagus yaitu melalui kurikulum yang disisipkan dalam sekolah melalui program-program yang ada serta pengembangan dan upaya yang berkesinambungan melalui berbagai macam cara seperti yang dikemukakan oleh narasumber bahwa :

Program kurikulum di sekolah ini memakai kurikulum K13, namun lebih kepada aspek pengembangan industri yang sesuai dengan makna dan esensial yang diharapkan dalam kurikulum serta UU tentang SMK.

Kemajuan dan keikutsertaan sekolah dalam memajukan dan mengembangkan ekonomi kreatif juga tidak terlepas dari berbagai peranan penting dari kepala sekolah sebagai motorik dari arah kemajuan sekolah dalam mendukung perkembangan ekonomi kreatif seperti yang dikemukakan oleh salah satu guru di SMKN 3 mengatakan bahwa:

Peranan SMK dalam mengembangkan ekonomi kreatif sangat berperan penting baik sebagai fasilitator maupun devisiator dalam pengembangan

ekonomi kreatif, ditambah lagi SMKN 3 adalah satu-satunya sekolah SMK yang mempunyai serta mendekati masalah ekonomi kreatif seperti Usaha jasa Wisata yang ada salah satu jurusan di SMKN 3.

Sekolah kejuruan mempunyai tujuan yang membekali lulusan dan peserta didik untuk siap terjun dalam masyarakat serta dituntut untuk mampu menciptakan peluang demi peluang ditengah persaingan yang ketat serta bekal dalam menghadapi masyarakat Ekonomi Asean pada umumnya di tahun yang akan datang. Kemampuan menciptakan peluang produk industri lokal diharapkan mampu menopang kemajuan dari ekonomi kreatif di kota Palangka Raya seperti yang diungkap oleh kepala sekolah dalam wawancara:

Produk yang sudah dihasilkan oleh SMKN 3 ini yaitu berupa industri kreatif seperti membuat kerajinan tangan, anyaman, Tas maupun tempat Pot bunga.

Dalam hal produksi kerajinan tangan dan kreativitas yang dihasilkan oleh program sekolah kejuruan khususnya SMKN 3 Palangka raya memerlukan banyak strategi dan bantuan dari pihak terkait dalam hal pemasaran yang lebih baik. Untuk menunjang daya serap atau daya beli dari hasil produk industri SMKN 3 Palangka Raya, sekolah SMKN 3 melakukan berbagai upaya dalam memasarkan produk seperti yang dikemukakan oleh Ibu kepala sekolah SMKN 3 Palangka raya dalam kutipan wawancaranya mengatakan bahwa:

Dalam memasarkan hasil produk kerajinan dan kreativitas siswa sekolah berkerjasama dengan instansi terkait sebagai upaya dalam mengembangkan dan menghasilkan hasil yang baik, Sekolah SMKN 3 ini sering berpartisipasi dalam pameran terutama pada expo atau ada kegiatan lainnya yang sering diadakan di kota palangka raya baik dalam hal kerajinan tangan maupun industri kreatif serta usaha jasa wisata pada event tertentu.

Dalam hal pengembangan ekonomi kreatif serta peranan sekolah kejuruan dalam mengembangkan ekonomi kreatif melalui sekolah menengah kejuruan juga harus diiringi dengan fasilitas yang memadai guna mendukung keefektifan produksi baik dalam bidang produksi barang maupun jasa, seperti yang diungkapkan oleh kepala sekolah dan guru SMKN 3 palangka raya mengatakan bahwa:

Fasilitas yang ada di SMKN 3 ini belum cukup memadai, dan perlu teknis serta pelatihan khusus dalam pengembangan Sumber daya manusia yang ada agar mampu bersaing dengan sekolah lainnya di luar.

Dalam pengembangan serta menciptakan produk yang dapat menghasilkan juga bergantung pada kebijakan dan upaya dari seorang *leader* dalam membawa

arah kemajuan dan kesuksesan sekolah yang dipimpinnya agar mempunyai kontribusi yang baik dalam menunjang ekonomi kreatif yang ada di kota Palangka Raya serta berjalannya program kurikulum yang ada pada SMKN 3 Palangka Raya tidak terlepas dari peranan kepala sekolah serta guru-guru yang membimbing dan menciptakan suasana yang baik dalam hal mengembangkan ekonomi kreatif melalui lulusan sekolah kejuruan seperti yang hasil wawancara di bawah ini:

Peranan Kepala sekolah dalam mengoptimalkan ekonomi kreatif melalui SMKN 3 ini yaitu dengan menjalin kerjasama antar sekolah dan instansi terkait seperti dinas pendidikan dan dinas pariwisata.

Suatu pengembangan dan kemajuan dari sektor ekonomi kreatif tidak terlepas dari peranan penting dan campur tangan dari pemerintah terkait seperti yang diungkapkan oleh kepala sekolah melalui kutipan wawancara yaitu:

Sekolah menjalin kerjasama dengan dinas dan instansi terkait seperti dinas pendidikan dan dinas kepariwisataan kota Palangka Raya.

Terjalannya sinergitas yang baik antar sekolah dan pemerintah akan mampu menunjang kemajuan ekonomi yang ada di kota palangka raya serta dapat dilihat dari jumlah banyaknya alumni yang mampu menciptakan usaha dan lapangan pekerjaan menunjukkan bahwa peranan sekolah menengah kejuruan mempunyai kontribusi yang baik dalam mengembangkan ekonomi kreatif serta peningkatan ekonomi dan lapangan pekerjaan bagi masyarakat. Lapangan pekerjaan yang banyak akan menciptakan peluang usaha dan kemajuan ekonomi kreatif dari sektor industri kreatif.

Berdasarkan hasil pemaparan wawancara di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa peran sekolah menengah kejuruan dalam mengembangkan ekonomi kreatif sangat berperan penting karena melalui program sekolah dan kurikulum yang ada pada SMKN 3 kota Palangka Raya dapat disebut sebagai fasilitator dalam menciptakan dan mendukung perkembangan ekonomi kreatif di kota Palangka Raya dengan berbagai macam cara menjalin kerjasama antar pihak terkait serta perlu adanya suplay dan peningkatan sarana dan prasarana yang lebih memadai dalam menciptakan produk agar dapat bersaing dengan dunia luar khususnya dalam hal industri kreatif dan usaha jasa wisata dalam menopang perkembangan ekonomi kreatif di Kota Palangka Raya.

Pengembangan ekonomi kreatif, selain dapat digunakan sebagai salah satu sumber pemasukan daerah melalui kontribusi pajak dan pendapatan serta kemajuan ekonomi yang baik akan menunjang perkembangan dan dampak positif bagi suatu daerah. Melalui sekolah menengah kejuruan diharapkan mampu membantu mengembangkan sektor ekonomi kreatif melalui industri yang dihasilkan oleh produk dari sekolah kejuruan SMKN 3 Palangka Raya. Hal ini sejalan dengan pendapat Balogh (1969) menyatakan pentingnya pendidikan kejuruan yaitu bahwa sekolah kejuruan dapat mengatasi masalah-masalah di ekonomi negara-negara berkembang. Sementara Psacharopoulos (1997) melihat fakta bahwa negara-negara berkembang berusaha mengembangkan menjadi negara industri yaitu melalui sektor pendidikan serta sekolah kejuruan. Becker (1964), SMK merupakan lembaga pendidikan yang dimaksudkan untuk menghasilkan *output* yang siap terjual dalam masyarakat. Di SMK, sejak awal siswa dididik untuk berkomitmen pada ketrampilan tertentu (*specific*) yang *match* langsung dengan kepentingan sektor usaha industri tertentu serta menjalankan amanah program kurikulum yang ada. Siswa SMK dibekali dengan ketrampilan praktis dan pengalaman kerja (semacam *on-the-job training*) dalam kekhususan tertentu seperti bangunan, elektronika, listrik mesin, atau otomotif, bisnis manajemen dan lain-lainnya. Sekolah kejuruan diproyeksikan menjadi *desainer* dan sebagainya. SMK sebagai lembaga pendidikan kejuruan merupakan awal titik balik sebagai motor penggerak ekonomi dan sosial di masyarakat. SMK diharapkan mampu menciptakan efek ganda (*multiplier effect*), yaitu mendorong capaian pendidikan warga sekaligus juga berkontribusi langsung terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif pada suatu daerah. Khususnya melalui sektor informal dan industri ekonomi kreatif yang dibangun melalui sektor sekolah kejuruan yang ada pada SMKN 3 Palangka Raya. Pembekalan kewirausahaan (*entrepreneurship*) menjadi hal yang penting. Siswa dididik untuk menjadi *job creator* atau *businessman* dan bukan hanya sebagai *worker*.

Dokumen *Road Map* of DPSMK 2012-2014 memberikan dukungan atas gagasan bahwa pendidikan kejuruan (*vocational education*) dalam sistem pendidikan menengah di Indonesia sangat penting untuk ditingkatkan. Dokumen

tersebut memberikan beberapa *reasoning* sebagai berikut: 1) SMK merupakan bagian tak terpisahkan dari sektor ekonomi, yang ditujukan untuk menunjang pertumbuhan ekonomi nasional melalui ekonomi kreatif yang dioptimalkan dari sekolah kejuruan. Oleh karena itu, sistem SMK perlu ditingkatkan (*improved*) baik secara kualitas maupun kuantitas. 2) Kualitas SMK mencerminkan kualitas angkatan kerja Indonesia yang mampu menciptakan lapangan pekerjaan, yang perlu dikembangkan terus-menerus untuk meningkatkan daya saing sumberdaya manusia Indonesia terutama dalam bidang ekonomi kreatif. 3) SMK berperan dalam mengurangi tingkat pengangguran (*jobless index*) di Indonesia. 4) Supaya mampu tampil dalam pasar tenaga kerja, SMK harus berpartner dengan sektor usaha, dan pengusaha harus lebih berperan dalam mendukung kebijakan pendidikan kejuruan dan saling bersinergitas bersama pemerintah.

Hasil atau *output* dari pendidikan dan pelatihan secara makro yang bersifat *specific human capital* adalah terciptanya siswa yang memiliki *performance value* yang dibutuhkan oleh dunia kerja/industri. Adapun *performance value* yang harus terpenuhi untuk memenuhi tuntutan dunia kerja adalah meliputi 3 aspek, yaitu: 1) *Knowledge* (pengetahuan), 2) *Skill* (keterampilan), 3) *Affective* (sikap). Ketiga aspek tersebut harus mengikuti konsep kesepadanan sebagaimana ditawarkan Djoyonegoro (1995:5) dalam bentuk *link and match*, pada kenyataannya pendidikan telah sesuai dengan keperluan masyarakat (industri) yang sedang membangun.

Pendidikan sampai saat ini dianggap sebagai unsur utama dalam pengembangan sumber daya manusia dan berkolerasi terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia. Hal ini bisa dijelaskan bahwa SMK sebagai lembaga pendidikan (entitas) dapat dipandang sebagai suatu sistem akan terdiri dari input, proses, dan output. Untuk menjadikan input menjadi suatu output yang baik ataupun berkualitas, maka diperlukan sebuah proses yang baik pula. Input SMK adalah siswa yang sedang belajar di SMK yang bersangkutan. Untuk mempersiapkan siswa menjadi lulusan yang berdaya guna dan berdaya saing serta memiliki sikap, perilaku, wawasan, kemampuan, keahlian serta keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan berbagai bidang dan sektor industri khususnya sektor ekonomi kreatif,

maka SMK harus melengkapi dirinya dengan berbagai fasilitas, baik yang diupayakan melalui swadana maupun bantuan pemerintah. Fasilitas yang dimaksud adalah *hardware* (sarana dan prasarana), *software* (kurikulum) dan *brainware* (SDM yang terlibat dalam KBM). Dengan terciptanya lulusan SMK yang terampil dibidangnya (*specific human capital*) maka diharapkan akan memberikan sumbangan terhadap pertumbuhan perekonomian. Peran penting yang dimainkan lembaga pendidikan SMK ini diamanatkan oleh Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional yang menekankan bahwa lulusan SMK diarahkan pada tiga pilar utama yaitu: (1) bekerja di dunia usaha dan dunia industri (DUDI), (2) bekerja secara mandiri atau usaha sendiri dan (3) melanjutkan studi ke jenjang perguruan tinggi terutama perguruan tinggi profesi/vokasi.

Terkait dengan amanat tersebut tidaklah menyimpang manakala direktorat PSMK dalam Renstra 2005-2009 menyebut pendidikan menengah kejuruan sebagai bagian dari sistem pendidikan sekaligus sebagai bagian dari sistem ekonomi nasional. Oleh karena itu semua program yang sedang dan akan dikembangkan oleh Direktorat PSMK sejalan dengan berbagai program pendidikan yang diselenggarakan dengan pengembangan ekonomi secara nasional. Selanjutnya untuk mendukung tercapainya tiga pilar utama misi pendidikan kejuruan seperti yang dimamanatkan Undang-undang Pendidikan, Direktorat PSMK mengembangkan Strategi induk yang tertuang dalam Renstra 2005-2009, yaitu: 1) Mengembangkan Mutu dan Relevansi SMK dan Membina Sejumlah SMK yang Bertaraf Internasional. 2) Perluasan dan Pemerataan Akses dengan Tetap Memperhatikan Mutu. 3) Meningkatkan Manajemen SMK dengan Menerapkan Prinsip *Good Governance*.

SMK sebagai suatu entitas memiliki peranan yang signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi daerah di Indonesia. Sebagai suatu entitas ekonomi, keberadaan SMK dapat berperan sebagai *special endowment factor* dalam perekonomian di daerah. Peran ini akan semakin berdaya guna dengan serangkaian proses pembelajaran di SMK yang lebih mengedepankan aspek *skills* dalam membentuk kualitas SDM. Peran SMK sebagai fasilitator dan devisiator dalam mendukung ekonomi kreatif, sangat dipengaruhi oleh bagaimana SMK menghasilkan lulusan yang cerdas, terampil dan siap kerja. SMK sebagai sebuah

sistem yang meliputi input berupa siswa dan proses KBM dan pendukungnya, memiliki peran yang sangat penting dalam menggodok input menuju output berupa lulusan yang cerdas, terampil dan siap kerja yang mampu menciptakan peluang usaha dan lapangan kerja. Sehingga akan tercipta lulusan SMK yang berkualitas, dan merekalah yang akan menjadi penentu di pasar tenaga kerja, dan pada gilirannya, menjadi penyumbang pertumbuhan ekonomi daerah khususnya sektor pengembangan ekonomi kreatif di Palangka Raya. Semakin berkualitas lulusan SMK, semakin mudah ia terserap dalam pasar tenaga kerja. Berhasil menjadi pekerja di pasar tenaga kerja berarti menciptakan pendapatan.

Keterserapan alumni SMK dalam pasar tenaga kerja berarti penciptaan *income* bagi alumni SMK, sekaligus pendapatan bagi daerah (dalam bentuk PDRB) di mana alumni tersebut bekerja. Peran inilah yang kemudian menjadikan SMK menjadi suatu *engine sector of growth* dalam pertumbuhan ekonomi di daerah. Melalui peran ini, SMK akan menciptakan *multiplier effect* di bidang ekonomi yang kemudian dapat mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif di kota Palangka Raya. SMK juga berperan sebagai fasilitator pengembangan ekonomi kreatif peran dari kepala sekolah dan dinas pemerintah terkait adalah untuk menyediakan berbagai fasilitas, baik fasilitas fisik maupun non fisik. Beberapa upaya yang dilakukan oleh Kepala sekolah yaitu dengan menjalin kerjasama dan mengikut sertakan produk yang dihasilkan melalui berbagai macam *event* pameran yangn bertujuan agar produk yang dihasilkan dikenal oleh masyarakat dan dapat dikonsumsi di dunia pasar. SMK sebagai lembaga pendidikan kejuruan merupakan awal titik balik sebagai motor penggerak ekonomi dan sosial di masyarakat. SMK diharapkan mampu menciptakan efek ganda yaitu mendorong capaian pendidikan warga sekaligus juga berkontribusi langsung terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif di indonesia pada umumnya. Adapun kendala yang dihadapi oleh sekolah menengah kejuruan 3 kota Palangka Raya dikarenakan keterbatasannya suatu alat dan sumber daya manusia yang ada. Industri kerajinan produk lokal masih belum terlalu banyak dikonsumsi dan diminati oleh masyarakat lokal, sehingga dalam hal pemasaran dan penyerapan produk belum terlalu banyak. Kendala lainnya yang dihadapi sekolah dalam mengembangkan ekonomi kreatif

baik dari sektor kerajinan maupun pariwisata yaitu belum memadainya fasilitas dan inovasi baru dilapangan yang belum terlalu mampu bersaing dengan produk luar baik dari sisi kreativitas maupun inovasi dan hasil prodok belum bisa dipasarkan secara masal.

KESIMPULAN

Sekolah menengah kejuruan merupakan lembaga pendidikan yang mempersiapkan lulusan terjun dalam dunia kerja. Sekolah menengah kejuruan bukan hanya membekali siswa siswi siap terjun dalam dunia kerja, tetapi juga dipersiapkan menjadi *enterpreneur* muda guna dapat menciptakan peluang dan usaha dalam dunia kerja serta menciptakan lapangan pekerjaan bagi orang lain. Dengan lulusan sekolah menengah kejuruan yang dipersiapkan, diharapkan mampu menopang kegiatan produksi dan industri kreatif di Palangka Raya guna mendukung berkembangnya pertumbuhan ekonomi kreatif di Palangka Raya. Peran sekolah menengah kejuruan dalam mendukung ekonorni kreatif di kota Palangka Raya yaitu sebagai fasilitator dan juga devisiator bagi perkembangan ekonomi kreatif di kota Palangak Raya, melalui keikut sertaan sekolah menengah kejuruan dalam berbagai kegiatan serta menjalin kerjasama antar pemerintah terkait di kota Palangka Raya. Kendala yang dihadapi oleh sekolah menengah kejuruan negeri 3 Palangka Raya yaitu terkendala dengan keterbatasan dana operasional, terbatasnya alat serta masih kurangnya sumber daya manusia yang ada sehingga menyebabkan lambannya produksi ke dunia pasar serta kurangnya minat beli dari masyarakat.

DAFTAR RUJUKAN

- Akerklof George, Paul M. Romer., (1993). *Looting : The Economic Underworld of Bankruptcy for Profit*. Bank Indonesia.
- Evans, Rupert N, dan Edwin, Lewis H. 1978. *“Foundation of Vocational Education”*. Columbus. Ohio: Charles E. Merril Publishing Company.
- Instruksi Presiden Nomor 6 Tahun 2009 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif tahun 2009-2015
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) 2010
- Mahfud, Tuatul. (2014). *Peran SMK sebagai specific human capital dalam membangun perekonomian Indonesia*: Tesis

- Maknun, Johar. (2012). Pengembangan Sekolah Menengah Kejuruan berbasis Ekonomi Kreatif di Tenggarong: Jurnal FPTK UPI
- Miles BM, & Huberman M. (1992). Analisis Data Kualitatif, UI-Press, Jakarta
- Moleong, Lexy J. (2007). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rasul, Djuharis. (2013). Pengembangan ekonomi kreatif, dan kewirausahaan dalam belajar aktif di Sekolah Menengah Kejuruan: Skripsi tidak dipublikasikan.
- Raho, Bernard. (2007). Teori Sosiologi Modern. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Saputri, Febriana (2014). Peran dinas pariwisata dalam mengoptimalkan obyek wisata cagar budaya Bukit Kerang di Kabupaten Bintan. Naskah Publikasi.
- Sutopo, H.B. (2002). Metodologi Penelitian Kualitatif-Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian, Sebelas Maret University Press, Surakarta
- Sugiyono. (2007). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Alfabeta Bandung.
- Soekanto, Soerjono. (2002). Teori Peranan, Jakarta, Bumi Aksara
- Spillane, James. (1998). Ekonomi Pariwisata, Sejarah dan Prospeknya. Yogyakarta: Kanisius.
- Utomo, Fajar Hendro. (2009). Pengembangan Sekolah Menengah Kejuruan Bisnis dan Manajemen Berbasis Sektor Perdagangan di Kabupaten Tulungagung: Laporan Penelitian
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 tentang tentang sistem pendidikan Nasional
- Peraturan Pemerintah Nomor 74 tahun 2008 tentang sekolah menengah kejuruan
- Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990 tentang Sekolah menengah kejuruan
- Pitana, I Gede & Geyarti, I Putu G. (2005). Sosiologi pariwisata. Yogyakarta: Andi
- Pearce, D. (1981). *Tourist Development*. New Zealand : University of
- Wirawan. (2011). Evaluasi Teori Model Standar Aplikasi dan Profesi, Contoh Aplikasi Evaluasi Program: Pengembangan Sumber Daya Manusia, Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat (PNPM) Mandiri Pedesaan, Kurikulum, Perpustakaan, dan Buku Tes. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Yoeti, A.O. (2006). Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata. Jakarta: Pradnya Paramitha
- Yoeti, A.O. (2008). Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata. Jakarta : PT. Pradnya Paramita
- Yohanes, Yulius & Ruslizar. (2014) "Masyarakat pada dinas pariwisata dan ekonomi kreatif Provinsi Kalimantan Barat dalam promosi pariwisata: Jurnal Tesis PMIS-UNTAN-PSIAN-2014.