

## PROFIL PENDIDIKAN VOKASI PADA SMK SENI DI ERA SOCIETY 4.0

Septiana Wahyuningsih<sup>1</sup> Akbar Bagaskara<sup>2</sup>  
Pendidikan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta  
e-mail : [septianasawn008@gmail.com](mailto:septianasawn008@gmail.com) <sup>1</sup>[akbarbagas65@gmail.com](mailto:akbarbagas65@gmail.com)<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Pendidikan Vokasi pada SMK Seni di Indonesia harus bersinergi dengan arus revolusi industri 4.0 yang menampilkan lulusan yang bukan hanya terampil, namun mampu menghadapi tantangan revolusi industri dengan kompetensi lulusan yang mampu bekerja secara mandiri dalam dunia usaha dan dunia industry (dudi). Penulisan ini menggunakan metode studi literasi dari beberapa sumber tulisan yang relevan yang bisa dijadikan kajian. Profil pendidikan vokasi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) seni pada era society 4.0 menampilkan pada peningkatan pembelajaran pada arus digitalisasi dan otomatisasi dan prospek kerja SMK seni pada revolusi industri 4.0.

**Kata kunci:** *Pendidikan vokasi, era society 4.0, SMK Seni*

### ABSTRACT

*Vocational Education at SMK Seni in Indonesia must synergize with the current industrial revolution 4.0 which features graduates who are not only skilled but able to face the challenges of the industrial revolution with the competence of graduates who are able to work independently in the business world and the industrial world. This writing uses a literacy study method from several relevant writing sources that can be used as a study. The profile of vocational education in art Vocational High Schools (SMK) in the era of Society 4.0 displays an increase in learning in the flow of digitization and automation, and the employment prospects of art SMK in the Industrial Revolution 4.0.*

**Keywords:** *Vocational Education, Society 4.0 Era, A Vocational School of Arts*

### PENDAHULUAN

Pendidikan vokasi merupakan pendidikan yang menunjang pada keterampilan pada dunia kerja maupun dunia industri yang mengesampingkan hasil pencapaian akademik. Lulusan pendidikan vokasi akan diarahkan pada pencapaian pekerjaan baik pada saat ini maupun di masa depan. Lulusannya diharapkan mampu bersaing dalam dunia kerja di era teknologi 4.0 dan mampu menciptakan inovasi baru dalam dunia industri.

Pendidikan 4.0 merupakan sebuah respons pada kebutuhan revolusi

industri 4.0, dimana manusia dan teknologi harus diselaraskan dalam menciptakan peluang-peluang baru dengan kreatif dan inovatif (Lase, 2019: 29). Pendidikan vokasi yang berdasar arus kebutuhan revolusi industri 4.0 tidak mengalami kesulitan dengan perkembangan kurikulum dalam perkembangan teknologi industri. Lulusan pendidikan vokasi berstandar revolusi industri 4.0 memiliki kemampuan yang lebih kreatif, inovatif, dan imajinatif dalam berkreasi yang bersatupadu dengan ketrampilan teknologi yang bisa menerobos pasar persaingan global

dalam pemerolehan lapangan pekerjaan baik dalam dunia usaha maupun industri (dudi). Analisis permintaan pada pasar tenaga kerja yang dibutuhkan dalam dudi dalam mencapai keseimbangan adalah pertama keterampilan dalam bidang Teknologi Informasi/ IT (*Information Technology*), kedua kemampuan dalam kecakapan Bahasa asing, dan ketiga adalah pengalaman (Perdana, 2019: 172). Kebutuhan akan keterampilan dalam penguasaan IT (*Information Technology*) menjadi hal utama kebutuhan pendidikan vokasi di era society 4.0.

Permasalahan yang kerap terjadi pada penyebab lulusan pendidikan vokasi saat ini adalah minimnya keterampilan dalam penguasaan teknologi yang berakibat pada lulusannya banyak mencetak pengangguran. Hal tersebut tentunya menjadi sesuatu yang kontradiktif terhadap tujuan dari lulusan pendidikan vokasi. Penyelenggaraan kurikulum pendidikan vokasi dalam mempersiapkan lulusan yang kompeten dan dapat menunjang kompetensi kebutuhan dunia usaha dan dunia industri (dudi), salah satunya adalah dengan pembelajaran *Taching Factory (Tefa)* yang diselenggarakan disekolah dengan mengintegrasikan pada kebutuhan unit produksi industri pada siswa untuk melatih ketrampilan individu dengan mendapat pengalaman nyata dalam persiapan memasuki dunia usaha dan dunia industr (Wahyuningsih, Astuti, 2022: 546). Integrasi *Tefa* dalam pendidikan vokasi dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan kebutuhan lulusan pendidikan vokasi revolusi industry 4.0. Oleh karena itu pendidikan vokasi yang bersinergi dengan era society 4.0 menjadi hal yang essensial untuk lulusan pendidikan vokasi yang siap dalam menghadapi tantangan dudi.

Kebutuhan era industri 4.0 harus memiliki kemampuan dalam beradaptasi

di dalam berbagai lingkungan pekerjaan yang dikelilingi dengan teknologi komputer dan segala tantangan industri dalam sinergi era society 4.0. Selaras dengan pemenuhan kebutuhan pada perkembangan revolusi industri 4.0 dan pendidikan abad 21 pada pendidikan vokasi berkaitan dengan sebuah pelatihan pendidikan baik pada keterampilan *hard-skills* dan *soft-skills* yang berdampak pada perubahan dan perkembangan baik pada sektor sosial, budaya, teknologi, dan ilmu pengetahuan (Wardina, Jalinus & Asnur, 2019: 86). Lulusan pendidikan vokasi harus bisa mengikuti daya saing industri yang lebih tinggi untuk pertumbuhan lapangan pekerjaan dan peningkatan kesejahteraan masyarakat seperti pada sektor perindustrian yang sudah diterapkan di Uni Eropa sejak tahun 2019 dengan domain AMT (*Advanced Manufacturing Technologies*), termasuk robotika dan bentuk otomatisasi lainnya yang seperangkat dengan mesin pemrosesan material, peningkatan kemampuan dalam memperluas potensi pada peluang kebutuhan manufaktur yang sesuai dan ramah dengan UKM (Wahyuningsih dan Astuti, 2023: 275-278). Arus kebutuhan revolusi industri 4.0 menuntut lulusan pada pendidikan vokasi yang memiliki berbagai macam keterampilan yang memadai (multi kompetensi) dan memperoleh pengetahuan dari berbagai multidisiplin ilmu (multi pengetahuan).

Untuk mencapai hasil pembelajaran dan lulusan yang kompeten dalam menghadapi dunia kerja dan dunia industri (du/di) pendidikan vokasi mengembangkan kurikulum yang terintegrasi pada Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI). Pada roadmap kurikulum Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) masih terlalu umum digunakan sehingga pada

pendidikan formal dan pelatihan keterampilan belum mampu mempersiapkan kebutuhan tenaga kerja yang terampil dan sesuai dengan kebutuhan (Djamhari, Ningrum, dkk.,2018:58). Kurikulum pada pendidikan vokasi di sekolah harus sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa sesuai dengan tujuan kurikulum. Pada roadmap kurikulum pada teknik dan pelatihan pendidikan vokasi terdapat sebuah panduan dalam program pengembangan dalam kompetensi kerja lululusan (KKL) yang berstandar dengan dunia kerja atau yang dikenal dengan kurikulum TVET (*Technical and Vocational Education and Training*) (Sudira, 2018: 278). Kurikulum tersebut memuat landasan yang teoritis sesuai dengan standar KKL dan pembelajaran yang menyeluruh dari landasan filosofis program kejuruan, KKL, silabus, standar kompetensi, pelaksanaan pencapaian pembelajaran, lembar kerja, sistem *assessment*, pengujian dan sertifikasi kompetensi.

Kurikulum yang berstandar dengan KKL harus bisa mencukupi pada potensi ruang pasar tenaga kerja pada revolusi industry 4.0. Potensi kebutuhan pasar tenaga kerja untuk lulusan pendidikan vokasi sangat luas, kebutuhan dari kompetensi *soft-skills* dan *hard-skills* bisa ditempuh dari kurikulum yang lebih sederhana dan strategi pembelajaran yang produktif serta didukung oleh guru kreatif yang kompeten dalam pembelajaran yang efektif dan efisien (Winangun, 2017: 77).

Lapangan pekerjaan di era society 4.0 terbuka luas dalam kapasitas pada kerampilan teknologi pada masing-masing kejuruan. Perkembangan situs internet, e-commerce, sosial media dan berbagai penawaran hiburan dalam teknologi

komputer yang dapat dijangkau secara cepat juga sebanding dengan perkembangan jumlah lapangan pekerjaan yang bersinergi dengan berbagai macam teknologi komputer dan jaringan internet yang dibutuhkan. Pendidikan vokasi pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) juga harus berjalan searah dengan arus industri dan teknologi society 4.0. Tidak memungkiri dampak positif dalam momentum pandemi Covid-19 adalah peningkatan jasa pelayanan digital dari berbagai macam kebutuhan pokok dan berbagai macam aktivitas manusia lainnya. Dampak tersebut bukan hanya dialami oleh masyarakat perkotaan saja, namun juga telah memasuki pedesaan. Terlebih, hampir seluruh civitas kehidupan dan industri society 4.0 tidak terlepas dari android atau *gadget* dan sistem jaringan internet lainnya. Oleh karena itu penerapan kurikulum diperlukan, yang berintegrasi antara kurikulum pendidikan dengan perkembangan website dan e-commerce pada situs jual online dan tantangan dalam menghadapi arus digitalisasi (Wahyuningsih, Astuti, 2023 276).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Seni di Indonesia jumlahnya tidaklah banyak, namun meningkatnya dunia hiburan dan jasa pelayanan dalam telepon genggam (*gadget*) dan situs jaringan komputer lainnya juga akan berdampak semakin terus meningkat. Pendidikan vokasi pada SMK Seni juga harus berjalan selaras dengan perkembangan arus global. SMK Seni menawarkan pendidikan formal yang setingkat dengan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan menunjang berbagai keahlian dalam bidang seni dan industri kreatif. Perkembangan teknologi dan dunia digital juga berkembang dengan tawaran pada sekolah kejuruan yang

mengarahkan lulusannya pada bidang jasa industri kreatif.

Perkembangan pendidikan kejuruan seni semakin berkembang dari yang awalnya sebagai pendidikan vokasi dalam bidang seni rupa murni seperti seni lukis dan patung kemudian berkembang menjadi pendidikan vokasi pada seni rupa terapan yang difungsikan dalam pemenuhan kehidupan sehari-hari. Dalam bidang seni rupa misalnya pendidikan kejuruan dalam bidang desain komunikasi visual, animasi, desain interior, teknik furniture, arsitektur, kriya kulit, kriya kayu, kriya tekstil, produksi film dan televisi, dan seni broadcasting dan film. Pada beberapa sekolah kejuruan formal dalam bidang lainnya juga menawarkan beberapa seni lainnya seperti seni tari, seni musik, seni karawitan, dan seni pedalangan. Dari berbagai macam seni di atas tentunya perkembangan pada pola pembelajaran juga harus mampu menjadi wadah dan ruang kreatif bagi siswa yang bersinergi dengan arus society 4.0.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode studi literatur (*library research*) yaitu metode yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan atau persoalan dalam penulisan dengan cara menelusuri berbagai sumber-sumber tulisan yang layak dijadikan acuan (Restu, dkk., 2021: 35).

Tulisan yang digunakan sebagai bahan rujukan dan acuan dalam penelitian adalah buku, penulisan penelitian dengan menggunakan tahapan yang dijabarkan Restu, dkk. (2021) seperti mengupas data tulisan yang relevan (*critize*), membandingkan sumber penelitian lainnya yang relevan (*compare*), meringkas berbagai sumber

(*summarize*), dan terakhir adalah hasil penelusuran sumber tulisan dikumpulkan (*synthesis*) pada suatu literatur.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Profile Pendidikan Vokasi SMK Seni di era society 4.0

Profile pendidikan vokasi merupakan gambaran mengenai program kejuruan yang terjadi pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Seni di era revolusi industri 4.0.

### 1. Peningkatan Pembelajaran pada arus digitalisasi dan otomatisasi

Lulusan SMK Seni dalam memerangi pasar tenaga kerja pada dudu juga perlu meningkatkan kualitas tenaga kerja yang didapatkan melalui pendidikan yang bersinergi dengan era society 4.0. Menurut Djamhari, dkk. (2018: 59-60) seiring dengan masuknya revolusi industri 4.0 dan pengaruh otomatisasi maka membutuhkan peningkatan kualitas tenaga kerja yang harus dibarengi dengan sebuah persiapan pada angkatan kerja yang produktif dimana memperlihatkan aspek digitalisasi dan otomatisasi yang mempertimbangkan pada kerja yang layak yang dilihat dari beberapa komponen seperti pekerjaan, jaminan sosial, hak-hak pekerja, dan dialog sosial. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pada perumusan pendidikan vokasi juga harus mempertimbangkan kualitas kebutuhan tenaga kerja di pasar dan jaminan lulusannya itu bekerja dengan kualitas yang menjamin di masa kini dan masa depan. Seorang pendidik pada sekolahan pendidikan vokasi pada revolusi industri 4.0 juga harus memiliki tanggap terhadap perubahan dimana

mampu menghadapi perkembangan teknologi agar tidak mengalami ketertinggalan (Jeon,dkk., 2017: 94).

Bidang kejuruan di SMK Seni yang paling mudah mengikuti arus digitalisasi dan otomitisasi adalah pada lingkup kejuruan seni rupa terapan seperti berbagai bidang desain selama menghadapi tantangan revolusi industri baik pada pendidik maupun peserta didik harus mau terjun di dalam dunia digital jika ingin bertahan. Hal yang harus menjadi catatan penting baik pada pendidik dan peserta didik harus selalu meng-*upgrade skills* dalam teknik digitilasi agar bisa menyeleraskan dengan jumlah market yang besar di pasar revolusi industri 4.0.

Pada bidang seni rupa murni juga tidak kalah penting, bagaimana mengelola kegiatan kesenian seperti Seni Lukis dan Patung menjadi bagian dari komoditas *public* di ruang siber seperti sosial media dan situs internet pendukung lainnya, bagaimana memajemen pameran agar dikenal masyarakat luas dan bagaimana cara memasarkan pada market yang luas (strategi marketing). Hal tersebut tentunya harus bersinergi dengan kemampuan dalam keterampilan baik dalam *hard-skill* dan *soft-skills* yang mumpuni ataupun bisa berkolaborasi dengan kejuruan desain dan periklanan yang ada di sekolah.

Pada Seni pertunjukkan baik dalam kesenian tradisional maupun modern seperti seni musik, seni tari, seni pedalangan, seni karawitan berkolaborasi dengan seni media rekam seperti broadcasting, cinematografi, *art director* yang berada di kelas seni, dan periklanan, sehingga kebutuhan akan ruang publik pada seni yang bersifat konvensional terpenuhi.

Seni pertunjukkan sebagai komoditas media hiburan juga bersinergi dengan arus digitalisasi yang bisa

dengan mudah dan otomatis dijangkau oleh masyarakat umum. Misalnya dengan pemanfaatan pada ruang sosial media, YouTube, dan pemanfaatan periklanan lainnya yang difungsikan sebagai media penyebarluasan pada seni pertunjukkan. Hasil karya siswa dalam seni pertunjukkan tidak akan dikenali masyarakat awam jika tidak bersinergi dengan arus digitalisasi dan otomatisasi.

Pada proses pembelajaran pendidikan vokasi juga mengembangkan peningkatan jaringan dan distribusi produk karya seni pada bagian unit produksi. Apabila sekolah seni mempunyai bengkel *Tefa*, maka akan membantu siswa pada proses pembelajaran. Serangkaian praktik kerja nyata yang dilakukan dengan standar pada hasil pencapaian produk karya siswa juga bisa memotivasi dan memberikan gambaran siswa pada sektor industri nyata.

Pelaksanannya yang dilakukan di SMK Seni akan melibatkan penyusunan organisasi dan manajemen *Tefa* sehingga peserta didik dan memperoleh pengalaman konkrit menjadi bagian dari produksi maupun dalam pelatihan *leadership* (kepemimpinan) yang terlibat secara langsung dalam pengorganisasian unit produksi pada peserta didik ciptakan.

Upaya yang dilakukan pada SMK Seni pada peningkatan pembelajaran pada arus digitalisasi dan otomatisasi terangkum pada uraian berikut ini:

#### a. *Pengembangan media*

##### *pembelajaran multimedia interaktif*

Pembelajaran di SMK Seni di era society 4.0 menggunakan pembelajaran multimedia yang interaktif dengan berbasis beberapa software yang dilakukan dalam kegiatan praktik berkarya seni. Penelitian Zaini (2021) mengembangkan pembelajaran

multimedia yang interaktif pada basis Adobe Premiere Pro dalam pengelolaan di SMK N 2 Buduran Sidoarjo yang meliputi tiga tahapan dari menganalisis, mendesain, dan mengembangkan. Hasilnya menunjukkan sebuah kelayakan bahwa pengembangan multimedia tersebut layak digunakan siswa dalam pembelajaran otomatisasi pada siswa.

Pengembangan multimedia interaktif juga hampir digunakan pada semua sekolah SMK terlebih di kota besar seperti Jakarta, Bandung, dan Surabaya. Salah satu SMK N di Yogyakarta seperti SMKN Kasihan Bantul dan SMK N 5 Yogyakarta merupakan sekolah unggulan dengan beberapa jurusan seni seperti Desain Komunikasi Visual, yang menawarkan proses kegiatan belajar mengajar yang dekat dengan praktik industri nyata dengan memanfaatkan pembelajaran multimedia. Karya hasil desain yang berbentuk digital dipamerkan pameran yang dilaksanakan pada agenda setiap semester dengan mengundang beberapa mitra perusahaan dari sekolah untuk mencari siswa kompeten dalam bidang tersebut. Namun kegiatan tersebut juga dipraktikkan siswa bukan hanya dilaksanakan pada kegiatan diluar, siswa aktif melakukan pameran yang berlangsung diluar dari proyek siswa yang dikerjakan selama pembelajaran di sekolah.

Pada sekolah lain di SMK jurusan seni seperti pengembangan multimedia interaktif yang dilaksanakan oleh siswa SMK N 5 Yogyakarta dengan jurusan Tata

Busana dengan pemanfaatan gambar sketsa digital dari desain baju yang akan menjadi proyek desain busana yang dikerjakan. Setelah proyek digital selesai siswa mengadakan pameran tatabusana dengan pemanfaatan pada sponsorship gedung pameran dan *live* Instagram maupun akun *social media* You-Tube. Karya siswa dengan mudah dipublikasi lewat platform *social media* yang saat ini sedang *hype* digunakan oleh masyarakat untuk menarik dalam mendatangkan masyarakat dan mudah dikenali oleh masyarakat saat ini.

Pengembangan multimedia yang interaktif adalah hal yang paling penting dan utama di SMK Seni, terutama dalam pemerolehan kelulusan pendidikan vokasi yang berkompeten sesuai dengan standar kebutuhan era *society 4.0*. Lulusan siswa yang berkompeten dan menguasai berbagai bidang multimedia pada jurusan yang diambilnya akan lebih mudah mengembangkan kompetensi dirinya pada bidang dunia usahanya sendiri maupun dunia industri yang mengikuti aturan standar perusahaan industri, khususnya pada bidang hiburan, periklanan, desain, *content creator* dan sinematografi. Jika siswa tidak bisa menyeimbangkan arus kebutuhan digital di era *society 4.0* maka siswa nantinya akan mengalami kesulitan dalam pencarian pekerjaan.

#### *b. Pemanfaatan Literasi Digital*

Pendidikan Vokasi saat ini memasuki era 5.0 yang sudah mempengaruhi semua aspek kegiatan proses pembelajaran. Kebutuhan literasi pelajar di Indonesia tergolong kurang dibanding dengan

negara lainnya. Untuk bisa memenuhi standar lulusan di era society 4.0 kebutuhan akan literasi harus tercukupi. Pemenuhan kebutuhan literasi saat ini bisa terpenuhi dengan mudah melalui akses literasi digital. Literasi digital memiliki keunggulan dalam pemenuhan kebutuhan literasi yang bias diakses kapan dan dimana saja, bahkan banyak yang bias diakses secara gratis tanpa pembayaran. Hal tersebut tentunya akan memudahkan kebutuhan literasi siswa dalam mengembangkan pengetahuan dalam bidangnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Asnawati, dkk. (2023) mengenai pemanfaatan penggunaan literasi digital di SMK N 1 Kepahiang pada sekolah vokasi yang berbasis teknologi dalam mempersiapkan kelulusan dan kesesuaian dengan dunia industri 4.0 dan society 5.0 tidak memiliki perbedaan yang jauh dan bergantung pada siswa sendiri yang bisa mengembangkan kemampuan literasi atau tidak. Namun penggunaan literasi digital mempermudah siswa dalam pembelajaran pada konsep pendidikan revolusi industri 4.0 dan society 4.0.

#### *c. Pengembangan produksi dan inovasi siswa berbasis teknologi*

Pembelajaran dalam pendidikan vokasi dengan standar revolusi industri di SMK Seni menggunakan teknologi dalam pengerjakan proyek dan praktik berkarya siswa. Seperti pada SMK N 5 Yogyakarta pada jurusan Seni Kriya Logam dengan konsep belajar *Teaching Factory* (Wahyuningsih, Astuti, 2022) yang berbasis pada unit produksi industri mendekatkan siswa pada kemampuan teknik dengan teknologi yang mendekatkan pada bengkel kerja nyata di industri kerajinan logam dari proses perancangan sampai

pembuatan pada bengkel kerja. Siswa tersebut juga menggunakan konsep *link and match* yang diarahkan lebih dalam dalam menggali keterampilan dibutuhkan dalam pasar pekerjaan yang membutuhkan kerjasama dengan dunia kerja dan dunia industri pada skala yang professional yakni melalui kerjasama pada bengkel kerja nyata pada perusahaan yang menjadi mitra di sekolah sehingga melahirkan pengalaman konkrit melalui praktik kerja lapangan pada kerajinan logam. Peserta didik memanfaatkan teknologi di bengkel kerja sekolah maupun yang menjadi mitra sekolah dalam persiapan bahan, pemilihan bahan, pembuatan produk, dan dekorasi yang nanti produk dijualbelikan melalui pameran secara langsung maupun melalui platform digital.

Transfer keterampilan dan teknologi di SMK dengan mitra perusahaan bertujuan untuk mengupdate keterampilan dan teknologi yang sesuai standar. Pelatihan tersebut dilakukan baik guru maupun siswanya. *Link* perusahaan yang bekerjasama dengan sekolah untuk mengajarkan peserta didik dan memotivasi pengembangan keterampilan. Selanjutnya, untuk proses perkembangan pelatihan dan hasil akhir akan dibimbing oleh guru guru yang mendapat pelatihan.

#### *d. Pengembangan tradisi menjadi kreasi*

Penciptaan kesenian yang bersumber pada potensi lokal (daerah) di SMK Seni di Indonesia sangat beragam. Kesenian yang bersumber pada tradisi lokal tumbuh, berkembang dan diwariskan secara turun-temurun pada generasi selanjutnya. Salah satu daerah di Indonesia yang berbudaya, yakni

Yogyakarta telah memberikan kontribusi yang besar pada pembentukan peradaban budaya bangsa yang berbasis pada warisan Nusantara.

Aktivitas kegiatan di Yogyakarta banyak memberikan ruang aktivitas kreatif yang bisa mengembangkan potensi. Sekolah pendidikan vokasi melakukan aktivitas kesenian yang bersumber pada potensi tradisi juga memberikan pembelajaran yang lebih dalam penanaman nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dan sebagai tindakan apresiatif dalam merespon kesenian dan kebudayaan sendiri sebagai pembentuk kepribadian berdasar nilai-nilai budaya yang terbentuk di masyarakat.

Pada praktik proses pembelajaran di sekolah vokasi Seni guru mengupayakan pada karya siswa untuk memberikan sentuhan nilai tradisi. Di SMK N 5 Yogyakarta pada kerajinan kriya logam juga banyak mengimplementasikan gambaran tokoh dari Wayang sebagai media ilustrasi kerajinan logam (Wahyuningsih, Astuti, 2022). Hasil akhir dari proses produksi Kriya Logam dikembangkan dari tradisi menjadi karya kreasi yang memadukan desain tradisi dan modern yang menyesuaikan kebutuhan pasar kerajinan logam. Proses pembelajaran seni dalam pewarisan tradisi juga ditemukan pada ekstrakurikuler karawitan di SMA N Bantul (Bagaskara, 2022: 129-131) yang menggambarkan pelaksanaan kesenian karawitan dengan praktek secara langsung maupun dengan teknologi digital. Pembelajaran siswa berlangsung dengan diawali pada stimulus gending-gending karawitan Jawa agar siswa secara mandiri terbiasa mengingat ritme gending Jawa kemudian dipraktikkan melalui praktik karawitan secara langsung dan menggunakan bantuan teknologi digital dalam menunjukan contoh-contoh melalui video

pertunjukkan karawitan. Hal yang menarik dalam pewarisan nilai-nilai tradisi kearifan lokal adalah kolaborasi music band dengan karawitan yang memberikan warna yang unik dalam pembelajaran seni musik pada siswa. Siswa juga tertanam nilai kerjasama dan gotong-royong, saling membantu untuk mewujudkan karya seni pertunjukkan yang bias dinikmati masyarakat saat ini.

Pelaksanaan pendidikan vokasi yang bersumber dari tradisi menjadi kreasi juga bias dikembangkan pada seni lainnya. Pada seni musik, peserta didik bias melakukan aransemn lagu music modern dengan musik keroncong, misalnya music keroncong lagu Widodari yang memiliki kearifan lokal dan kaya akan nilai-nilai bias disampaikan secara baik dengan aspek musikal pertunjukkan seni music yang harmoni dan menunjukkan permainan ansambel pada masing-masing keroncong (Dellawanim Mulyanto, Kurniadi, 2023: 147).

## 2. Prospek Karir SMK Seni di era society 4.0

Lulusan SMK Seni ditunjukkan untuk menguasai keterampilan dalam bidang keahlian sesuai jurusan yang ditempuh dengan mempertimbangkan bakat, minat, dan tujuan akhir kelulusan peserta didik yang akan dicapai. Beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi peserta didik SMK dalam mengembangkan kompetensi keahlian pada jenjang karir ke depan menurut (Azizah, 2020: 76-78), yakni 1) minat, bakat, dan motivasi sangat mempengaruhi peserta didik dalam penjurusan pada bidang keahlian; 2) prospek gambaran karir yang jelas pada kedepannya setelah lulus juga mempengaruhi keahlian dalam pemilihan prospek kerja lulusannya; 3) kondisi lingkungan seperti keluarga, teman sebaya, guru, dan masyarakat juga mempengaruhi peserta didik dalam pemilihan bidang keahlian dalam

pengaruh yang positif terhadap jenjang karir ke depan, setelah lulus nantinya.

Prospek dan ruang karir pada lulusan SMK Seni semakin tahun akan terbuka lebar. Pada sekolah kejuruan pada bidang seni bukan lagi pada salah satu bagian dari upaya strategi konservasi pelestarian budaya saja, namun juga andil berperan dalam pemanfaatan pada seni terapan khususnya pada bidang industri kreatif dan hiburan. Pada prospek kerja bidang seni rupa misalnya lulusan yang kreatif dan inovatif akan berkontribusi besar dalam jenjang karir yang mampu mandiri bergerak dalam bidang jasa industri periklanan sebagai bagian dari tim kreatif artistik, desain iklan maupun sebagai *art director*.

Pada lulusan yang memiliki fokus dalam seni pertunjukkan jika sudah mengikuti arus digitalisasi dan otomatisasi juga akan mudah untuk menjadi seorang seniman atau seseorang yang aktif dalam karir pada industri hiburan. Pada lulusannya yang memiliki kemampuan dalam bidang wirausaha dan manajemen juga akan berkontribusi dalam membuka lapangan pekerjaan maupun bekerja dalam tim kreatif sebagai jasa pelayanan konten, iklan, ilustrasi buku, desain, dan hiburan yang bermodal keterampilan teknik dan motivasi dari lulusannya. Prospek kerja pada *freelancer* juga terbuka lebar, bahkan bukan hanya pada lulusan pendidikan vokasi saja namun pekerja aktif yang menginginkan tambahan dana atau keuangan yang lebih atau hanya sebagai batu loncatan dalam menunggu jenjang karir yang dituju, *freelancer* menjadi sebuah cara terhindar dari persaingan ketat di dalam ruang kerja industri. *Freelancer* juga banyak menawarkan pekerjaan yang sesuai dengan waktu dan kemampuan dari personalnya seperti desain arsitektur, desain interior, *campaign conceptor*,

animator, fotografer, UI/UX *designer*, cinematographer, dan desain grafis. Prospek kerja yang menawarkan jasa dari keterampilan lulusan dari pendidikan vokasi pada SMK Seni akan meminimalisir modal yang besar dan kerugian material.

## KESIMPULAN

Profile pendidikan vokasi sebagai gambaran mengenai program kejuruan yang terjadi pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Seni di era revolusi industri 4.0. harus bisa meningkatkan peningkatan mutu pada pembelajaran pada arus digitalisasi dan otomatisasi dalam bidang seni kejuruan oleh segenap civitas akademiknya baik pada pendidik maupun peserta didik, sehingga lulusannya mampu secara mandiri menghadapi tantangan pada dunia usaha dan dunia industri. Pada prospek kerja untuk bidang kejuruan memiliki prospek yang luas ke depan jika peserta didik mampu menguasai dan terampil pada *soft-skill* dan *hard-skill* masing-masing bidang kejuruan seninya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asnawati, A., Kanedi, I., Utami, F. H., Mirna, M., & Asmar, S. (2023). Pemanfaatan Literasi Digital Di Dunia Pendidikan Era 5.0. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 2(1), 67-72.
- Azizah, G. (2020). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Siswa Smk Negeri 9 Garut Memilih Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) sebagai Sekolah Lanjutan di Kabupaten Garut* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Bagaskara, A. (2022). *Dinamika dan strategi pembelajaran*

- ektrakurikuler karawitan di sman 2 bantul era merdeka belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, dan Pendidikan Dasar (SENSASEDA)* (Vol. 2, pp. 123-131).
- Dellavani, C. Y. D. W., Mulyanto, M., & Kurniadi, E. (2023). Aransemen Lagu Widodari Karya Denny Caknan sebagai Media Pembelajaran Musik Keroncong di SMK Negeri 8 Surakarta. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 24(2), 146-156.
- Djamhari, E. A., Ningrum, D. R., Harja, I. T., Thaariq, R. M., Zunivar, A. Y., Ramdlaningrum, H., & Lauranti, M. (2018). *Vokasi di Era Revolusi Industri (Kajian Ketenagakerjaan di Daerah)*. Perkumpulan PRAKARSA.
- Fatimah, T., Ariesta, A., & Ariyani, P. F. (2022). Sosialisasi Prospek Karir di Industri IT Bagi Siswa Smk di Jakarta Selatan. *Artinara*, 1(03), 33-41.
- Jeon, Y. W., Jinkwan, K. I. M., Whayoung, C. H. O. I., & Seung-II, N. A. (2017). Developing the competencies of vocational teachers in the age of 4th industrial Revolution. *한국직업자 격학회 학술대회*, 93-93.
- Lase, D. (2019). Education in the Fourth Industrial Revolution Age. SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora dan Kebudayaan, 12(2), 28-43.
- Restu, dkk., (2021). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Wardina, U. V., Jalinus, N., & Asnur, L. (2019). Kurikulum pendidikan vokasi pada era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan*, 20 (1), 82-90.
- Wahyuningsih, S., & Astuti, K. S. (2023). Fine Arts Curriculum Development Strategies in Facing the Challenges of the Industrial Revolution 4.0 at Vocation High School. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 10(2), 275-281.
- Wahyuningsih, S. (2022). Evaluation Of Metal Craft Teaching Factory Program At SMKN 5 Yogyakarta. In *International Conference Of Humanities And Social Science (ICHSS)* (pp. 545-562).
- Winangun, K. (2017). Pendidikan vokasi sebagai pondasi bangsa menghadapi globalisasi. *Jurnal Taman Vokasi*, 5(1), 72-78.
- Zaini, M. S., & Nugraha, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidorajo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 349-361.